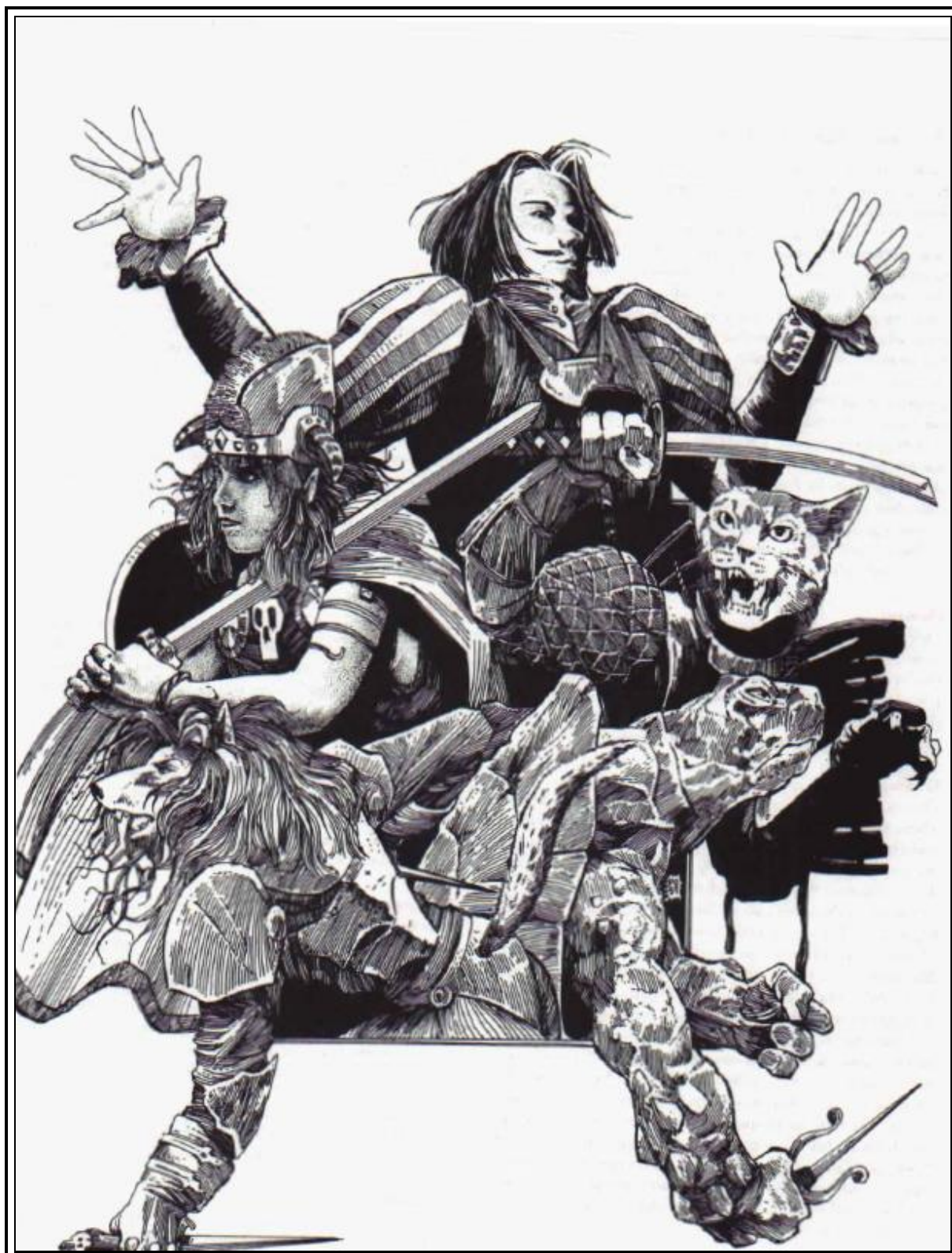


# Razze di Mystara

v. 1.80

Di Marco Dalmonte



## SOMMARIO

Introduzione .....	4	FATATO, FOLLETO .....	48
LISTA DELLE FONTI .....	5	FATATO, GRIG .....	48
INDICE DEI NOMI ORIGINALI .....	5	FATATO, LEPRECAUNO O CLURICAUNO .....	49
Capitolo 1 – Regole generali .....	9	FATATO, POOKA .....	50
Dimensioni e Taglia .....	9	FATATO, SIDHE .....	51
Ingombro .....	9	FATATO, SPIRITELLO .....	52
Movimento Effettivo .....	10	FAUNO (SATIRO) .....	53
Valore Base d’Esperienza .....	11	FOLLETO ACQUATICO (NIXIE) .....	54
Livello Evoluto del personaggio .....	13	GIGANTE DELLE COLLINE .....	55
Assenza di Livello Evoluto (Opzionale) .....	14	GIGANTE DEL FUOCO .....	56
Regole per avanzare in più classi .....	14	GIGANTE DEL GELO .....	57
AVANZAMENTO MULTICLASSE .....	14	GIGANTE DEL MARE .....	58
AVANZAMENTO BICLASSE .....	15	GIGANTE DELLE MONTAGNE .....	59
Regole per gestire personaggi comuni .....	15	GIGANTE DELLE NUVOLE .....	60
Capitolo 2 – Razze di Mystara .....	17	GIGANTE DELLE ROCCE .....	61
Legenda .....	17	GNOLL .....	62
REGOLA GENERALE SULL’INVECCHIAMENTO .....	17	GNOMO DEI CIELI .....	62
ALPHATIANO PURO .....	19	GNOMO DEI GHIACCI .....	63
ARANEA .....	20	GNOMO DEL FUOCO (SNARTANO) .....	64
ARPIA .....	21	GNOMO DI TERRA .....	64
BUGBEAR .....	22	GNOMO SILVANO .....	65
CAMALEONTIDE (WALLARA) .....	23	GOBLIN .....	65
CAPRINIDE .....	24	GREMLIN .....	66
CAPROIDE .....	24	GROMMAM (NESHEZU) .....	68
CAVERNICOLO (NEANDERTHAL) .....	25	GURRASH (UOMO-ALLIGATORE) .....	68
CAYMA .....	25	GYERIAN .....	69
CENTAURO .....	26	HENGEYOKAI .....	70
CHEVALL .....	27	HIN (HALFLING) .....	71
CICLOPE .....	27	HOBGOBLIN .....	71
COBOLDO .....	28	HSIAO .....	72
CRYON .....	29	HUTAAKANO .....	73
DIAVOLETTA SILVESTRE .....	29	KNA .....	73
DRIADE .....	30	KOPRU .....	74
ELFO .....	31	KREEN .....	75
ELFO ACQUATICO (AQUARENDI) .....	32	KROLLI .....	76
ELFO ALATO (EE’AAR) .....	32	KUBITTA .....	77
ELFO ALTO (ELFO D’ARGENTO, ELFO DELL’ALBA)		LUCERTOLOIDE (UOMO-LUCERTOLA) .....	78
.....	33	LUPIN .....	78
ELFO BRUNO (ELFO DI BRONZO, ELFO DEL		MARINIDE (MERROW E SIRENA) .....	82
CREPUSCOLO) .....	34	METAMORFO .....	83
ELFO CHIARO (ELFO DORATO, ELFO DEL		MEZZELFO .....	84
MERIGGIO) .....	35	MEZZORCO (TANAGORCO) .....	84
ELFO DELL’OMBRA .....	35	MINOTAURO .....	85
ELFO DEL MARE (ALFASSER) .....	36	MUGUMBA (UOMO-CASTORO) .....	85
ELFO SELVAGGIO .....	36	NANO ANTICO (KOGOLOR) .....	86
ELFO SILVANO (ELFO DEI BOSCHI) .....	37	NANO COMUNE (DENWARF) .....	86
EMERONDIANO .....	37	NANO CORROTTO (MODRIGSWERG) .....	87
ENDUK .....	38	N’DJATWA .....	88
FAENARE .....	38	ORCHETTO .....	89
FATATO .....	39	ORCO .....	90
FATATO, BROWNIE .....	43	OVINAURO .....	91
FATATO, DRAGHETTO ELEMENTALE .....	43	PACHYDERMION .....	92
FATATO, DRAGHETTO SILVANO .....	44	PEGATAURO .....	92
FATATO, DRAGHETTO SOTTERRANEO .....	45	PHANATON .....	93
FATATO, DRAGHETTO URBANO .....	46	POLYMAR .....	94
FATATO, FAERIE (FATA DELL’AERE) .....	47	RAKASTA .....	95

REPLICANTE (METAMORFOSIS).....	98	Lingue.....	146
SHAZAK.....	99	Utilizzare oggetti magici .....	147
SIS'THIK .....	99	ABITUDINI E STILE DI VITA .....	147
SOLLUX .....	100	RITUALE DI SUBLIMAZIONE .....	147
SQUALOIDE .....	100	TABELLE RIASSUNTIVE PER PG DRAGHI.....	148
TABI.....	102	Capitolo 5 – La bestia nel cuore (Personaggi	
THOUL.....	103	Licantropi).....	150
TESTUGO (SNAPPER).....	103	Origini della Licantropia.....	150
TORTUGO (UOMO-TARTARUGA) .....	104	Licantropia ereditaria .....	150
TRITONE .....	104	Licantropia infettiva .....	151
TROGLODITA .....	105	Licantropia maledittiva .....	151
TROLL .....	106	Licantropia e Semi-umani .....	151
UMANO .....	107	Curare la licantropia .....	152
UOMO-BESTIA (GRUUK).....	113	Uccidere il progenitore .....	152
UOMO-SABBIA (UNGOLWAITH).....	113	Usare la magia.....	152
UOMO-SCORPIONE (SCORPIONIDE).....	114	Usare le erbe.....	152
UOMO-TOPO .....	115	Trasformazione.....	152
APPENDICE A: MEZZOSANGUE .....	116	Allineamento .....	153
MEZZO-DRAGO (DRAAKAN).....	116	Nutrimento.....	153
Capitolo 3 – Razze Esterne .....	118	Capacità e Debolezze mannare .....	154
AASIMAR .....	118	POTERI AGGIUNTIVI DEI LICANTROPI .....	155
ADAPTOR.....	118	DEBOLEZZE AGGIUNTIVE DEI LICANTROPI.....	156
ARGHAN .....	119	Livello Mannaro .....	157
DIABOLUS.....	120	Fenotipi Mannari .....	158
DRACON.....	121	CINGHIALE MANNARO .....	159
GENASI DELL'ACQUA.....	121	COCCODRILLO MANNARO .....	159
GENASI DELL'ARIA .....	122	CORVO MANNARO .....	159
GENASI DEL FUOCO.....	122	FOCA MANNARA.....	159
GENASI DELLA TERRA .....	123	GIAGUARO MANNARO.....	160
GIFF.....	123	IENA MANNARA .....	160
HADOZEE.....	124	LEONE MANNARO .....	160
HURWAETI.....	124	LEOPARDO MANNARO.....	160
JANNI .....	125	LUPO MANNARO .....	161
KURGHAN .....	125	ORSO MANNARO.....	161
RASTIPEDE.....	126	PANTERA MANNARA .....	161
SCRO.....	127	PIPISTRELLO MANNARO .....	161
SHAE.....	128	SCIACALLO MANNARO .....	162
TIEFLING.....	128	SERPENTE MANNARO .....	162
XIXCHIL .....	129	SQUALO MANNARO.....	162
Capitolo 4 – Razze Superiori .....	131	TASSO MANNARO.....	162
GIGANTE DELLE TEMPESTE .....	131	TIGRE MANNARA.....	163
NAGPA .....	132	TOPO MANNARO .....	163
SFINGE .....	134	VERRO MANNARO .....	163
TREAT (UOMO-ALBERO) .....	136	VOLPE MANNARA .....	163
APPENDICE B: DRAGHI.....	138	Capitolo 6 – Oltre la Vita (Personaggi Non-Morti)	
DESCRIZIONE .....	138	.....	164
CARATTERISTICHE.....	138	Affrontare la non-vita dopo la morte .....	164
DIMENSIONI E PESO .....	139	Non-morte volontaria .....	164
MOVIMENTO E CAPACITÀ DI CARICO .....	140	Non-morte involontaria .....	165
CLASSE D'ARMATURA E VALORE D'ARMATURA ..	140	Transizione alla Non-Vita .....	165
TIRI SALVEZZA, THACO, DADI VITA E PUNTI		CARATTERISTICHE .....	165
FERITA.....	140	PUNTI UMANITÀ.....	166
ABILITÀ GENERALI .....	140	ABILITÀ GENERALI .....	166
CAPACITÀ DI COMBATTIMENTO E MAESTRIE ....	142	ARMI E ARMATURE USABILI .....	166
POTERI STRAORDINARI.....	143	CAPACITÀ DI CLASSE .....	166
Ruggito del Drago .....	143	SENSI.....	167
Soffio del Drago .....	143	IMMUNITÀ .....	167
Poteri magici di razza .....	145	NUTRIMENTO .....	167
Immunità .....	145	RIPRODUZIONE .....	168

RIGENERARE LE FERITE.....	169	Leggerezza (1-4) .....	183
MORTE DEFINITIVA .....	169	Natura sacrilega (1-4) .....	183
Non-morti e il ritorno alla Vita .....	169	Nebbia soffocante (2).....	183
Razze non-morte.....	169	Nemesi (2) .....	183
ANIMA PERSA .....	171	Nutrimento risanante (1).....	183
FANTASMA .....	172	Odore repellente (2) .....	183
GHOUL.....	173	Paralisi (2-4).....	183
LICH.....	173	Porta dimensionale (1-3).....	183
MUMMIA.....	174	Possessione (4) .....	184
NECROSPETTRO.....	175	Presenza corruttrice (1-3).....	184
PRESENZA.....	176	Resistenza alle armi (2).....	184
SPETTRO .....	176	Resistenza allo scacciare (2).....	184
SPIRITO .....	177	Resistenza al magico (1-10).....	184
VAMPIRO .....	178	Resistenza elementale (2+).....	184
Poteri soprannaturali dei non-morti .....	179	Rete ectoplasmica (2) .....	184
Animare morti (2) .....	179	Ricostituzione (1-2).....	184
Attacchi multipli (2).....	179	Rigenerazione (2-6) .....	185
Attacco stritolante (1).....	179	Risucchio (2-4) .....	185
Aura di disperazione (2) .....	179	Sguardo ammaliante (2).....	185
Aura ipnotica (3).....	179	Sguardo annichilente (2) .....	185
Aura respingi magie (5).....	179	Sguardo paralizzante (2) .....	185
Aura terrorizzante (2).....	179	Sorpresa (2) .....	185
Autometamorfosi (3) .....	180	Spavento mortale (3) .....	185
Barriera d'ossa (2).....	180	Tocco raccapricciante (2) .....	185
Bonus CA (1-5) .....	180	Tocco venefico (2-4) .....	185
Bonus Caratteristica (1-5).....	180	Urlo terrificante (2) .....	186
Causa malattie (1-3) .....	180	Vento infernale (2).....	186
Comandare non-morti (1-2).....	180	Viaggio etero (3).....	186
Creare prole (1) .....	180	Voce dominante (3) .....	186
Danno incrementato (1-4) .....	181	Debolezze speciali dei non-morti.....	186
Evocare animali (1+).....	181	Accesso interdetto (+1).....	186
Evocare insetti (2-6).....	181	Allergene (+1).....	186
Evocare incantesimi (4) .....	181	Ancora materiale (+2).....	186
Forma alternativa (3) .....	181	Aspetto corrotto (+1).....	186
Forma animale (1+) .....	181	Assenza di ombra o riflesso (+1) .....	186
Forma eterea (4).....	181	Avversione ambientale (+2) .....	187
Forma spettrale (3) .....	182	Catalessi (+1).....	187
Fuoco gelido (3).....	182	Fame insaziabile (+1).....	187
Illusione (1-3).....	182	Materiale mortale (+2).....	187
Immortalità (3-6) .....	182	Paura della luce (+2) .....	187
Immunità agli incantesimi (2-6) .....	182	Repulsione animale (+1) .....	187
Immunità alle armi (2-6) .....	182	Sete di sangue (+1).....	187
Immunità elementale (4+).....	182	Vulnerabile agli elementi (+2).....	187
Invisibilità (2-6) .....	183	Vulnerabile alle armi (+1).....	188
Lamento mortale (4) .....	183	APPENDICE C: DHAMPIR.....	188

# Introduzione

Da sempre il punto di forza del regolamento originale di *Dungeons & Dragons* è stata la relativa semplicità della curva d'apprendimento per i neofiti e la facilità di gestione delle regole per i Dungeon Master. Questa scelta fu voluta dagli autori per consentire un approccio più immediato e un maggiore apprezzamento da parte dei potenziali giocatori, adolescenti e studenti interessati soprattutto al divertimento che allo studio di centinaia di pagine di regole. Col tempo e col raffinarsi del palato degli appassionati, gli autori di D&D hanno potuto espandere le regole per creare un sistema più complesso, giunto ormai alla sua quarta edizione, che si discosta grandemente da quella originale del 1974.

Il sistema di regole a cui si fa riferimento in questo manuale è quello più vecchio tutt'ora in uso, e sfrutta il regolamento introdotto coi set Base, Expert, Companion e Master (in seguito riassunti nella Rules Cyclopeda). In questo sistema, il limite fondamentale nella gestione delle classi è dato dal fatto che le razze non umane sono considerate come razze-classi, un guazzabuglio inestricabile di abilità connesse a una specifica razza e a una specifica classe, che, sebbene permetta di creare un personaggio velocemente con poche e semplici regole, limita enormemente le scelte dei giocatori specialmente nella progressione avanzata.

In particolare, le razze semi-umane (elfo, nano, halfling e gnomo) sono rinomate per essere molto resistenti e avvantaggiate rispetto agli umani ai livelli bassi (Base ed Expert), ma diventano ben presto limitate una volta superato il livello del titolo (9°), quando gli umani raggiungono livelli di potenza superiori (specialmente per quanto riguarda Tiri Salvezza, Punti Ferita e abilità con la magia).

Con l'aggiunta di nuovi supplementi, altre razze-classi sono state introdotte, consentendo al giocatore una più ampia gamma di scelta, seppure ugualmente limitata dalle capacità granitiche della razza (si pensi ai goblinoidi del GAZ10, ai popoli sottomarini del PC3, alle razze silvane e fatate del PC1 o a quelle bizzarre del PC2). Ad esempio non era possibile concepire un ladro elfo o nano, e persino gli halfling, nonostante la loro naturale agilità e furtività, potevano avanzare solo come guerrieri. Allo stesso modo, qualsiasi goblinoido non aveva accesso ad alcuna delle classi standard, e doveva avanzare come "mostro", accumulando Dadi Vita per migliorare Tiri Salvezza e capacità d'attacco.

Questo manuale nasce dalla volontà di scorporre il concetto di classe e di razza, come già fatto nelle versioni avanzate di D&D. *Advanced Dungeons & Dragons* e la Terza edizione del gioco infatti permettono infinite combinazioni tra classe e razza, e pur rispettando i limiti imposti dall'ambientazione (Mystara), ora è possibile spaziare con la creazione di personaggi dalle capacità variabili anche con le regole del D&D originale, proprio grazie alla loro estrema duttilità e versatilità, che consentono cambiamenti e miglioramenti senza snaturarne il feeling.

Le regole qui presentate prendono spunto da quanto introdotto nel *GAZ10: The Orcs of Thar* e nei supplementi dedicati alle altre razze giocabili (*Creature Crucibles: PC 1-4*), ma questo manuale indicherà al DM e ai giocatori come poter associare ogni classe a una qualsiasi delle razze utilizzabili dai giocatori.

Il supplemento è strutturato nei seguenti capitoli:

- **Capitolo 1 – Regole generali:** introduce le regole per gestire razze e classi separatamente e per giudicare le potenzialità di qualsiasi razza in base alle proprie capacità (Vantaggi e Valore Base d'Esperienza).
- **Capitolo 2 – Razze di Mystara:** elenca tutte le razze giocabili nell'ambientazione di Mystara originarie del Primo Piano. Ciascuna è corredata di immagine e di descrizione relativa ad aspetto, origine, capacità, modificatori di caratteristica e grado di vantaggio.
- **Capitolo 3 – Razze Esterne:** sono presenti statiche per una serie di razze che si trovano nel Multiverso di Mystara, ma provengono dai piani esterni al primo o da altre dimensioni e mondi (es. Spelljammer).
- **Capitolo 4 – Razze Superiori:** vengono esaminate alcune razze presentate nei manuali originali come giocabili che però non possono essere accomunate alle altre per potenza troppo elevata o restrizioni fortemente limitanti. Oltre alla descrizione fisica e dei poteri vengono presentate regole per gestirle, con particolare interesse per i draghi.
- **Capitolo 5 – La Bestia in Corpo: PG Licantropi:** questo capitolo affronta la possibilità di aggiungere un archetipo mannaro alla razza originale del personaggio e permettergli di sfruttare anche i poteri derivanti dalla sua maledizione, prendendo spunto dalle regole presentate nel manuale *PC4: Night Howlers*.
- **Capitolo 6 – Oltre la Vita: PG Non-morti:** questo capitolo presenta un modo semplice ed efficace di gestire personaggi trapassati alla non-vita, sostituendo la razza e la classe originale con una razza non-morta.

Come sempre mi auguro che questo manuale possa arricchire le vostre sessioni, consentendovi di creare personaggi memorabili e anche improbabili, sempre senza perdere di vista lo scopo fondamentale del gioco: divertirsi insieme! Qualora ci siano dubbi o incomprensioni circa le regole qui presentate, non esitate a seguire sempre la Prima Direttiva di ogni gioco di ruolo: "Il Master ha sempre l'ultima parola in fatto di regole, all'interno della campagna."

Un ringraziamento speciale va agli amici Giampaolo Agosta e Simone Neri, veri esperti di Mystara che coi loro suggerimenti e spunti mi hanno aiutato in vari punti della stesura di questo manuale.

Vi auguro buona lettura, e autorizzo l'utilizzo del materiale qui inserito in altri supplementi gratuiti, a patto che venga sempre citato questo manuale quale fonte di riferimento di partenza.

*Happy Gaming & Long Live Mystara!*

*Marco Dalmonte*

Ravenna, 10 Settembre 2012

Ver. 1.80, 17 Giugno 2020

## LISTA DELLE FONTI

Di seguito viene riportata la lista dei manuali dai quali sono stati tratte tutte le razze presentate in questo manuale, nei vari capitoli che lo compongono.

Si ricorda il lettore inoltre che la consultazione dei manuali disponibili gratuitamente online *Tomo della Magia di Mystara* e *Manuale delle Abilità Generali* è d'obbligo per integrare le informazioni qui contenute.

### Dungeons & Dragons Classico

AC9: Creature Catalogue  
AC10: Book of Dragons and Giants  
B10: Night's Dark Terror  
Champions of Mystara boxed set  
CM1: Test of the Warlords  
DA1-4: Blackmoor adventure modules  
Dawn of the Emperors boxed set  
D&D Basic set  
D&D Companion set  
D&D Expert set  
D&D Master set  
GAZ1: The Grand Duchy of Karamaikos  
GAZ2: The Emirates of Ylaruam  
GAZ3: The Principalities of Glantri  
GAZ5: The Elves of Alfheim  
GAZ6: The Dwarves of Rockhome  
GAZ7: The Northern Reaches  
GAZ8: The Five Shires  
GAZ9: The Minrothad Guilds  
GAZ10: The Orcs of Thar  
GAZ11: The Republic of Darokin  
GAZ12: The Golden Khan of Ethengar  
GAZ13: The Shadow Elves  
GAZ14: The Atruaghin Clans  
Hollow World boxed set  
HWR1: Sons of Azca  
HWR2: The Kingdom of Nithia  
HWR3: The Milenian Empire  
M1: Into the Maelstrom  
M2: Vengeance of Alphaks  
M5: Talons of Night  
PC1: Tall Tales of the Wee Folk  
PC2: Top Ballista  
PC3: The Sea Creatures  
PC4: Night Howlers  
Poor Wizard's Almanac I  
Rules Cyclopedia  
Wrath of the Immortals boxed set  
X11: Saga of the Shadowlord

### Advanced Dungeons & Dragons (1<sup>st</sup> Edition)

Oriental Adventures

### Advanced Dungeons & Dragons (2<sup>nd</sup> Edition)

AD&D Player's Handbook  
Complete Spacefarer's Handbook  
Monstrous Compendium 1  
Orc's Head Peninsula  
Planeswalker's Handbook  
Requiem: The Grim Harvest (Ravenloft)  
Savage Coast Sourcebook

Savage Coast Monstrous Compendium 1-2  
Spelljammer Monstrous Compendium  
Thri-kreen of Athas  
Van Richten's Monster Hunter Compendium v. 1-3

### Dungeons & Dragons 3.5 Edition

D&D Player's Handbook

### Riviste

Dragon Magazine

## INDICE DEI NOMI ORIGINALI

Inglese	Italiano
Aasimar	Aasimar
Adaptor	Adaptor
Alphatian	Alphatiano
Aranea	Aranea
Arghan	Arghan
Beastman	Uomo-bestia
Brownie	Brownie
Brute-man	Cavernicolo
Bugbear	Bugbear
Caprine	Caprinide
Cay-man	Cayma
Centaur	Centauro
Chameleon-man	Camaleontide
Chevall	Chevall
Clurichaun	Cluricauno
Coldrake	Draghetto, montano
Cryon	Cryon
Cyclops	Ciclope
Devil swine	Verro diabolico
Dhampir	Dhampir
Diabolus	Diabolus
Doppelganger	Replicante <sup>1</sup>
Dracon	Dracon
Dragon, Amethyst	Drago, Ametista
Dragon, Black	Drago, Nero
Dragon, Blue	Drago, Blu
Dragon, Brass	Drago, Ottone
Dragon, Bronze	Drago, Bronzo
Dragon, Brown	Drago, Ambra
Dragon, Copper	Drago, Rame
Dragon, Crystal	Drago, Cristallo
Dragon, Emerald	Drago, Smeraldo
Dragon, Gold	Drago, Dorato
Dragon, Green	Drago, Verde
Dragon, Jade	Drago, Giada
Dragon, Onyx	Drago, Onice
Dragon, Quartz	Drago, Quarzo
Dragon, Red	Drago, Rosso
Dragon, Ruby	Drago, Rubino
Dragon, Sapphire	Drago, Zaffiro
Dragon, Silver	Drago, Argento
Dragon, Topaz	Drago, Topazio

<sup>1</sup> In origine tradotto come Metamorfosis nel set Base

<b>Inglese</b>	<b>Italiano</b>
Dragon, White	Drago, Bianco
Dryad	Driade
Dwarf, Kogolor	Nano, antico
Dwarf, Modern	Nano, comune
Dwarf, Moulder	Nano, corrotto
Elemental Drake	Draghetto, elementale
Elf, Acquatic	Elfo, Acquatico
Elf, High	Elfo, Alto
Elf, Sea	Elfo, Marino
Elf, Shadow	Elfo, dell'Ombra
Elf, Winged	Elfo, Alato
Elf, Wood	Elfo, Silvano
Emerondian	Emerondiano
Enduk	Enduk
Faenare	Faenare
Fairy or Fey	Fatato o Fata
Faerie	Faerie o Fata dell'Aere
Faun	Fauno
Gator-man	Uomo-alligatore (Gurrash)
Genasi, Air	Genasi dell'aria
Genasi, Earth	Genasi della terra
Genasi, Fire	Genasi del fuoco
Genasi, Water	Genasi dell'acqua
Ghoul	Ghoul
Giant, Cloud	Gigante delle nuvole
Giant, Fire	Gigante del fuoco
Giant, Frost	Gigante del gelo
Giant, Hill	Gigante delle colline
Giant, Mountain	Gigante delle montagne
Giant, Rock	Gigante delle rocce
Giant, Sea	Gigante del mare
Giant, Storm	Gigante delle tempeste
Giff	Giff
Gnoll	Gnoll
Gnome, Earth	Gnomo, terra
Gnome, Fire	Gnomo, fuoco
Gnome, Ice	Gnomo, ghiacci
Gnome, Sky	Gnomo, cieli
Gnome, Snartan	Gnomo, snartano
Gnome, Wood	Gnomo, silvano
Goatman	Caproide
Goblin	Goblin
Gremlin	Gremlin
Gurrash	Gurrash
Gyerian	Gyerian
Hadozee	Hadozee
Harpy	Arpia
Half-elf	Mezzelfo
Halfling o Hin	Halfling o Hin
Half-ogre	Mezzorco
Half-orc	Mezzorchetto
Haunt, Banshee	Anima persa, Banshee
Haunt, Ghost	Anima persa, Sudario
Haunt, Poltergeist	Anima persa, Poltergeist
Hobgoblin	Hobgoblin
Hsiao	Hsiao
Human	Umano
Hurwaeti	Hurwaeti

<b>Inglese</b>	<b>Italiano</b>
Hutaakan	Hutaakano
Kna	Kna
Kobold	Coboldo
Kopru	Kopru
Krolli	Krolli
Kubitt	Kubitta
Kurghan	Kurghan
Leprechaun	Leprecauno
Lich	Lich
Lizardman	Lucertoloide
Lupin	Lupin
Lycanthrope	Licantropo
Malpoggi	Malpoggi
Mandrake	Draghetto, urbano
Manscorpion	Uomo-scorpione
Merman	Marinide
Merrow	Merrow
Metamorph	Metamorfo
Minotaur	Minotauro
Mugumba o Mud Dweller	Mugumba o Abitatore del fango
Mummy	Mummia
Nagpa	Nagpa
N'djatwa	N'djatwa
Nixie	Folletto acquatico
Ogre	Orco
Orc	Orchetto
Ovinaur	Ovinauro
Pachydermion	Pachydermion
Pegataur	Pegatauro
Phanaton	Phanaton
Phantom, Apparition	Fantasma, Apparizione
Phantom, Shade	Fantasma, Mezzombra
Phantom, Vision	Fantasma, Visione
Pixie	Folletto
Pooka	Pooka
Rakasta	Rakasta
Rastipede	Rastipede
Rat-man	Uomo-topo
Redcap	Caporosso
Sand-man	Uomo-sabbia
Satyr	Satiro
Scro	Scro
Shae	Shae
Shark-kin	Squaloide
Shazak	Shazak
Sis'thik	Sis'thik
Sidhe	Sidhe
Siren	Sirena
Snapper Turtle	Testugo
Spectre	Necrospettro
Sphinx	Sfinge
Spirit, Druj	Spirito, Druji
Spirit, Odic	Spirito, Odic
Spirit, Revenant	Spirito, Revenant
Sprite	Spiritello
Tabi	Tabi
Thoul	Thoul

<b>Inglese</b>	<b>Italiano</b>
Tiefling	Tiefling
Tortle	Tortugo o uomo-tartaruga
Treant	Treant o uomo-albero
Triton	Tritone
Troglodyte	Troglodita
Troll	Troll
Vampire	Vampiro
Werebadger	Tasso mannaro
Werebat	Pipistrello mannaro
Werebear	Orso mannaro
Wereboar	Cinghiale mannaro
Werecoodile	Cocodrillo mannaro
Werefox	Volpe mannara
Werehyena	Iena mannara
Werejackal	Sciacallo mannaro
Werejaguar	Giaguaro mannaro
Wereleopard	Leopardo mannaro
Werelion	Leone mannaro
Werepanther	Pantera mannara
Wererat	Ratto mannaro
Wereraven	Corvo mannaro
Wereseal	Foca mannara
Weresnake	Serpente mannaro
Weretiger	Tigre mannara
Wereshark	Squalo mannaro
Wereswine	Verro mannaro
Werewolf	Lupo mannaro
Wooddrake	Draghetto, silvano
Wood imp	Diavoletto silvestre
Wight	Spettro
Wraith	Presenza
Xixchil	Xixchil

<b>Italiano</b>	<b>Inglese</b>
Aasimar	Aasimar
Adaptor	Adaptor
Alphatiano	Alphatian
Anima persa, Banshee	Haunt, Banshee
Anima persa, Poltergeist	Haunt, Poltergeist
Anima persa, Sudario	Haunt, Ghost
Aranea	Aranea
Arghan	Arghan
Arpia	Harpy
Brownie	Brownie
Bugbear	Bugbear
Camaleontide	Chameleon-man
Caporosso	Redcap
Caprinide	Caprine
Caproide	Goatman
Cavernicolo	Brute-man
Cayma	Cay-man
Centauero	Centaur
Chevall	Chevall
Ciclope	Cyclops
Cinghiale mannaro	Wereboar
Cluricauno	Clurichaun
Coboldo	Kobold

<b>Italiano</b>	<b>Inglese</b>
Cocodrillo mannaro	Werecoodile
Corvo mannaro	Wereraven
Cryon	Cryon
Dhampir	Dhampir
Diavoletto silvestre	Wood imp
Dracon	Dracon
Draghetto, elementale	Elemental drake
Draghetto, montano	Colddrake
Draghetto, silvano	Wooddrake
Draghetto, urbano	Mandrake
Drago, Ambra	Dragon, Brown
Drago, Ametista	Dragon, Amethyst
Drago, Argento	Dragon, Silver
Drago, Bianco	Dragon, White
Drago, Blu	Dragon, Blue
Drago, Bronzo	Dragon, Bronze
Drago, Cristallo	Dragon, Crystal
Drago, Dorato	Dragon, Gold
Drago, Giada	Dragon, Jade
Drago, Nero	Dragon, Black
Drago, Onice	Dragon, Onyx
Drago, Ottone	Dragon, Brass
Drago, Quarzo	Dragon, Quartz
Drago, Rame	Dragon, Copper
Drago, Rosso	Dragon, Red
Drago, Rubino	Dragon, Ruby
Drago, Smeraldo	Dragon, Emerald
Drago, Topazio	Dragon, Topaz
Drago, Verde	Dragon, Green
Drago, Zaffiro	Dragon, Sapphire
Triade	Dryad
Elfo, Acquatico	Elf, Aquatic
Elfo, Alato	Elf, Winged
Elfo, Alto	Elf, High
Elfo, dell'Ombra	Elf, Shadow
Elfo, Marino	Elf, Sea
Elfo, Silvano	Elf, Wood
Elfo, Sotterraneo	Elf, Shadow
Emerondiano	Emerondian
Enduk	Enduk
Faenare	Faenare
Faerie o Fata dell'Aere	Faerie
Fantasma, Apparizione	Phantom, Apparition
Fantasma, Mezzombra	Phantom, Shade
Fantasma, Visione	Phantom, Vision
Fatato o Fata	Fairy o Fey
Fauno	Faun
Foca mannara	Wereseal
Folletto	Pixie
Genasi dell'acqua	Genasi, Air
Genasi dell'aria	Genasi, Water
Genasi del fuoco	Genasi, Fire
Genasi della terra	Genasi, Earth
Ghoul	Ghoul
Giaguaro mannaro	Werejaguar
Giff	Giff
Gigante, Colline	Giant, Hill
Gigante, Fuoco	Giant, Fire



<b>Italiano</b>	<b>Inglese</b>
Gigante, Ghiacci	Giant, Frost
Gigante, Mare	Giant, Sea
Gigante, Montagne	Giant, Mountain
Gigante, Nuvole	Giant, Cloud
Gigante, Rocce	Giant, Rock
Gigante, Tempeste	Giant, Storm
Gnoll	Gnoll
Gnomo, Cieli	Gnome, Sky
Gnomo, Ghiacci	Gnome, Ice
Gnomo, Silvano	Gnome, Wood
Gnomo, Terra	Gnome, Earth
Goblin	Goblin
Gremlin	Gremlin
Gurrash (uomo-alligatore)	Gurrash o Gator-man
Gyerian	Gyerian
Hadozee	Hadozee
Hin o Halfling	Hin o Halfling
Hobgoblin	Hobgoblin
Hsiao	Hsiao
Hurwaeti	Hurwaeti
Hutaakano	Hutaakan
Iena mannara	Werehyena
Kna	Kna
Kopru	Kopru
Krolli	Krolli
Kubitta	Kubitt
Kurghan	Kurghan
Leone mannaro	Werelion
Leopardo mannaro	Wereleopard
Leprecauno	Leprechaun
Licantropo (v. mannari)	Lycanthrope
Lich	Lich
Lucertoloide	Lizardman
Lupin	Lupin
Lupo mannaro	Werewolf
Malpheggi	Malpheggi
Marinide	Merman
Merrow	Merrow
Metamorfo	Metamorph
Mezzelfo	Half-elf
Mezzorco	Half-ogre
Mezzorchetto	Half-orc
Minotauro	Minotaur
Mugumba (Abitatore del fango)	Mugumba (Mud-dweller)
Mummia	Mummy
Nagpa	Nagpa
Nano, Antico	Dwarf, Kogolor
Nano, Comune	Dwarf, Modern
Nano, Corrotto	Dwarf, Moulder
N'djatwa	N'djatwa
Necrospettro	Spectre
Orco	Ogre
Orchetto	Orc
Orso mannaro	Werebear
Ovinauro	Ovinaur

<b>Italiano</b>	<b>Inglese</b>
Pachydermion	Pachydermion
Pantera mannara	Werepanther
Pegatauro	Pegataur
Phanaton	Phanaton
Pipistrello mannaro	Werebat
Pooka	Pooka
Presenza	Wraith
Rakasta	Rakasta
Rastipede	Rastipede
Replicante	Doppleganger
Satiro	Satyr
Sciacallo mannaro	Werejackal
Scro	Scro
Serpente mannaro	Weresnake
Sfinge	Sphinx
Shae	Shae
Shazak	Shazak
Sis'thik	Sis'thik
Sidhe	Sidhe
Siren	Sirena
Snartano (gnomo)	Snartan gnome
Spettro	Wight
Spiritello	Sprite
Spirito, Druji	Spirit, Druj
Spirito, Odic	Spirit, Odic
Spirito, Revenant	Spirit, Revenant
Squaloide	Shark-kin
Squalo mannaro	Wereshark
Tabi	Tabi
Tasso mannaro	Werebadger
Thoul	Thoul
Testugo	Snapper Turtle
Tiefling	Tiefling
Tigre mannara	Weretiger
Topo mannaro	Wererat
Tortugo (uomo-tartaruga)	Turtle
Treant (uomo-albero)	Treant
Tritone	Triton
Troglodita	Troglodyte
Troll	Troll
Umano	Human
Uomo-bestia	Beastman
Uomo-sabbia	Sand-man
Uomo-scorpione	Manscorpion
Uomo-topo	Rat-man
Vampiro	Vampire
Verro mannaro o diabolico	Wereswine, Devil Swine
Volpe mannara	Werefox
Xixchil	Xixchil

## Capitolo 1 – Regole generali

### Dimensioni e Taglia

Spesso nel testo si fa riferimento alle dimensioni di creature o di oggetti. Per una più rapida consultazione delle abbreviazioni o delle diciture riportate, la Tabella 1.1 mostra una chiarificazione metrica riguardante le possibili dimensioni di oggetti e creature. Per le Creature, la dimensione elencata è la più grande tra l'altezza e la lunghezza, per gli oggetti si intende la dimensione più grande fra lunghezza, larghezza o spessore. Il Coefficiente di Taglia (*CdT*) indica per quanto occorre moltiplicare l'ingombro di un oggetto (o il peso di una creatura) di quella taglia rispetto ad uno di taglia media per scoprire il suo peso, P.D. e costo, e viene usato anche per determinare il peso massimo trasportabile, sollevabile e maneggiabile.

**Tab. 1.1 – Dimensioni di Creature e Oggetti**

Taglia	Sigla	CdT	Creature	Oggetti
Minuscolo	D	1/8	Fino a 20 cm	Fino a 10 cm
Minuto	T	¼	21 cm – 60 cm	11 cm – 30 cm
Piccolo	S	½	61 cm – 1,20 m	31 cm – 80 cm
Medio	M	1	1,21 m – 2,1 m	81 cm – 1,60 m
Grande	L	2	2,2 m – 3,6 m	1,61 m – 3 m
Enorme	H	4	3,7 m – 7,5 m	3,1 m – 6 m
Gigantesco	G	8	Oltre 7,5 m	Oltre 6 m

Occorre ricordare che le creature più piccole colpiscono più facilmente quelle più grandi e viceversa. Per ogni taglia di differenza, una creatura di taglia inferiore riceve un bonus cumulativo al colpire di +1, mentre quella più grande un malus cumulativo di -1.

Inoltre, è consigliabile anche modificare i Dadi Vita delle Classi in base alla taglia di una creatura. Infatti, come i danni prodotti dalle armi variano in funzione delle dimensioni dell'arma (una spada minuscola non causa gli stessi danni di una spada media – vedere il manuale *Armeria di Mystara* per maggiori dettagli), così un personaggio di taglia più piccola dovrebbe avere meno PF di un personaggio di taglia più grande (a parità di livello e Costituzione). In caso contrario, un guerriero di taglia minuscola avrebbe gli stessi PF di uno di taglia Media o Enorme, e sarebbe più resistente ai danni inferti dalle armi della propria taglia. Per ovviare a questo paradosso, si consiglia semplicemente di considerare i Dadi Vita associati ad ogni Classe e pensati per personaggi di taglia Media e convertirli in base alla taglia del personaggio, come da tabella seguente:

**Tab. 1.2 – Dadi Vita in base alla Taglia**

Taglia	Creature	DV	DV	DV
Minuscolo	Fino a 20 cm	d2	d4	d5
Minuto	21 cm – 60 cm	d3	d4	d6
Piccolo	61 cm – 1,20 m	d3	d5	d6
<b>Medio</b>	<b>1,21 m – 2,1 m</b>	<b>d4</b>	<b>d6</b>	<b>d8</b>
Grande	2,2 m – 3,6 m	d5	d8	d10
Enorme	3,7 m – 7,5 m	d6	d10	d12
Gigantesco	Oltre 7,5 m	d8	d12	2d8

*Esempio 1:* un guerriero (d8) halfling (taglia piccola) usa d6 (come i normali halfling riportati nella *Rules Cyclopeda*), un guerriero kubitta (taglia minuta) usa d5, mentre un ladro (d4) gnomo (taglia piccola) usa d3.

Tuttavia, a meno che non si scelga di far partire qualsiasi razza con 1 DV al 1° livello di ogni classe (v. regola opzionale Assenza di Livello Evoluto), non bisogna applicare questo incremento alle razze più grandi di medie dimensioni, poiché possiedono già 3 o più Dadi Vita a livello Evoluto (Normal Monster), e i Dadi Vita supplementari vanno a compensare tutti i PF aggiuntivi che acquisirebbero grazie al miglioramento dei DV della classe.

*Esempio 2:* un orco (taglia Grande) ha 4 DV allo stadio Evoluto. Nel caso voglia diventare un guerriero, non tira d10 per i livelli successivi, ma aggiungerà altri d8 ai suoi 4 DV iniziali, visto che questi compensano ampiamente la sua superiore vitalità rispetto ad un guerriero umano. Se tuttavia il DM volesse permettere ad un personaggio orco di diventare un guerriero di 1° livello con 1 DV, questo dovrebbe usare d10 per i PF per rimarcare la superiorità di taglia.

Infine, creature più grandi sono notoriamente più forti di quelle più piccole, che invece sono più agili a causa della minore massa corporea. Per questo ad ogni taglia si accompagna un bonus e un malus alla Forza e alla Destrezza, come mostra la Tabella 1.3.

**Tab. 1.3 – Forza e Destrezza in base alla Taglia**

Taglia	Creature	FOR	DES
Minuscolo	Fino a 20 cm	-4	+4
Minuto	21 cm – 60 cm	-2	+2
Piccolo	61 cm – 1,20 m	-1	+1
<b>Medio</b>	<b>1,21 m – 2,1 m</b>	<b>+0</b>	<b>+0</b>
Grande	2,2 m – 3,6 m	+1	-1
Enorme	3,7 m – 7,5 m	+2	-2
Gigantesco	Oltre 7,5 m	+4	-4

### Regola opzionale su taglia e punteggio di Forza

Creature di taglia Minuscola non possono avere una Forza maggiore di 13 punti, mentre esseri di taglia Minuta arrivano al massimo a 15 punti. Esseri di taglia superiore a Piccola invece possono addirittura eccedere i 18 punti di caratteristica.

### Ingombro

L'ingombro viene definito come il peso massimo trasportabile da una creatura e viene misurato in monete (abbreviato mon.; 1 moneta = 50 gr). L'ingombro dipende dalla Forza e dalla Taglia della creatura, e determina la sua velocità di movimento in base al rapporto fra l'Ingombro trasportato (la somma dell'ingombro degli oggetti che il personaggio indossa) e l'Ingombro Massimo Trasportabile. Il **Peso Massimo Trasportabile** in kg (PMT) si calcola in questo modo:

$$PMT = [(Forza \times 5) + (Bonus Forza \times 10)] \times C.d.T.$$

Nel caso il bonus di Forza sia un valore negativo, sottrarre semplicemente 5 kg al prodotto di Forza  $\times$  5.

Il Coefficiente di Taglia (*C.d.T.*) è il valore per cui bisogna moltiplicare il risultato dell'operazione fra parentesi quadre per ottenere il PMT effettivo, che dipende cioè dalla taglia dell'individuo (v. sopra).

Il *Peso Massimo Spostabile (PMS)*, cioè il limite di peso trascinato, spinto o sollevato con due mani (in kg) si calcola invece così:

$$PMS = [(Forza \times 5) + (Forza \times Bonus Forza^2)] \times C.d.T.$$

Nel caso di bonus +0 si somma il valore della Forza, mentre con bonus +1 si somma il doppio del valore della Forza; con un valore negativo, occorre sottrarre solo il malus al prodotto di Forza  $\times$  5.

L'*Ingombro Massimo Trasportabile (IMT)* o *Spostabile (IMS)* in monete si ottiene moltiplicando per 20 il PMT/PMS espresso in kg.

La tabella 1.4 reca i il *Peso o Ingombro Massimo Trasportabile (PMT/IMT)* e il *Peso o Ingombro Massimo Spostabile (PMS/IMS – spingendo, trascinando o sollevando un peso con entrambe le mani)* per valori in scala di Forza 1-30 per creature di medie dimensioni; per esseri di taglia diversa moltiplicare il valore per il CdT relativo (v. Tab 1.1).

Tab. 1.4 – Ingombro Max Spostabile e Trasportabile

Forza	PMT	IMT	PMS	IMS
1 (-5)	1 kg	20 mon	1 kg	20 mon
2 (-4)	5 kg	100 mon	6 kg	120 mon
3 (-4)	10 kg	200 mon	11 kg	220 mon
4 (-3)	15 kg	300 mon	17 kg	340 mon
5 (-3)	20 kg	400 mon	22 kg	440 mon
6 (-2)	25 kg	500 mon	28 kg	560 mon
7 (-2)	30 kg	600 mon	33 kg	660 mon
8 (-1)	35 kg	700 mon	39 kg	780 mon
9 (-1)	40 kg	800 mon	44 kg	880 mon
10 (+0)	50 kg	1000 mon	60 kg	1200 mon
11 (+0)	55 kg	1100 mon	66 kg	1320 mon
12 (+1)	70 kg	1400 mon	84 kg	1680 mon
13 (+1)	75 kg	1500 mon	91 kg	1820 mon
14 (+2)	90 kg	1800 mon	126 kg	2520 mon
15 (+2)	95 kg	1900 mon	135 kg	2700 mon
16 (+3)	110 kg	2200 mon	224 kg	4480 mon
17 (+3)	115 kg	2300 mon	238 kg	4760 mon
18 (+4)	130 kg	2600 mon	378 kg	7560 mon
19 (+4)	135 kg	2700 mon	399 kg	7980 mon
20 (+5)	150 kg	3000 mon	600 kg	12000 mon
21 (+5)	155 kg	3100 mon	630 kg	12600 mon
22 (+6)	170 kg	3400 mon	902 kg	18040 mon
23 (+6)	175 kg	3500 mon	943 kg	18860 mon
24 (+7)	190 kg	3800 mon	1296 kg	25920 mon
25 (+7)	195 kg	3900 mon	1350 kg	27000 mon
26 (+8)	210 kg	4200 mon	1794 kg	35880 mon
27 (+8)	215 kg	4300 mon	1863 kg	37260 mon
28 (+9)	230 kg	4600 mon	2408 kg	48160 mon
29 (+9)	235 kg	4700 mon	2494 kg	49880 mon
30 (+10)	250 kg	5000 mon	3150 kg	63000 mon

È possibile tenere sollevato un peso per un numero di round pari a 1/3 del punteggio di Forza del personaggio, spostandosi solo di 3 metri al round e per ogni round successivo è necessaria una prova di Forza con penalità cumulativa di -1. Si può invece spingere o trascinare un peso a terra muovendosi 1 metro al round per un minuto per punto di Forza, dopo di che è necessaria una prova ogni minuto con penalità cumulativa di -1. In entrambi i casi al primo fallimento il soggetto si ferma ed è considerato affaticato (v. abilità *Resistenza nel Manuale delle Abilità Generali*): non potrà nuovamente sollevare o spostare pesi prima di essersi ripreso. Una favorevole prova di Forza consente di sollevare o spostare pesi che oltrepassano il limite sollevabile, con penalità cumulativa di -1 ogni 10% di peso aggiunto oltre il massimo.

## Movimento Effettivo

La velocità di movimento dipende dal rapporto tra l'Ingombro Trasportato (IT) rispetto all'Ingombro Massimo Trasportabile (IMT):

INGOMBRO	Leggero	Medio	Pesante
IT / IMT	< 1/3	< 2/3	> 2/3
Velocità	Normale	2/3	1/3

Quindi se l'ingombro trasportato rimane entro 1/3 del totale consentito, la velocità rimane quella base. Se l'ingombro supera 1/3 ma rientra nei 2/3 del totale, la velocità diventa 2/3 di quella base. Se poi l'ingombro supera i 2/3, la velocità diventa 1/3 di quella base. Se un individuo porta con sé più peso di quello che può trasportare (l'Ingombro Trasportato supera l'IMT) non riuscirà più a muoversi. Per gli esseri volanti, se l'ingombro trasportato supera la metà del massimo.

Se un personaggio è più piccolo di un altro, a parità di ingombro, è ovvio che i suoi passi saranno più corti e il suo movimento ridotto, e viceversa. Perciò per ogni differenza di taglia da quella media, il movimento base (camminata) si riduce di 3 metri (per creature più piccole) o aumenta di 3 metri (per quelle più grandi).

*Esempio:* il movimento base di un halfling (taglia piccola) è solo 9 metri al round, mentre quello di un troll (taglia grande) è di 15 metri al round.

La tabella 1.5 indica le velocità di movimento tipiche per creature bipedi umanoidi in base alla taglia. Il movimento base (camminando) di una creatura determina sia la velocità massima di corsa (il triplo del movimento base), sia la velocità oraria espressa in km (un terzo del valore del movimento base), che si calcola moltiplicando la velocità di cammino per 6 (un minuto) e poi per 60 (un'ora).

**Tab. 1.5 – Velocità di Movimento in base alla Taglia**

Taglia	Corsa (m/rnd)	Camminata (m/rnd)	Vel. Oraria (Km/ora)
Gigantesca	63	21	7
Enorme	54	18	6
Grande	45	15	5
Media	36	12	4
Piccola	27	9	3
Minuta	18	6	2
Minuscola	9	3	1

Si può anche usare la velocità di corsa per calcolare il movimento orario, ma non si può correre per più di un'ora al giorno e dopo ogni turno di corsa occorre rallentare a metà della velocità di cammino per 2 turni per evitare di affaticarsi (v. abilità generale *Resistenza*).

Normalmente occorre riposarsi per un'ora per ogni ora trascorsa in viaggio. Se ciò non viene fatto, il personaggio perde 1 punto Costituzione temporaneo per ogni ora in cui continua a spostarsi a velocità normale (non può più correre finché non si riposa), e deve effettuare una prova di Costituzione ogni ora per resistere alla stanchezza (v. abilità generale *Resistenza*). Dormirà per un numero di ore pari a quelle trascorse spostandosi, e quando si desterà la Costituzione sarà tornata normale.

Se una creatura perde il 75% dei PF totali essa non potrà più correre fino a quando non recupera sufficienti PF. Per quanto riguarda esseri volanti, se perdono la metà dei PF totali devono obbligatoriamente atterrare per riprendere le forze, e potranno tornare in volo dopo 1 turno, ma ad ogni turno necessitano di atterrare per riposare le ali. Se invece perde il 75% dei PF totali, una creatura volante non è più in grado di librarsi in volo né di correre fino a che non recupera sufficienti PF.

### Valore Base d'Esperienza

Qualsiasi razza descritta nei manuali di gioco di D&D riporta le sue statistiche al meglio della forma e in un momento dell'evoluzione considerato ottimale, ovvero l'età adulta. Considerando questo stadio come linea di partenza per tutte le razze, si può facilmente notare come alcune siano più avvantaggiate o potenti di altre semplicemente dal numero di Dadi Vita posseduti: un orco ad esempio ha 4 DV raggiunta l'età adulta, mentre un umano o un nano solo 1 DV. Oltre a ciò, alcune razze mostrano capacità fisiche o poteri soprannaturali in età adulta che li avvantaggiano ulteriormente rispetto ad altre razze che intraprendano la medesima classe. Ad esempio un elfo, benché parta con 1 DV, grazie al suo retaggio magico, all'infravisione e alla resistenza a certi tipi di effetti è certamente più avvantaggiato di un umano o di un goblin.

Questo regolamento si propone quindi di determinare quale sia il grado di vantaggio che ogni razza concede allo stadio adulto, che qui verrà indicato come stadio o livello Evoluto (detto *Normal Monster* nei manuali originali), e abbinare ad ognuna un valore che permetterà di variare i Punti Esperienza che il perso-

naggio deve guadagnare per avanzare nella classe scelta, in modo da equilibrare il rapporto tra la sua crescita (certamente facilitata dalle sue capacità e vantaggi) e quella di PG di razze meno potenti.

Per comparare tra loro tutte le razze giocabili si introduce ora la regola del Valore Base d'Esperienza (VBE), un metodo che permette di assegnare un valore numerico assoluto ad ogni specie in base ai suoi poteri e alle sue debolezze.

Per calcolare il VBE di una razza occorre considerare tutti i poteri (detti Vantaggi) e i difetti (detti Svantaggi) tipici della specie, sommando i PE associati ad ognuno secondo la lista sottostante, fino ad ottenere il Valore Base d'Esperienza della razza. Se un vantaggio si acquisisce dopo lo stadio Evoluto e ad un livello di classe superiore al 5°, dimezzare il valore in PE del vantaggio, così come se il vantaggio è un potere magico con restrizioni diverse dalla frequenza d'uso.

#### +100 PE ogni Vantaggio minore:

- Ogni DV posseduto oltre al 1° a livello Evoluto (Normal Monster)
- Ogni punto caratteristica bonus
- Ogni punto bonus al TxC o ai danni
- Ogni punto di CA naturale inferiore a 9 a livello Evoluto
- Ogni potere magico entro un lasso di tempo giornaliero (100 PE x livello incantesimo simile), come per le capacità magiche di un chierico o mago
- Ogni potere magico entro un lasso di tempo settimanale o peggiore (indipendentemente dal livello del potere)
- Ogni capacità minore non offensiva né difensiva (come individuare passaggi segreti, iniziativa migliorata, forgiatura magica);
- Bonus minimo di +1 ad un TS
- Abilità ladresche: 100 PE da 1 a 4 abilità, 200 PE oltre 4 abilità.
- Capacità di movimento e/o di carico incrementata
- Poliglotta (se conosce tre o più lingue di base)

#### +200 PE ogni Vantaggio medio:

- Ogni potere magico entro un lasso di tempo orario o inferiore (200 PE per livello incantesimo simile)
- Ogni resistenza ad una forma di attacco (dimezza o riduce automaticamente i danni)
- Ogni immunità ad un tipo di effetto limitato (es. paralisi dei ghouls, un tipo di incantesimo)
- Ogni attacco aggiuntivo oltre al primo
- Ogni attacco speciale non mortale (paralisi, cecità, danni superiori a 12 PF, ecc.)
- Bonus minore ai TS (+2 a un TS o +1 a due TS)
- Immunità alle armi normali
- Longevità (se la durata max della vita è superiore a 300 anni)
- Visione superiore (infravisione o capacità sensoriali aggiunte alla vista normale)

### +300 PE ogni Vantaggio maggiore:

- Ogni potere magico permanente entro i primi 3 livelli o capacità speciale legata al sangue o alla razza (come sangue elfico, mutare forma, respirazione anfibia, ecc.)
- Capacità di volo naturale o magica
- Bonus maggiore TS (oltre +2 globale, max +5)
- Immunità minore alle armi magiche (max +2)
- Immunità minore agli incantesimi (1° o 2° livello)
- Immunità a un tipo di attacchi (contundenti, laceranti, penetranti) o di effetti (es metamorfosi, paralisi, ecc.)
- Immunità fino a due tipi di elementi
- Se possiede Resistenza alla Magia inferiore a 50%

### +500 PE ogni Vantaggio estremo:

- Ogni attacco speciale mortale
- Ogni potere magico permanente comparabile a magie di livello 4°+ o rigenerazione (almeno 1/rd)
- Bonus superiore ai TS (oltre +5 globale ai TS)
- Ogni scuola di magia a cui è immune
- Ogni tre elementi a cui è immune
- Immunità maggiore a armi magiche (max +4)
- Immunità maggiore agli incantesimi (fino al 4° liv)
- Immortalità (se non invecchia o non muore normalmente una volta ridotto a PF negativi)
- Se possiede Resistenza alla Magia superiore a 50%

### -100 PE ogni Svantaggio minore:

- Ogni -1 a un TS o al Tiro per Colpire
- Ogni punto caratteristica malus
- Ogni limitazione minore derivante dal fisico, dalla mente o dalla cultura (es. Goffaggine)
- Se il movimento base è ridotto rispetto a quello standard per esseri di pari dimensioni
- Se possiede restrizioni al punteggio massimo di una o più abilità
- Se possiede avversione alle armature indossabili
- Se possiede restrizioni alle armi maneggiabili
- Se l'aspettativa di vita è inferiore a 50 anni

### -300 PE ogni Svantaggio maggiore:

- Ogni vulnerabilità ad un tipo di elemento, attacco o incantesimo (non si salva o subisce danni maggiorati)
- Ogni forma di magia impossibilitato ad usare (indipendentemente dalle classi accessibili)
- Ogni limitazione fisica, mentale o culturale grave
- Se ha limitazioni alle armature indossabili non bilanciate da una CA migliorata (5 o migliore)
- Se di taglia Minuta o inferiore

Nota 1: i vantaggi e gli svantaggi dovuti alla Taglia si compensano sempre (tra bonus e malus al colpire e DV maggiorati o ridotti) e si considerano ininfluenti.

Nota 2: il problema relativo alla normale disidratazione per creature subacquee non è considerato uno svantaggio reale, poiché queste vivono normalmente in ambiente acquatico, così come non si considera svantag-

gioso per un abitante della superficie non riuscire a respirare sott'acqua. Fa eccezione la disidratazione sovranaturale del folletto acquatico che invece comporta la morte in tempi rapidi se non è a contatto con l'acqua. Nota 3: lo svantaggio di Morte Irrevocabile proprio di Fate e Arghan diminuisce di 200 punti il VBE.

In base al Valore Base d'Esperienza di una razza si può così stabilire che tipo di vantaggio abbia questa sulle razze comuni (quelle cioè con VBE Trascurabile). Ciò determina una maggiorazione in termini di Punti Esperienza che ogni personaggio appartenente a quella determinata razza deve conseguire in aggiunta a quelli della sua classe per avanzare di livello. In base alla portata dei vantaggi posseduti, ogni razza ricade in una delle categorie seguenti: Vantaggio Trascurabile, Minimo, Sensibile, Elevato e Assoluto.

Per determinare il Vantaggio di una razza fare riferimento al suo Valore Base d'Esperienza (VBE):

**VBE Inferiore a 200 PE:** Vantaggio Trascurabile (non ci sono maggiorazioni ai PE della classe)

**VBE 300-700:** *Vantaggio Minimo*

**VBE 750-1600:** *Vantaggio Sensibile*

**VBE 1650-3000:** *Vantaggio Elevato*

**VBE 3050+:** *Vantaggio Assoluto*

*Es. 1 Elfo Silvano:* 1 capacità minore: individuare porte e passaggi segreti (100) + poliglotta (100) + 1 immunità limitata (200) + 1 resistenza a livello avanzato (100) + infravisione (200) + Longevità (200) + bonus minore ai TS (200) + 1 potere speciale di razza: sangue elfico (300) + 1 punto Destrezza (100) - 1 punto Costituzione (-100) = VBE 1400, Vantaggio Sensibile

*Es. 2 Nano comune:* 1 capacità minore: individuare trappole e passaggi segreti o stanze nascoste (100) + infravisione (200) + poliglotta (100) + resistenza a livello avanzato (100) + bonus minore ai TS (200) + capacità minore: forgiatura (100) + 1 punto Costituzione (100) - 1 punto Destrezza (-100) - 2 svantaggi minori (movimento ridotto e malus con armi inastate, -200) = VBE 600, Vantaggio Minimo

*Es. 3 Halfling:* abilità ladresca nascondersi (100) + 1 capacità minore: iniziativa migliorata (100) + 2 resistenze a livello avanzato (200) + bonus al TxC +1 (100) + bonus minore ai TS (200) + 1 punto caratteristica in Carisma e Destrezza (200) - 1 punto caratteristica in Forza (-100) = VBE 800, Vantaggio Sensibile

*Es. 4 Gnomo di terra:* 2 capacità minori: individuare trappole e passaggi segreti e parlare con animali sotterranei (200) + infravisione (200) + poliglotta (100) + bonus minore ai TS (200) + bonus limitato a TS acido (100) + capacità minore dal 9°: inventiva (50) + crea muro di pietra 1/settimana dal 8° (50) + 2 punti caratteristica (200) - 1 punto caratteristica (-100) = VBE 1000, Vantaggio Sensibile

In base al Vantaggio relativo alla razza, è necessario accumulare PE extra rispetto al totale previsto per ogni livello della classe primaria di appartenenza del personaggio, come esposto nella seguente tabella.

**Tab. 1.6 – PE Extra per Livello in base al Vantaggio**

Liv.	Minimo	Sensibile	Elevato	Assoluto
2°	+100	+150	+300	+450
3°	+200	+300	+600	+900
4°	+400	+600	+1.200	+1.800
5°	+800	+1.200	+2.400	+3.600
6°	+1.600	+2.400	+5.000	+7.500
7°	+3.200	+5.000	+10.000	+15.000
8°	+6.400	+10.000	+20.000	+30.000
9°	+13.000	+20.000	+40.000	+60.000
Succ.	-	+10.000	+20.000	+30.000

**Esempio:** Un Mago Elfo (vantaggio Sensibile) dovrà guadagnare 2650 PE (2500 +150) per il 2° livello, un Guerriero Elfo 2150 (2000 +150), mentre un Elfo bi-classe Guerriero/Mago 3720 ([2500+2000+150] -20%). Raggiunto il 9° livello accumulando 20.000 PE in più rispetto a quelli previsti dalla sua classe, per ogni livello successivo dovrà guadagnare 10.000 PE aggiuntivi (quindi per il mago +160.000 PE anziché 150.000).

## Livello Evoluto del personaggio

Qualsiasi creatura che abbia più di 1 DV allo stadio adulto (o di mostro normale), parte da 1 DV e deve guadagnare altri DV accumulando Punti Esperienza, fino a raggiungere il Livello Evoluto col numero di DV tipici della sua razza.

Per guadagnare il secondo DV, i PE da accumulare sono pari al VBE, e il valore raddoppia per aggiungere ogni DV ulteriore fino allo stadio Evoluto. Se raddoppiando i PE si eccedono i 500.000 PE, da quel momento si aggiungono 300.000 PE fissi per guadagnare ogni DV successivo fino a livello Evoluto.

Quando il personaggio raggiunge lo stadio Evoluto, questi PE scompaiono e si comincia la progressione secondo la classe scelta, aggiungendo un valore fisso di PE extra per livello in base alla categoria di Vantaggio della razza (Minimo, Sensibile, Elevato o Assoluto).

Anche eventuali attacchi, CA, danni e capacità speciali progrediscono gradualmente fino a raggiungere lo standard a livello Evoluto.

In generale, si considera che la CA migliori al massimo di 1 punto con ogni DV guadagnato fino ad arrivare alla CA della creatura evoluta.

Per gli attacchi multipli, si divida il numero di attacchi per i DV a livello evoluto: quello è l'intervallo con cui si guadagnano, partendo con 1 attacco iniziale (quello più micidiale). Ogni attacco fa la metà del danno massimo fino a che non si raggiunge il livello evoluto, e ai danni indicati si aggiunge sempre il modificatore di Forza del personaggio.

Le capacità magiche si dividono per il numero di DV posseduti allo stadio Evoluto e si acquisiscono in base a questo intervallo, partendo dalla più debole a 1 DV e via via con quelle più forti.

Per capacità speciali legate al fisico della creatura (es. tocco paralizzante, rigenerazione, ecc.) si considerano già esistenti sin dall'inizio (1 DV).

Le abilità generali e di classe dipendono dalla classe che raggiungerà il personaggio evoluto. Ciò detto, si considera che con 1 DV il personaggio possieda tutte le

abilità generali iniziali, e che ottenga successivamente un'abilità ogni 3 DV successivi (o 2 punti abilità ogni Dado Vita successivo al primo) fino allo stadio evoluto, quando inizia la progressione standard (v. *Manuale delle Abilità Generali*). Per quanto riguarda le capacità di classe invece, ottiene tutte quelle di 1° livello a metà del percorso evolutivo se ha più di 3 DV da evoluto, viceversa solo allo stadio Evoluto, e inizierà a progredire normalmente solo quando ottiene i livelli di classe.

Per le maestrie nelle armi, esseri con 3 o meno DV allo stadio Evoluto ottengono progressivamente i punti maestria ad ogni DV acquisito, fino ad avere tutti i punti di classe a livello Evoluto. Esseri con 4+ DV invece ottengono 1 punto per DV fino allo stadio Evoluto, quando aggiungono tutti i punti maestria di classe.

I Tiri Salvezza della creatura progrediscono come quelli di un Guerriero di livello pari ai Dadi Vita, se non viene indicato diversamente. Giunto poi a livello Evoluto, il soggetto inizierà la propria carriera scegliendo una classe specifica, e in tal caso userà i TS migliori in base a quelli già posseduti e alla progressione nella classe.

Il THAC0 varia in base ai DV della creatura: una volta raggiunto lo stato Evoluto e scelta una classe, il THAC0 del PG varierà solo quando e se il THAC0 di classe supera quello concesso dai DV di razza. Lo stesso vale per i Punti Ferita: una volta iniziata la carriera di classe, il personaggio non aggiunge PF per i DV ottenuti ad ogni livello fino a quando non raggiunge un valore con cui potrebbe superare quelli che già possiede in virtù dei maggiori DV posseduti in forma evoluta.

**Esempio Troll:** 6 DV (500) + CA 4 (500) + 2 attacchi aggiunti (400) + infravisione (200) + rigenerazione (500) + 5 punti caratteristica bonus (500) – 5 punti caratteristica malus (-500) – punteggi caratteristiche limitati (-100) = Valore Base 2000 PE

Questi i PE necessari per raggiungere lo stadio evoluto: 2 DV = 2.000 PE, 3 DV = 4.000 PE, 4 DV = 8.000 PE, 5 DV = 16.000, 6 DV (NM) = 32.000 PE.

Per quanto riguarda la CA, se a livello evoluto ha 4 e deve guadagnare 5 DV, allora parte con CA 9 a 1 DV e migliora di 1 punto per ogni DV guadagnato.

Per gli attacchi, parte con 1 morso che causa 1d5 danni e guadagna 1 artiglio a 3 DV e 1 altro artiglio a 5 DV (6 DV / 3 attacchi = 1 attacco ogni 2 DV aggiunti), ognuno fa 1d3 danni. Raggiunto il livello evoluto (6 DV) il morso causa 1d10 danni e gli artigli 1d6 danni (come un normale troll).

La rigenerazione e l'infravisione sono poteri innati e pertanto può sfruttarli fin dall'inizio (1 DV).

Infine i TS sono quelli di un Guerriero di livello pari ai DV (quindi allo stadio evoluto ha gli stessi TS di un Guerriero di 6° livello).

Se il Troll Evoluto decide di avanzare come Guerriero, si considera già un Guerriero di 1° (non deve aggiungere altri PF né Dadi Vita) e visto il suo Vantaggio Elevato dovrà raggiungere quota 1500 PE (1200 +300) per il 2° livello, mantenendo inalterate le sue peculiarità ma aggiungendo nuovi punti abilità e avendo accesso alle maestrie con le armi. Restano invece invariati i TS, visto che i suoi come mostro da 6 DV sono miglio-

ri, e cambieranno solo quando saranno migliori quelli come Guerriero (al 7° livello). Il THAC0 invece sarà quello di un mostro con 6 DV (15) e solo raggiunto il 10° livello da Guerriero il THAC0 diventerà 13. I PF infine resteranno invariati almeno fino al 7° livello, quando potrà aggiungere un nuovo d8 (visto che 6 DV del Troll a livello Evoluto equivalgono ai 6d8 PF dei primi sei livelli da Guerriero).

## Assenza di Livello Evoluto (Opzionale)

Se il DM lo permette, è possibile far iniziare tutte le razze come personaggi con 1 DV appartenenti ad una certa classe, senza considerare lo stadio Evoluto. In tal caso è sufficiente ricalcolare il VBE della razza sottraendo a quello elencato in questo manuale 100 PE per ogni DV oltre il primo a livello Evoluto, e fargli acquisire le capacità speciali e migliorare la CA progredendo di livello, considerando che debba fare i PE aggiuntivi ad ogni livello in base al vantaggio. In tal modo si avrà la possibilità di giocare razze non comuni partendo da una base più semplice.

**Esempio:** il Troll ha 6 DV e 2000 PE base, quindi con questa regola vale 1500 PE e ricade in Vantaggio Sensibile. Essendo un umanoide di taglia Grande, migliora i DV della classe scelta di un grado. Supponendo voglia fare il guerriero, avrà 1d10 PF al 1° livello, e possiede l'infravisione e la rigenerazione, oltre a 1 attacco col morso. Progredendo di livello migliora la CA fino a raggiungere CA naturale 4 al 6° livello (come avesse 6 DV) e aggiunge un attacco con gli artigli ogni 3 livelli, arrivando a 1 attacco a morso e 2 artigli al 6° livello (come allo stadio Evoluto).

## Regole per avanzare in più classi

Il sistema di regole di D&D classico considera che ogni personaggio inizi con una classe e progredisca fino al 36° livello restando fedele ad essa. Tuttavia, spesso i giocatori cercano di variare le capacità del proprio personaggio, oppure la storia si evolve dandogli la possibilità di acquisire nuovi poteri o conoscenze che non ricadono tra quelle tipiche della sua classe. Per questo motivo si introduce la regola per avanzare in più classi.

È possibile progredire in più classi progressivamente (Avanzamento Multiclasse) oppure in due classi contemporaneamente (Biclasse). Se si sceglie di usare queste regole, occorre considerare alcune classi presentate nel *Tomo della Magia di Mystara* come classi vere e proprie, non semplici aggiunte a quella primaria: il Mago Selvaggio e il Principe Mercante di Minrothad usano i DV, THAC0 e TS del Mago, mentre lo Sciamano usa i DV, THAC0 e TS del Chierico. Il Mercante Avventuriero invece rimane una "superclasse" (senza DV, THAC0 o TS propri), che si aggiunge a qualsiasi altra e guadagna Punti Esperienza solo in base alla propria rendita finanziaria.

Inoltre, occorre ricordare che le 4 abilità iniziali si acquistano solo al 1° livello, e non ogni volta che si guadagna il 1° livello in una nuova classe. Quando si decide di acquisire un'altra classe, si guadagna l'abilità (o le abilità) bonus ad essa associata, ma è necessario

possedere già quelle obbligatorie per appartenere alla classe (oltre a qualsiasi tipo di altro requisito necessario), viceversa la classe è inaccessibile.

Se si usano le regole alternative coi punti abilità (v. *Manuale delle Abilità Generali*), un Biclasse parte con 20 punti iniziali più i bonus e guadagna 2 punti ad ogni livello successivo, mentre un Multiclasse ottiene al 1° livello nella classe secondaria i punti legati all'abilità bonus, poi 1 ai livelli pari e 2 a quelli dispari nelle classi secondarie (come di norma).

**Nota 1:** nel caso di razze con modificatori ai PE, la percentuale da aggiungere per avanzare di livello si calcola solo sui PE della classe primaria per avanzamento Multiclasse, o alla somma ridotta dei PE per avanzamento Biclasse.

**Nota 2:** in caso il personaggio subisca il risucchio di un livello d'energia, per il multiclasse si intende sempre l'ultimo livello appena guadagnato (per il biclasse invece si tolgono i PE dell'ultimo livello, come per i personaggi a classe singola).

## AVANZAMENTO MULTICLASSE

L'Avanzamento Multiclasse o Progressivo prevede di affiancare alla classe primaria qualsiasi altra classe semplicemente accumulando PE per avanzare di livello in ognuna di esse, un livello alla volta, tenendo separati i PE in base alle classi in cui si sceglie di accumularli. È possibile multiclassare a partire dal 3° livello in massimo in tre classi diverse, possedendo i requisiti minimi in ciascuna, e il livello di ciascuna classe secondaria non può mai superare metà di quello della primaria.

Un personaggio multiclasse possiede un limite massimo di PE accumulabili pari al valore della sua classe primaria al 36°. Ciò significa che la somma di PE delle classi in cui decide di specializzarsi non può mai superare quel valore, e quindi ciò influenza anche il livello massimo raggiungibile nelle varie classi. È possibile multiclassare a partire dal 3° livello al massimo in tre classi appartenenti a tre rami di specializzazione diversi (sempre che si possiedano i requisiti minimi): ogni classe secondaria non può progredire oltre 2/3 del livello della principale.

**Esempio:** Malcolm (un personaggio umano) inizia come Ladro e raggiunge il 4° livello. A questo punto apprende i segreti delle arti arcane e aggiunge un livello da Mago, così diventa un Ladro di 4° livello con 7000 PE e un Mago di 1° Livello con zero PE. Per diventare un mago di 2° livello, Malcolm dovrà raggiungere 2500 PE, per il 3° arrivare a 5000 PE, e così via.

Per quanto riguarda le armature concesse valgono le regole più restrittive tra le classi scelte, mentre per la maestria nelle armi si adotta per ogni livello la progressione adeguata in base alla classe e si seguono solo le restrizioni imposte dal culto di appartenenza.

**Esempio:** Malcolm, il Ladro/Mago dell'esempio precedente, potrebbe usare qualsiasi armatura leggera, ma forse sceglierà di non indossarne, per non rischiare il fallimento nel lancio di incantesimi connesso all'uso di una corazza. Per quanto riguarda le armi invece, inizia con gli slot del Ladro (6), e quando acquista il primo livello come Mago non guadagna altri 2 slot come Ma-

go di 1° (dato che la classe di partenza era il Ladro), ma dovrà attendere il 4° livello da Mago per aggiungere un'arma o migliorare quelle che già conosce.

In base ai livelli acquisiti nelle varie classi, il personaggio beneficia del THAC0 migliore, dei TS migliori per ciascun tipo e dei PF migliori (si sommano i PF di ogni classe ma solo fino al limite previsto dalla classe col massimo migliore in base a DV e livello).

**Esempio:** Allanon è un Mago di 5° (5d4 DV) con 16 PF. Decide di diventare un sacerdote votato a Razud, e guadagna 3 livelli. Siccome i primi due livelli da chierico hanno un totale inferiore ai suoi PF attuali (2d6, max 12PF), non aggiunge altri PF, ma guadagnato il 3° da chierico il limite è 18 PF (3d6), quindi può tirare 1d6 e aggiungere al massimo 2 PF ai 16 che ha già per non superare il suo limite. Se guadagna un altro livello da Mago (6d4, max 24) può tirare 1d4 e aggiungerli ai suoi Punti Ferita, e così via. Dal punto di vista del THAC0, userà quello del Mago di 5° (migliore rispetto al Chierico di 3°). Per i Tiri Salvezza, userà i migliori a disposizione delle due classi in base al livello.

## AVANZAMENTO BICLASSE

Col sistema di Avanzamento Biclasse o Contemporaneo, si sommano i PE necessari per avanzare di un livello nelle due classi prescelte e il totale va diminuito del 20% (arrotondando per eccesso): si ottiene il nuovo livello solo una volta raggiunto quel valore. La riduzione dei PE è dovuta al fatto che il biclasse non sfrutta tutti i vantaggi di entrambe le classi come il multiclasse e che viene addestrato da subito a questa disciplina, quindi per lui è più facile progredire con questo stile di vita rispetto ai multiclasse.

Il personaggio sfrutta il THAC0 e i Tiri Salvezza migliori tra quelli delle classi di appartenenza, e per determinare i Punti Ferita usa un dado che sia la media tra quelli delle due classi. Per quanto riguarda l'uso di armature o scudi, impara a sfruttarli secondo l'addestramento della classe più marziale, ma ha tutte le limitazioni della classe più restrittiva. Per la padronanza delle armi parte col numero di slot migliore tra quelli associati alle due classi potendo scegliere dalla gamma di armi più estesa, e prosegue poi con l'intervallo più svantaggioso (v. *Armeria di Mystara*).

Un personaggio biclasse è limitato nella progressione fino ad un tetto massimo di PE pari al valore più alto al 36° tra le due classi coinvolte, e ciò significa che non potrà mai padroneggiare tutte le sue capacità di classe come i personaggi a classe singola.

**Esempio 1:** un elfo secondo il sistema standard è il perfetto esempio di un Avanzamento Biclasse. Infatti parte con 1d6 come Punti Ferita, che è la media tra 1d4 del Mago e 1d8 del Guerriero, ha lo stesso THAC0 del Guerriero (il migliore tra i due), usa i TS migliori tra le due classi, può usare tutte le armi del guerriero e indossare le corazze (questo per via del suo sangue elfico, che annulla qualsiasi probabilità di fallimento nel lancio di incantesimi arcani indossando armature).

**Esempio 2:** Motumbo è un umano nuari seguace di Korotiku e sceglie di avanzare contemporaneamente come Chierico e Ladro. Userà quindi come Dadi Vita il d5

(cioè d10 diviso due, media tra d6 e d4), partirà con il numero di armi conosciute più alto tra chierico e ladro (6 armi, quelle del ladro) e accumulerà altri slot al ritmo più lento (1 slot ogni 3 livelli). Può indossare corazze medie e leggere, ma preferirà quelle più leggere per non incorrere in penalità nell'uso delle abilità ladresche, mentre la scelta delle armi sarà sempre limitata a quelle consentite dal culto di Korotiku. Per quanto riguarda il THAC0, dato che quello del Ladro è identico a quello del Chierico, userà la medesima progressione. Per finire, userà i Tiri Salvezza migliori tra quelli del chierico e del ladro, e per avanzare al 2° livello dovrà accumulare 2160 PE (1200 per ladro 1° e 1500 per chierico 1°, totale 2700 PE diminuiti del 20%, secondo i valori di progressione del set di regole Base).

## Regole per gestire personaggi comuni

Nel sistema di regole di D&D classico i PNG più semplici sono i cosiddetti Uomini Comuni (UC), umani con 1 Dado Vita e senza particolari capacità oltre a quella relativa alla professione che svolgono. Sorge tuttavia un paradosso con questi PNG: come gestire quei personaggi che accumulano diverse conoscenze ed esperienza nel loro campo d'azione, ma che tuttavia non possono essere assimilati a una delle normali classi per PG? Vi sono in effetti alcuni PNG presentati negli Atlanti di Mystara a cui sono associate classi del tutto fuori luogo, solo per non renderli uguali alla massa della gente comune (l'esempio più lampante è Olivia Prothemian, moglie dell'Arciduca Stefan Karameikos, che scopriamo essere una Ladra di 9° livello solo perché è abile nel raccogliere informazioni e fare politica, benché non abbia certamente mai intrapreso quella professione e sia anzi una nobildonna purosangue).

Le regole di seguito presentate prendono spunto dall'idea della Terza Edizione di introdurre classi per PNG, con lo scopo di migliorarle per rendere le classi da PNG mirate ad una crescita delle capacità professionali (abilità generali) in relazione all'esperienza del personaggio, limitando fortemente la crescita nelle capacità offensive e nella resistenza ai danni (evitando così di avere Mugnai di 20° che attaccano e sopportano i danni come i guerrieri veterani).

Innanzitutto possiamo ipotizzare che ogni essere umano inizi la sua vita come uomo comune con 1d4 Punti Ferita e un'abilità generale che apprende nell'infanzia. Durante l'adolescenza o al massimo nel passaggio alla maturità, il personaggio intraprende una strada che lo porta a scegliere una classe da PG o avanzare come PNG: guadagna così il 1° livello in una classe a costo zero PE, apprende tutte le abilità generali del caso, e si possono aggiungere determinati Punti Ferita in base ai Dadi Vita della classe (esempio: un uomo che diventi guerriero con 1d8 PF aggiunge 4 PF al 1d4 iniziale, un mago o un ladro non aggiungono PF, mentre un chierico con 1d6 aggiunge 2 PF a quelli iniziali).

Qualsiasi personaggio che non sia abbastanza motivato da ricevere un'educazione e un addestramento sufficiente a far parte di una delle Classi disponibili è considerato un Personaggio Non Giocante Ordinario (o



PNGO), a qualsiasi classe sociale appartenga. Quindi che sia un contadino, un artigiano, un commerciante, un mendicante, un nobile o un artista e di qualsiasi classe sociale faccia parte, se non appartiene ad una classe deve essere trattato come un Ordinario.

L'avanzamento nella propria classe sociale o di mestiere non dipende dall'acquisizione di PE, bensì dall'esperienza che matura col passare degli anni. In pratica, il PNG Ordinario umano raggiunge il 1° livello quando entra nell'età Adulta (20 anni) e ottiene un nuovo livello ogni 5 anni. In questo modo, un Ordinario umano di mezz'età si attesterà intorno al 4°-5° livello e non potrà superare il 10°, dato che l'aspettativa media di vita per un popolano umano è di circa 40-50 anni, mentre quella di un nobile e di un borghese può raggiungere i 70 anni in un mondo fantasy medievale.

Il Personaggio Ordinario usa D6 per determinare i Punti Ferita al 1° livello (quindi, adottando il metodo precedente, avrà 1d4+2 PF), e guadagna 1 PF col passaggio all'età Adulta, 1 alla Maturità e 1 all'età Venerabile (in base alla razza l'età è diversa), quindi ogni Personaggio Ordinario avrà al massimo 1d6+3 PF.

Il THAC0 del Personaggio Ordinario è sempre 19 a qualsiasi livello (hanno poca domestichezza col combattimento, come un mago alle prime armi).

I Tiri Salvezza del Personaggio Ordinario sono gli stessi del Ladro. Col sistema alternativo di Tiri Salvezza, ciascun PNGO sceglie uno fra i quattro tipi di Tiri Salvezza in cui è abbastanza resistente (usa il valore del TS Secondario), mentre per gli altri tre tipi si considera il valore dei TS Normali.

Per quanto riguarda le abilità generali, il Personaggio Ordinario al 1° livello possiede 4 abilità più il bonus Intelligenza, e ne acquista una nuova ogni 3 livelli (quindi al 3°, al 6°, ecc.). Se si usano le regole alternative presentate nel *Manuale delle Abilità Generali*, si consideri che un Ordinario parte con 10 punti abilità + bonus Intelligenza e ne guadagna 2 ogni livello.

Gli slot di maestrie nell'uso delle armi di cui dispone un Personaggio Ordinario sono 4, non acquista ulteriori slot col procedere dei livelli e può padroneggiare solo armi semplici (v. *Armeria di Mystara*).

All'occorrenza, un Ordinario può convertire uno slot di maestrie con le armi in un'abilità generale (o 2 punti abilità), scegliendo di espandere il suo campo di conoscenze o capacità professionali a scapito di quelle marziali. Si consideri ad esempio il tipico saggio del paese, che trascura il suo addestramento militare per approfondire le conoscenze del mondo; o la nobildonna istruita nelle incombenze associate alla figura femminile, anziché alle arti marziali più adatte ai maschi.

È possibile far partire un PG come Ordinario, e poi assegnargli una classe in base all'addestramento o agli eventi a cui prende parte. In tal caso mantiene le caratteristiche dell'Ordinario finché queste sono migliori di quelle guadagnate con la classe, poi progredisce secondo i vantaggi della classe di appartenenza.

**Esempio:** un Fabbro di 3° deve fuggire dal villaggio e diventa un Ladro. Nel momento in cui guadagna il 1° livello da Ladro mantiene i suoi PF come Fabbro di 3° (1d6+1) finché quelli da ladro non li superano (presumibilmente al 2° o 3° livello da ladro), mentre usa subi-

to il THAC0 del ladro e i suoi TS, aumenta il numero di armi che può usare e il numero di abilità generali.

Queste regole servono per creare PNG esperti in vari campi del sapere o dei mestieri (abilità generali) pur senza diventare macchine da combattimento capaci di resistere ai danni quanto un avventuriero stagionato (THAC0, TS e PF rimangono decisamente bassi).

Di seguito viene presentata una tabella riepilogativa del Personaggio Ordinario (classe per PNG).

<b>Statistiche PNG Ordinario</b>	
<i>DV al 1°</i>	D6
<i>THAC0</i>	19
<i>TS</i>	Ladro
<i>Abilità (Punti Abilità)</i>	4 +1 / 3 liv. (10 + 2 / liv.)
<i>Slot Maestrie</i>	4
<i>+1 Livello ogni</i>	10 anni

È possibile estendere questa regola anche a PNG semi-umani (elfi, halfling, nani e gnomi), lupin, rakasta e umanoidi. Occorre però usare i Dadi Vita giusti in base alla razza e riportare l'età massima raggiungibile dal semi-umano o umanoide a 100 anni e all'età adulta umana per stabilire l'intervallo di tempo associato al passaggio di ogni livello (per impedire ad esempio, che tra gli elfi, che vivono fino a 800 anni, ci siano Fabbri di 40° livello!). La regola non è applicabile a razze che al 1° livello possiedano più di 2 DV.

#### **Esempi di PNG Ordinari umani**

##### **Lady OLIVIA PROTHEMIAN in KARAMEIKOS** *Nobile thyatiana di 4° (41 anni) di Specularum*

PF: D6+2 (7) THAC0: 19 TS: Ladro 4° (Mente)  
FR: 7 / DS: 16 / CO: 9 / IN: 16 / SG: 13 / CA: 14

Armi conosciute (Base): Pugnale, Balestrino

Abilità generali: *Arti domestiche* (16), *Conoscenze locali* +1 (16), *Etichetta* (16), *Fingere* (14), *Persuasione* (14), *Politica: Karameikos e Thyatis* (16), *Raccogliere informazioni* +1 (16).

Con regole alternative 22 punti abilità (16 + 2 per Int +4 per 2 slot di maestrie convertiti in abilità): *Arti domestiche* 2, *Conoscenze locali* 4, *Etichetta* 3, *Fingere* 2, *Persuasione* 4, *Politica: Karameikos e Thyatis* 3, *Raccogliere informazioni* 4.

##### **FARID IBN-HAMID**

*Saggio alasyiano di 9° (65 anni) di Parsa*

PF: D6+3 (8) THAC0: 19 TS: Ladro 9° (Mente)  
FR: 7 / DS: 10 / CO: 9 / IN: 16 / SG: 16 / CA: 15

Armi conosciute (Base): Bastone, Pugnale

Abilità generali: *Alchimia* (16), *Conoscenze locali* (16), *Conoscenze occulte* (16), *Conoscenze planari* (16), *Individuare inganni* (16), *Miti e Leggende* (16), *Politica: Emirati* (16), *Religione: Eterna Verità* (16), *Resistere al caldo* +1 (9)

Con regole alternative 32 punti abilità (26 +2 per Int +4 per 2 slot di maestrie convertiti in abilità): *Alchimia* 4, *Conoscenze locali* 4, *Conoscenze occulte* 3, *Conoscenze planari* 3, *Individuare inganni* 4, *Miti e Leggende* 5, *Politica* 3, *Religione* 3, *Resistere al caldo* 3.

## Capitolo 2 – Razze di Mystara

### Legenda

Di seguito vengono elencate tutte le razze di personaggi giocabili per una campagna mystarana. L'elenco è stato compilato in base alle indicazioni presenti nei manuali base e nei supplementi dedicati ad ampliare la gamma di razze giocabili (PC1-4), nonché estrapolando le caratteristiche di certe altre razze presentate nei manuali dei mostri appropriati (*Creature Catalog* e *Savage Coast Monstrous Appendix*).

La presentazione di ogni razza si compone dei seguenti elementi:

**Nome della razza** (nomi alternativi tra parentesi) corredato da un'immagine significativa della creatura.

**Vantaggio:** il grado di Vantaggio caratteristico della razza (tra parentesi il Valore Base d'Esperienza).

**Aspetto:** una breve descrizione fisica della razza in base alle fonti ufficiali.

**Origine:** viene indicata l'origine storica della razza nell'ambientazione di Mystara. In fondo al paragrafo è presente tra parentesi quadre una lista di supplementi in cui viene descritta e sviscerata.

**Diffusione:** vengono indicate le aree in cui si possono trovare comunità di questa etnia nel mondo di Mystara.

**Altezza:** l'altezza media di un individuo maschio appartenente alla razza. Laddove questa contenga solo individui di un certo sesso (es. le arpie sono solo femmine), il valore indicato si riferisce comunque ai membri di quella razza.

**Peso:** il peso medio di un individuo maschio appartenente alla razza; il peso forma di una femmina è di solito il 10% in meno di quello riportato. Laddove la razza sia composta da esseri di un solo sesso (es. le arpie solo femmine), il peso si riferisce a queste creature.

Il peso forma di una creatura dipende dall'altezza e si calcola in questo modo:  $h^{2.5} \times 18$  (cioè altezza in metri elevata a 2,5 volte, il risultato moltiplicato per 18). Con questa formula ad esempio un maschio umano alto 1,8 mt ha un peso forma di 78 kg, una femmina 70 kg. Fanno eccezione alcune razze dotate di una fisiologia particolare (ad es. i nani, molto più tarchiati del normale, o i massicci giganti del fuoco e delle colline).

**Età:** viene indicata per prima l'età minima di un personaggio giocabile (1° livello) appartenente a quella razza, poi quella massima raggiungibile. Tra parentesi si indica il modo per determinare casualmente l'età iniziale e l'età massima (oltre cui sopraggiunge la morte).

### REGOLA GENERALE SULL'INVECCHIAMENTO

Si distinguono cinque categorie di età per ciascun essere (ad eccezione di quelli immortali o eternamente giovani come le fate, e dei draghi): Giovane, Adulto, Maturo, Anziano e Venerabile. Per capire qual è il limite di ciascuna categoria, considerare l'età massima della razza e dividerla per cinque: il periodo anteriore al primo quinto è l'età della Giovinezza, dal primo quinto si passa all'età Adulta, dal secondo quinto si entra nell'età Matura, col terzo quinto sopraggiunge l'età Anziana e al traguardo del quarto quinto ha inizio l'età Venerabile. Di norma, indipendentemente dal calcolo fatto in base all'età massima, l'età Adulta non inizia mai oltre i trent'anni.

*Esempio:* l'umano ha come limite 100 anni. Ciò significa che fino a 20 anni è Giovane, da 21 a 40 è Adulto, da 41 a 60 è Maturo, da 61 a 80 è Anziano, e oltre gli 81 anni è Venerabile (se non muore prima).

In base alla categoria d'età in cui ricade, ogni essere subisce determinati modificatori cumulativi alle caratteristiche.

Giovane: -1 For e Sag

Adulto: +1 For e Sag

Maturo: +1 Sag e Car, -1 Des

Anziano: +1 Sag e Car, -1 For, Des, Cos e Int

Venerabile: +1 Sag, -1 For, Des, Cos e Int

Se ad esempio un personaggio umano viene creato di età venerabile subirà i seguenti modificatori alle caratteristiche: Forza -2, Destrezza -3, Costituzione -2, Intelligenza -2, Saggezza +3 e Carisma +2.

Questi modificatori sono importanti sia all'atto della creazione di un personaggio, sia quando invecchia nel corso della campagna. In caso di invecchiamento precoce a causa di qualche effetto magico o soprannaturale (come il tocco di alcuni non-morti o incantesimi negromantici), si applicano solo i modificatori alle caratteristiche fisiche e cerebrali, non quelli alla Saggezza e al Carisma, derivanti invece dall'aumentato buon senso e sicurezza in sé correlati all'esperienza.

**Allineamento:** quando questa voce è presente, indica l'allineamento morale solitamente tipico per la razza, o in alcuni casi l'unico allineamento consentito.

**Lingue:** le lingue conosciute da ogni membro di quella razza. Il personaggio possiede lingue aggiuntive solo se la sua Intelligenza supera i 10 punti, viceversa possiede solo la lingua etnica e conosce la lingua comune appropriata. Con Intelligenza inferiore a 9 il personaggio fatica a comprendere il comune, non sa leggere né scrivere, ed è a suo agio solo nella sua lingua nativa.

**Nota sulla Lingua Goblinoide:** a differenza di quanto riportano i manuali originali, non è pensabile che possa esistere una lingua mondiale comprensibile da tutti i membri di una singola razza goblinoide. Così non esiste il coboldo come neanche il goblin o l'orchesco,

bensi un melange goblinoido diversificato in base alla regione in cui abitano le tribù (chiamato Goblinoido).

Ogni goblinoido è in grado di comprendere la lingua tribale parlata nella sua stessa regione di provenienza (ad esempio i Monti Cruth o la Foresta di Dymrak), ma non può comprendere il dialetto goblinoido di un'altra regione, influenzato sia dalle lingue tribali degli umanoidi che da quelle degli umani che la popolano (ad esempio un goblin di Dymrak non comprende il linguaggio di un goblin che vive nel sottosuolo della Casa di Roccia). Quando viene perciò indicata la lingua generica "goblinoido" deve sempre essere riferita all'area di provenienza del personaggio.

Nota sulla lingua Silena: Il Sileno è la lingua comune ai popoli che abitano le selve (diavoletti silvestri, driadi, fauni, ecc.) e deriva da un misto di elfico, fatato e centaurico (tanto che chi parla una di queste lingue capisce al massimo un terzo di un discorso in sileno).

Nota sulla lingua Superna: Il Superno è la lingua comune ai popoli che abitano il Regno Superno (giganti delle nuvole e delle tempeste, fate dell'aere, faenare, ecc.) e deriva da un misto di lingua dei giganti e fatato (tanto che chi parla una di queste lingue capisce al massimo un terzo di un discorso in superno).

**Caratteristiche:** vengono elencati i modificatori relativi alle caratteristiche generali tipici della razza, con eventuali punteggi minimi o massimi indicati tra parentesi per ciascuna caratteristica (se applicabile).

Nota sui punteggi di caratteristica: diverse razze (in particolare i goblinoidi) hanno un tetto massimo per i punteggi di Intelligenza e/o Saggezza per indicare l'arretratezza mentale e culturale rispetto alle razze più evolute. Altre hanno invece un tetto massimo alle caratteristiche fisiche per indicare limitata prestanza.

Nota sul Carisma: le razze goblinoidi, rettiloidi e mostruose hanno sempre una penalità di 4 punti alle prove di Carisma quando trattano con razze diverse a causa della loro cattiva nomea e dell'aspetto terrificante.

**Abilità generali bonus:** vengono elencate le abilità generali acquisite gratuitamente dai membri di quella razza, se applicabile (v. *Manuale delle Abilità Generali*); se si usa il sistema alternativo dei gradi abilità, le abilità bonus concedono 2 punti gratuiti.

**Abilità generali razziali:** ogni razza possiede una predisposizione verso l'abilità generale indicata in questo paragrafo, che si traduce in un bonus di +2 alla prova (o di +1 col sistema alternativo di gradi abilità) se scelta dal personaggio (v. *Manuale delle Abilità Generali*).

**Abilità generali obbligatorie:** vengono elencate le abilità generali che i membri di quella razza devono obbligatoriamente possedere, se applicabile (v. *Manuale delle Abilità Generali*).

**Difese:** una descrizione delle difese naturali e magiche della creatura, inclusa la CA naturale dell'essere.

Nota sulla CA Naturale: per razze con DV multipli a livello Evoluto la CA di partenza non è quasi mai identica a quella elencata nel manuale dei mostri. La regola qui introdotta è di partire con una CA più alta, che si abbassa con la maturazione del personaggio (scaglie o pelliccia che si ispessisce) fino a raggiungere la CA standard a livello Evoluto.

Alcune creature nel manuale dei mostri vengono elencate con CA relativamente basse benché non sembrino particolarmente resistenti (si pensi soprattutto a leprecauni, folletti e altre creature di taglie ridotte). La spiegazione è che queste CA includano già modificatori relativi alla difficoltà di colpire esseri molto più piccoli degli umani, oltre che eventuali bonus di Destrezza connessi alla razza, o che considerino protezioni derivanti da armature. In questo manuale si è scelto di analizzare compiutamente ciascuna razza e indicare una CA naturale più adatta scorpendo qualsiasi bonus implicito, conteggiato in seguito in base alla taglia.

Resistenza alla Magia: questa capacità permette al soggetto di ignorare qualsiasi effetto derivante da un incantesimo o da un potere magico di un altro essere se il tiro col d100 è uguale o inferiore al valore riportato. La resistenza entra in azione automaticamente quando l'essere è influenzato da un incantesimo ostile (non ha effetto ad esempio se riceve cure o incantesimi di trasporto che il soggetto accetta): se il tiro fallisce però, la magia ha effetto normalmente.

**Capacità:** una descrizione di tutte le capacità naturali e magiche di quella particolare razza, elencate in ordine alfabetico. Vengono indicati eventuali attacchi naturali, poteri magici o straordinari e la presenza di DV superiori a livello Evoluto (rif. dicitura Vitalità Superiore).

Nota sugli attacchi naturali: al danno indicato per attacchi con artigli, calci, morsi, cornate ecc. si aggiunge sempre il modificatore di Forza del personaggio; per razze con bonus di Forza minimo, il danno base è stato ricalcolato affinché il totale rispecchi quello originale.

Laddove la creatura sia sprovvista di attacchi naturali è sempre possibile colpire con un pugno, un calcio o una testata e infliggere ferite debilitanti pari al modificatore di Forza del personaggio (nel caso di modificatore negativo, l'attaccante si provoca danni debilitanti con ogni colpo), a cui si aggiunge un dado base di danni che dipende dalla taglia dell'attaccante:

Taglia attaccante	D-T	S	M	L	H	G
Dado danni	-	1	1d2	1d4	1d6	1d8

Nota sulle Abilità Ladresche: le abilità ladresche sono sempre da rapportarsi a oggetti o creature di pari dimensioni. Nel caso si tenti di borseggiare un essere o di scassinare una serratura più grande o piccola, considerare i modificatori seguenti:

Bersaglio	Borseggiare/Scassinare
3+ taglie inferiori	Azione impossibile
2 taglie inferiori	-50%
1 taglia inferiore	-20%
Stessa taglia	+0
1 taglia superiore	+10%
2 taglie superiori	+20%
3+ taglie superiori	Azione impossibile

È impossibile quindi sfruttare certe abilità sia contro esseri troppo piccoli (si pensi a voler borseggiare un leprecauno per un umano con mani grandi quanto la sua vittima!) sia contro quelle troppo grandi (improbabile per un ladro raggiungere la borsa di un gigante alto 6 metri ed estrarne il contenuto non visto).

Nota sulle Abilità Generali: ogni creatura parte con 2 abilità a 1 DV e guadagna 1 abilità aggiuntiva ogni 3 DV, fino ad acquisire tutte le abilità iniziali di un personaggio di 1° livello una volta divenuto Evoluto.

Se si usano le regole alternative coi punti abilità, si parte con 5 punti abilità a 1 DV e si guadagna 1 punto per ogni DV successivo fino a livello Evoluto, quando riceve tutti i punti mancanti in base alla classe scelta.

Nota sulle Maestrie nelle armi: ogni creatura parte con 1 slot di maestria a 1 DV e guadagna 1 slot di maestria nell'uso di armi ogni 2 DV. A livello Evoluto poi prosegue in base alla Classe scelta.

Nota sul Livello Evoluto: ogni creatura che abbia la capacità Vitalità Eccezionale raggiunge il Livello Evoluto quando ottiene i DV qui indicati.

**Svantaggi:** una descrizione dettagliata degli svantaggi legati alla razza, sia fisici che magici che di natura sociale, nonché limiti alle caratteristiche.

## ALPHATIANO PURO



**Vantaggio:** Trascurabile (200)

**Aspetto:** un alphantiano puro ha l'aspetto di un essere umano con la pelle molto pallida, occhi dal taglio a mandorla di colore ambrato, viola, ceruleo o verde, con capelli corvini o castani con riflessi viola (anche se molti amano tingerli dello stesso colore degli occhi).

**Nota:** solo se entrambi i genitori sono alphantiani puri anche la prole appartiene a questa razza, viceversa è un umano comune o un altro genere di mezzosangue.

**Origine:** gli alphantiani puri provengono dal piano esterno di Vecchia Alphantia (un piano legato all'Energia), in cui erano i dominatori di un piccolo sistema solare grazie alle loro capacità magiche (il 99% degli alphantiani puri era in grado di comprendere e padroneggiare la magia). In seguito alla conquista di altri popoli (in particolare dei cypri) e al mescolamento delle razze, gli alphantiani di sangue puro sono diminuiti drasticamente, e con la distruzione del loro mondo di origine a causa dei conflitti tra i Seguaci del Fuoco (o Flaemi) e quelli dell'Aria vi fu la diaspora che portò i superstiti ad approdare su Mystara dopo decenni di peregrinazioni tra i piani. Qui i discendenti dei Seguaci del Fuoco, i Flaemi (alphantiani comuni), fondarono una serie di ducati nella regione che sarebbe poi divenuta il Glantri, mentre i discendenti dei Seguaci dell'Aria fondarono l'Impero di Alphantia. [rif. DotE, GAZ3, CM1, M1, M2, M5]

**Diffusione:** si trovano principalmente nel continente di Alphantia e, in misura minore, nella Bellissaria, nelle isole Alatiene e nei regni alphantiani della penisola di Esterhold; minoranze si possono trovare anche sull'Isola dell'Alba (soprattutto nelle regioni orientali), nel Norwold e nei paesi che ospitano rappresentanze

diplomatiche alphantiane (come Thyatis o l'Alfheim). Nel Mondo Conosciuto, una coesa comunità di Alphantiani Puri si trova in Glantri, concentrata soprattutto nel principato della Collina Nera. Dopo il 1010 DI, numerosi alphantiani puri sopravvissuti si stanziano nel Regno di Karamaikos.

**Altezza:** 140 + 5d10 cm

**Peso:** 45 + 2d20 kg

**Età:** min. 16 (14 + 2d4), max. 120 (60 + 3d20)

**Lingue:** alphantiano o flaemo e un'altra lingua regionale

**Caratteristiche:** +2 Intelligenza o Carisma

**Abilità generale razziale:** *Magia arcana*

**Capacità:**

- **Magia innata:** un alphantiano puro ha la magia nel sangue ed ha accesso a tutte le classi di incantatore arcano (incluso lo Stregone) o divino, se soddisfa i requisiti di classe.

## ARANEA



**Vantaggio:** Elevato (2400)

**Aspetto:** l'aranea in forma normale assomiglia ad un ragno grande quanto un cane di grossa taglia con otto zampe che spuntano dall'addome e due zampe di 60 cm che fuoriescono dalla parte superiore del torace e terminano con cinque lunghe dita prensili a quattro falangi, con elevata manualità ma poca forza (l'ingombro maneggiabile è la metà del normale). Sulla testa possiede otto paia di occhi disposti in diverse posizioni che gli consentono una visione ad ampio raggio. Quattro di questi sono piccoli e servono per determinare il movimento, mentre gli altri quattro somigliano a occhi umani con iride colorata e pupille nere, anche se in orbite tonde e senza palpebre. La testa è grande quanto un pallone e provvista di due possenti mandibole, mentre l'addome termina con due filiere nella parte inferiore da cui può rilasciare la ragnatela. L'intero corpo è ricoperto di peluria ispida color grigio-nero, mentre il colore della pelle e dell'esoscheletro è variabile.

In forma di ibrido invece, l'aranea mantiene il corpo e le otto zampe, mentre al posto della testa ha il busto di un umanoide, con braccia e testa umanoidi, seppur dotato di due paia d'occhi (frontali e laterali) senza palpebre, una bocca zannuta, filiere che fuoriescono dai polsi e una falange aggiuntiva per ogni dito.

Infine in forma umanoide è identico al tipo di umanoide prescelto come forma alternativa (umano, semi-umano o altra razza umanoide).

**Origine:** gli aranea sono creature extraplanari discendenti dei ragni planari che abitavano un tempo un piano esterno agli ordini della loro Regina e creatrice, l'immortale conosciuta come il Ragno Notturmo. Quando questa fu scacciata dal suo piano di residenza portò con sé la maggior parte dei suoi servi e si rifugiò su Mystara, e negli ultimi 4000 anni gli aranea si sono diffusi in quasi tutto il globo. [rif. M5, SCS]

**Diffusione:** la maggior concentrazione di aranea dotati della capacità di mutare sembianze si trova nella nazione di Herath, nelle propaggini occidentali della Costa Selvaggia; minoranze di aranea emigrati da Herath si possono trovare sparse lungo tutto il resto della Costa Selvaggia. Altri nuclei di antico popolamento degli aranea, dove oggi giorno si possono ancora trovare minoranze di queste creature sono: l'Arcipelago di Thaneioth Orientale, nel Mare del Terrore; le zone nord-orientali del Grande Altopiano e la Thothia sull'Isola dell'Alba; ed infine le grandi foreste centrali del continente di Alphantia (la zona dello Shiye-Lawr, del Cuornero e dei Territori Imperiali). È possibile che gruppi di aranea abitino anche zone della Davania settentrionale

**Altezza:** alto 1 metro, lungo 120+4d20 cm

**Peso:** 40 + 2d20 kg

**Età:** min. 15 (13 + 2d4), max. 400 (300 + 1d100)

**Lingue:** aranea e una lingua umana o semi-umana

**Caratteristiche:** +2 Destrezza (min 11), +1 Intelligenza e Carisma<sup>2</sup> (min 13 entrambe); -2 Forza e Costituzione

**Abilità generale razziale:** *Movimento furtivo*

**Abilità generali obbligatorie:** *Magia arcana*

**Difese:**

- **Classe Armatura Naturale 7** (esoscheletro chinitoso) in forma di ragno e mezzoragno
- **Immunità alla metamorfosi:** come tutti i mutaforma, se l'aranea subisce una metamorfosi obbligata può ritornare alla sua forma normale nel round successivo semplicemente concentrandosi, e ciò pone fine alla metamorfosi.
- **Supremazia aracnide:** nessun aracnide normale attaccherà mai un aranea, e qualsiasi aracnide gigante si rifiuta di assalire un aranea se questi possiede più DV o livelli dell'aracnide in questione. Queste regole non valgono nel caso gli aracnidi siano controllati magicamente da qualcun altro (la magia vince la loro naturale inclinazione)

**Capacità:**

- **Attacco naturale:** l'aranea in forma di ragno può attaccare con un morso (1d6) che secerne un veleno che, in caso di TS fallito, provoca una dolorosa rigidità delle membra e spasmi muscolari causando 1d4 punti di danno per 1d4 round. L'aranea può secerne il veleno fino a 3 volte al giorno.
- **Avanzamento biclasse:** dato che un aranea possiede due identità (v. Forma alternativa), da livello Evoluto avanza nell'identità umanoide in una classe e contemporaneamente nella forma di aracnide

<sup>2</sup> In origine era +2 a Destrezza e Intelligenza, ma si è scelto di suddividere il secondo bonus tra Intelligenza e Carisma.

come Mago (incluse le sottoclassi), sfruttando l'avanzamento biclasse (mentre accumula i PE per diventare mago di 4°, accumula anche i PE per avanzare nell'altra classe dal 1° al 4°). Solo nel caso in cui scelga di essere un mago in entrambe le forme il suo avanzamento sarà normale. L'aranea non può mai sfruttare l'avanzamento multiclasse.

- **Forma alternativa:** un aranea è un mutaforma naturale che può assumere due forme alternative rispetto a quella di ragno gigante. La prima è la cosiddetta forma umanoide, e viene addestrato ad assumerla fin dall'infanzia, sviluppando a tutti gli effetti una doppia personalità che gli permette di non essere mai smascherato come mutaforma. La forma umanoide è una sola e resta quella per tutta la vita, ma consente all'aranea anche di guadagnare tutte le capacità fisiche innate dell'umanoide (sensi e abilità razziali tipiche) finché resta in questa forma. L'aranea può diventare qualsiasi umanoide di taglia media o piccola, ma predilige le razze con cui interagisce maggiormente (umano, semiumano, rakasta, lupin, lucertoloidi, ecc.). La seconda forma è quella ibrida (testa di ragno, busto e braccia umane, addome e zampe aracnidi nella parte inferiore), ovvero la forma di mezzo nel passaggio da aracnide a umanoide (processo che impiega 2 round), stato in cui mantiene tutte le capacità di aracnide e può usare armi come un umanoide.
- **Longevità:** la durata massima di vita degli aranea è pari a 400 anni.
- **Magia innata:** data la sua affinità per la magia, ogni aranea sviluppa poteri magici fin dall'infanzia come fosse uno stregone o un mago di livello pari ai suoi Dadi Vita (max 3° a livello Evoluto). Se poi vuole continuare la carriera da incantatore arcano, prosegue normalmente aggiungendo 1d4 PF dal 2° livello, ma migliora il numero di incantesimi conosciuti solo a partire dal 4° livello. Può evocare magie in ognuna delle sue tre forme.
- **Movimenti del ragno:** un aranea in forma di ragno o mezzoragno può muoversi alla velocità di 36/12 mt al round sia sul terreno che sulle ragnatele che scalando pareti in verticale.
- **Ragnatela:** un aranea in forma di ragno o mezzoragno è in grado di tessere una tela lunga fino a 3 metri per DV o livello al giorno. La tela parte dall'addome e può essere usata anche per imprigionare una vittima. In tal caso occorre un Tiro per Colpire senza considerare l'armatura del bersaglio (l'attacco sostituisce l'azione dell'aranea), e se riesce questi viene avvolto dalla tela e impossibilitato a muoversi fino a che non effettua una prova di Forza con penalità di -2, oppure la tela viene fatta a pezzi (6 PD). Nel caso un aranea costruisca una tela intricata e ampia (occorrono almeno un paio di giorni), questa agisce come un incantesimo di *ragnatela* solo per esseri di dimensioni uguali o inferiori che vi finiscano impigliati.
- **Visione amplificata:** un aranea possiede otto occhi disposti ad ampio raggio sulla testa che gli concedono un'infravisione entro 18 metri, la capacità di individuare porte e passaggi segreti (1-2 su d6 o

+2 all'abilità *Osservare*) e una visione allargata ai lati che gli consente di essere preso di sorpresa solo con 1 su d10.

- **Vitalità superiore:** 3d8 DV a livello Evoluto.

#### **Svantaggi:**

- **Avversione alle armature:** un aranea cerca di non indossare armature intere in forma umanoide, poiché ciò limita la sua capacità metamorfica (dovesse trasformarsi in aracnide mentre ha indossato una corazza intera, subisce 1 punto di danno per ogni punto di protezione dell'armatura) oltre che quella di evocare incantesimi (a meno che la sua forma alternativa non sia quella di un elfo).

## ARPIA



**Vantaggio:** Sensibile (800)

**Aspetto:** un'arpia è un umanoide di sesso femminile con un paio di grandi ali piumate al posto delle braccia (piume di colori variabili ma pelle sempre latteata o rosea) e due zampe piumate che terminano con robusti artigli al posto dei piedi. Il viso resta giovane fino ai trent'anni, poi invecchia precocemente divenendo quello di un'orribile megera. L'espressione è sempre fiera e torva, mentre l'aspetto è sempre piuttosto arruffato e sporco, coi capelli che crescono lunghi fino al sedere e il torso scoperto senza alcun pudore di mostrare le parti intime (ad eccezione delle arpie sciamane, che di solito indossano monili o tuniche per distinguersi). Se costretta a spostarsi camminando sul terreno la postura dell'arpia è rannicchiata o ricurva, preferendo invece librarsi in cielo o restare appollaiata su alte sporgenze.

**Origine:** numerose sono le voci sull'origine delle arpie, ma le più accreditate riferiscono che un tempo fossero faenare particolarmente superbe e vanitose, che a causa di crimini orrendi o per aver ascoltato le false promesse di una divinità entropica subirono una terribile maledizione che le rese più crudeli, selvagge, ed emarginate, e con un'insaziabile appetito di carne umanoide. Le arpie inoltre sono tutte di sesso femminile, e solo due volte nel corso della loro vita arriva l'istinto irrefrenabile di deporre uova da cui nascono nuove arpie per parteno-

genesi. Qualsiasi accoppiamento con un maschio di altra specie le lascia sterili e solitamente termina con la morte del maschio. [rif. PC1, RC]

**Diffusione:** le arpie abitano principalmente le zone temperate selvagge, montuose, rocciose o dotate di scogliere distanti dai centri abitati. Nel Mondo Conosciuto se ne trovano in Alfheim, nelle Terre degli Atruaghin, nella Casa di Roccia, nelle Cinque Contee, in Darokin, Glantri, Ierendi, Jaibul, Karameikos, Minrothad, nella città volante di Serraine, nel Sind, in Soderfjord, nelle Terre Orchesche, a Thyatis ed in Ylaurum, nonché sparse per le varie isole ed arcipelaghi del Mare del Terrore; nidi di arpie sono presenti nelle Montagne Nere. Gruppi di arpie potrebbero trovarsi anche lungo tutta la zona centro-meridionale dell'Isola dell'Alba (in particolare nelle Terre Polverose del Westrouke, nei piccoli altopiani centrali dell'isola e lungo le pareti del Grande Altopiano), nella parte montuosa occidentale del continente di Alphatia (in particolare modo nel regno di Limn), in tutta la penisola di Esterhold, lungo le zone rocciose delle coste del Norworld centro-meridionale e lungo le scogliere e le zone montuose della Bellissaria e della Minaea. Altri gruppi di arpie potrebbero trovarsi nelle montagne del Brasol o dell'Arypt in Davania, o lungo la Catena della Fine del Mondo nel Braccio dell'Immortale nel Brun. Le arpie sono sparse anche per il Mondo Cavo, in particolare nei Regni dei Traldar e nell'Impero Mileniano.

**Altezza:** 150 + 1d20 cm

**Peso:** 40 + 1d20 kg

**Età:** min. 15 (14 + 1d6), max. 90 (70 + 2d10)

**Lingue:** arpiesco.

**Allineamento:** Le arpie sono sempre Caotiche.

**Caratteristiche:** +1 Destrezza; -1 Intelligenza

**Abilità generale bonus:** Cantare

**Abilità generale razziale:** Osservare

**Abilità generali obbligatorie:** Senso della direzione

**Difese:** Classe Armatura Naturale 9 (pelle che si ispessisce abbassa la CA a 7 a livello Evoluto)

**Capacità:**

- **Attacchi multipli:** a livello Evoluto un'arpia effettua due attacchi al round con gli artigli (1d4) e può mordere coi denti aguzzi (1d6).
- **Movimento in volo:** Ogni arpia possiede un paio d'ali piumate al posto delle braccia con un'apertura alare di 2 mt. Queste ali permettono di volare alla velocità base di 45/15 metri al round, trasportando un ingombro massimo di 1000 monete per Dado Vita (max 3000 a a livello Evoluto). La durata massima del volo in ore giornaliere è pari alla metà della Costituzione finché non raggiunge il livello Evoluto, poi diventa pari al punteggio di Costituzione.
- **Tocco ammaliante:** dal 3° livello l'arpia può ammaliare la sua vittima anche solo toccandola, per un massimo di 3 tentativi al giorno. Il potere equivale a *charme persone* ma impone una penalità di -2 al TS; dal 5° livello è possibile sfruttarlo come *charme mostri* sempre con penalità di -2 al TS.
- **Vitalità superiore:** 3d8 DV a livello Evoluto.
- **Voce ammaliante:** un'arpia può affascinare una vittima umanoide parlandole o cantando per 1

round come per l'effetto *charme persone*. Fino a che non raggiunge il livello Evoluto, il potere si può sfruttare solo effettuando una prova di *Cantare*, da livello Evoluto non è più necessaria alcuna prova. Il potere dell'arpia cresce con l'esperienza e al 5° è in grado di influenzare qualsiasi essere intelligente come per *charme mostri*. Ogni arpia può affascinare una sola vittima per volta, ed essa agisce come se l'arpia fosse una persona degna della massima fiducia e tenta di proteggerla sempre; se vuole soggiogare un'altra deve spezzare il legame con la prima.

**Svantaggi:**

- **Limitazione alle armature:** un'arpia è restia ad indossare armature intere poiché limitano la loro mobilità. Nel caso in cui voglia usare una corazza deve essere fatta su misura e subisce sempre la penalità al TxC come se non fosse addestrata (v. *Armeria di Mystara*).
- **Manualità limitata:** l'arpia ha ali al posto delle braccia, e perciò usa le zampe prensili per attaccare con artigli o con armi semplici a una mano, escluse armi da tiro o scagliabili.
- **Movimento terrestre:** un'arpia costretta a camminare si muove alla velocità di 18/6 metri al round a causa dell'impaccio delle ali e non può sfruttare le zampe per attaccare o maneggiare oggetti.

## BUGBEAR

**Vantaggio:** Minimo (400)

**Aspetto e Diffusione:** il bugbear è un umanoide grosso e peloso con faccia schiacciata, orecchie larghe, una coda tozza e un aspetto simile all'incrocio tra un goblin e un orso. Si distinguono tre sottorazze:

**BUGBURBIANO** (*Ursus Bipedis Bugburbianus*): pelle rossa e pelo nero, capelli raccolti in trecce.

Il Bugbear Bugburbiano si trova prevalentemente nel Mondo Conosciuto, nelle regioni delle Terre Brulle, della Catena Wendariana in Glantri, e nel Massiccio di Kurish e nei Monti Amsorak fra il Glantri ed il Sind; tribù di bugburbiani si trovano anche nel Brun centrale, nel Deserto del Sind, in Hule e nelle Montagne Nere.

**HYBORIANO** (*Ursus Bipedis Hyborianus*): pelle grigia o bluastro e pelo bianco, con capelli arruffati.

I Bugbear Hyboriani si trovano principalmente nelle zone artiche e subartiche settentrionali del Brun: la Borea inferiore, l'Hyborea e le estreme propaggini settentrionali del Norworld, a nord della Grande Baia. Tribù di queste creature potrebbero trovarsi anche nell'estremo nord del continente di Skothar.

**VOLGARE** (*Ursus Bipedis Vulgaris*): pelle scura e pelo grigio, spesso arricciato.



I Bugbear Volgari sono i più numerosi della loro razza. Nel Mondo Conosciuto si trovano soprattutto in Wendar, Ylaruam, Karameikos, nelle Terre Orchesche del Darokin e nell'Arcipelago di Thanegioth Orientale; in quantità minore sono presenti anche nelle Cinque Contee, in Darokin, in Ethengar, nei Territori Heldanici e in Vestland. Numerose tribù selvagge di volgari sono presenti nel Brun centrale, nelle Terre di Mezzo, in Hule, nel Deserto del Sind e nelle Montagne Nere, nel Norwold a sud della Grande Baia, compreso il Denagoth, ed alcune regioni dell'Isola dell'Alba (soprattutto le zone selvagge della Pietrarossa); clan più civilizzati di queste creature abitano invece il regno di Limn, nel continente di Alphatia. Altri gruppi che si trovano nello Skothar o nella Davania potrebbero essere di sottorazza volgare.

**Origine:** deriva dall'evoluzione dell'Uomo-Bestia [rif. GAZ10, HW, RC]

**Altezza:** 190 + 1d20 cm

**Peso:** 70 + 1d20 kg + 10 kg x DV

**Età:** min. 14 (12 + 2d4), max. 60 (40 + 2d10)

**Lingue:** goblinoid.

**Caratteristiche:** +1 Forza (min. 13) e Costituzione; -1 Saggezza e Intelligenza.

**Abilità generale razziale** (in base alla sottorazza):

- Bugburbiano: *Intimidire*
- Hyboriano: *Resistere al freddo*
- Volgare: *Muscoli*

**Abilità generali obbligatorie:** *Sorpresa*

**Difese:** Classe Armatura Naturale 8 (pelliccia spessa)

**Capacità:**

- Infravisione entro 18 metri.
- Vitalità superiore: 3d8 DV a livello Evoluto.

**Svantaggi:**

- Punteggi limitati a 16 per Intelligenza e Saggezza.

## CAMALEONTIDE (WALLARA)

**Vantaggio:** Sensibile (1150)

**Aspetto:** il wallara è un umanoide asessuato piuttosto alto con la testa di un camaleonte, gli occhi laterali sporgenti, e il corpo ricoperto di scaglie multicolore (di solito 3 o 4 colori diversi, che sembrano sci-



volare e muoversi sul corpo). Le gambe e braccia molto lunghe e la coda che spesso arriccia per esprimere emozioni (così come il pattern di colori sulla pelle) gli danno un aspetto ciondolante e una postura bizzarra.

**Origine:** i wallara derivano direttamente dalla razza draconica, probabilmente draghi minori che assunsero una forma umanoide permanente per interagire meglio con gli umanoidi. Quando nel 700 PI gli herathiani usa-

rono cavie wallara per creare gli shazak, i camaleontidi ordinarono di cessare gli esperimenti e minacciarono di rivelare il segreto sulla loro vera identità a tutte le razze della Costa Selvaggia. Per evitarlo, i maghi herathiani elaborarono un tremendo incantesimo per cancellare quel segreto dalla mente di tutti i wallara. L'incantesimo ebbe un effetto collaterale spaventoso, cancellando anche tutte le conoscenze più avanzate della civiltà wallara, che tornò di colpo all'età della pietra a cui è rimasta. [rif. OHP, SCMC, SCS]

**Diffusione:** questi pacifici esseri vivono quasi esclusivamente nella zona settentrionale della Penisola di Capo Orchetto; altri gruppi sparsi per Mystara (come il piccolo clan presente in Karameikos) sono da considerare il risultato di eventi di carattere magico.

**Altezza:** 190 + 1d20 cm

**Peso:** 90 + 1d10 kg

**Età:** min. 10 (9 + 1d4), max. 215 (75 + 7d20)

**Lingue:** camaleontide (risil) e draconico (cromatico).

**Caratteristiche:** +1 Saggezza e Destrezza (min. 9 per entrambe); -1 Intelligenza e Forza

**Abilità generale bonus:** *Orientamento.*

**Abilità generale razziale:** *Senso del pericolo*

**Abilità generali obbligatorie:** *Miti e leggende wallara*  
**Difese:**

- Mimetismo: il camaleontide può sfruttare gli effetti dell'omonimo incantesimo arcano di 2° a volontà. Questa capacità funziona solo se non indossa armature, poiché la capacità dipende dalla pelle e dal suo sudore che impregna i vestiti normali e gli consente di mimetizzarsi.

**Capacità:**

- Sognare: al 7° livello il camaleontide una volta a settimana può entrare in trance dopo un turno di meditazione e a parlare con gli spiriti dei suoi antenati per riprodurre uno dei seguenti incantesimi clericali: *parlare con gli animali, con le piante, con i morti, oracolo.*
- Svanire: il camaleontide può sfruttare gli effetti dell'incantesimo arcano di 4° *porta dimensionale* una volta al round, ma il raggio dello spostamento è limitato a 36 metri. Lo spostamento dimensionale consuma l'intera azione del personaggio ma può permettergli di prendere di sorpresa l'avversario (1-2 su d6), nel qual caso il camaleontide agisce prima del suo nemico nel round successivo e sfrutta i vantaggi della sorpresa.

- Visione allargata: grazie ai suoi occhi capaci di ruotare in ogni direzione, un wallara possiede una visione allargata che gli consente di essere preso di sorpresa solo con 1 su d10.

- Vitalità superiore: 2d8 DV a livello Evoluto.

**Svantaggi:**

- Avversione alle armature: un camaleontide è restio e non avvezzo ad indossare armature, dato che limitano i suoi poteri e negano il mimetismo.



## CAPRINIDE



**Vantaggio:** Minimo (600)

**Aspetto:** il caprinide è un umanoide con zampe pelose di capra, busto e viso di elfo per lo più glabro, con corna di capra o stambecco e una folta capigliatura selvaggia di colore simile ai peli delle gambe e alla pelle (che è sempre bianca, nera o verde).

**Origine:** i caprinidi appartengono alla razza dei capridi, creati dall'unione tra i caproidi più avventurosi e le driadi che vivevano nei boschi intorno alle Montagne Nere, al confine con le Terre di Hule. Durante la guerra tra i caproidi e il demone Bielgorna, i caprinidi diedero aiuto e riparo ai loro cugini, aiutandoli infine a sconfiggere l'antico creatore della razza capride. I caprinidi hanno da tempo abbandonato la via della magia nera per abbracciare le tradizioni silvane a loro più congeniali, e mantengono relazioni distanti coi caproidi, spesso grazie all'intermediazione degli ovinari. [rif. articolo online di Bruce Heard]

**Diffusione:** i caprinidi vivono esclusivamente nella zona orientale del Golfo di Hule fra la regione delle Città-Stato Traladarane e le vallate e le pendici delle Montagne Nere.

**Altezza:** 140 + 5d8 cm

**Peso:** 40 + 5d6 kg

**Età:** min. 17 (14 + 3d4), max. 300 (100 + 2d100)

**Lingue:** capride e sileno.

**Caratteristiche:** +1 Destrezza e Carisma; -2 Saggezza

**Abilità generale razziale:** *Intrattenere*

**Abilità generali obbligatorie:** *Conoscenze naturali*

**Difese:** bonus di +1 a tutti i TS contro Paura e Charme.

**Capacità:**

- **Attacco naturale:** a livello Evoluto può attaccare con un'incornata (1d4). Se i danni subiti a seguito dell'incornata sono superiori al 50% dei PF rimasti la vittima è stordita per 1d6 round.
- **Infravisione entro 18 metri.**
- **Vitalità superiore:** 2d8 DV a livello Evoluto.

## CAPROIDE



**Vantaggio:** Minimo (700)

**Aspetto:** il caproide è un umanoide con fattezze e zampe caprine, incluse corna (a volte corte e dritte, altre lunghe e ricurve come quelle di un ariete), una folta pelliccia e una corta coda sulla schiena. Il colore e l'aspetto del vello varia in base alla famiglia di origine, proprio come le capre: da bianco o grigio a nero e marrone, in alcuni casi corto in altri lungo e lanoso.

**Origine:** i caproidi appartengono alla razza dei capridi, creati in origine da un demone di nome Bielgorna come suoi servi fidati nel piano esterno in cui dimorava. A seguito dell'abitudine di Bielgorna di vendere ad altri demoni i suoi capridi (all'inizio prodotti dal suo sangue e totalmente incapaci di riprodursi), questi ultimi iniziarono a odiare i loro padroni e il padre che li aveva abbandonati, e alla fine riuscirono in buona parte a organizzarsi, ribellarsi e fuggire su Mystara nelle Montagne Nere, al confine con le Terre di Hule, facendo perdere le proprie tracce ai loro vecchi padroni grazie alle loro conoscenze occulte. Dopo secoli di ricerche riuscirono infine a trovare un metodo per riprodursi, rinunciando a parte dei loro poteri magici e alla longevità demoniaca, e mutarono nell'attuale razza caproide. Quando Bielgorna li trovò, mandò i suoi servi Bielgorad, una razza di guerrieri spietati e sanguinari, per stanarli e punirli. La guerra sanguinosa portò alla distruzione della capitale dei capridi, ma alla fine si rivelò fatale per Bielgorna, che venne imprigionato con l'astuzia dai suoi figli ribelli sotto le rovine della città caduta di Bielagul. [rif. SCMC]

**Diffusione:** i caproidi vivono nella regione compresa fra le Città-Stato Traladarane e le vallate e le pendici delle Montagne Nere.

**Altezza:** 150 + 2d20 cm

**Peso:** 50 + 2d20 kg

**Età:** min. 14 (13 + 1d10), max. 70 (50 + 2d10)

**Lingue:** capride

**Allineamento:** I caproidi sono sempre Caotici.

**Caratteristiche:** +1 Costituzione (min. 13) e Forza; -1 Saggezza e Carisma

**Abilità generale razziale:** *Travolgere*

**Abilità generali obbligatorie:** *Sbilanciare*

**Difese:**

- **Classe Armatura Naturale 8** (pelle spessa)

- **Spirito indomito:** Bonus di +1 a tutti i TS contro Paura e Charme.

#### Capacità:

- **Attacco naturale:** a livello Evoluto può attaccare con un'incornata (1d6). L'incornata eseguita in carica causa anche lo spostamento indietro di 1d4 metri e la caduta di ogni vittima che pesi meno del doppio del caproide (prova contrapposta di *Equilibrio* e *Travolgere*). Se i danni subiti a seguito dell'incornata sono superiori al 50% dei PF rimasti la vittima è stordita per 1d6 round.
- **Infravisione entro 18 metri.**
- **Lingua ovina:** il caproide è in grado di comunicare normalmente con qualsiasi ovino.
- **Vitalità superiore:** 2d8 DV a livello Evoluto.

## CAVERNICOLO (NEANDERTHAL)

**Vantaggio:** Trascurabile (100)

**Aspetto:** un cavernicolo (o Neanderthal) è un uomo primitivo, il cui stadio evolutivo precede quello di *homo sapiens sapiens*. Assomiglia ad un uomo villosa dall'aspetto massiccio e dalla postura leggermente ingobbita, fronte più ampia e leggermente sporgente, vestito solitamente con pelli animali.

**Origine:** i cavernicoli sono umani rimasti fermi ad uno stadio d'evoluzione primitivo.

[HW]

**Diffusione:** i cavernicoli sono una razza quasi del tutto estinta nel mondo esterno; le ultime, primitive tribù di queste creature proto-umane si possono trovare in regioni selvagge del tutto isolate nel continente di Brun (come ad esempio alcune zone dell'Arcipelago di Thangioth Orientale o aree del tutto inesplorate come certe aree del Karameikos) ed eventualmente della Davania. I cavernicoli sono assai più numerosi nel Mondo Cavo, dove popolano in special modo una zona del continente di Iciria a nord dell'Impero Nithiano (le Terre dei Cavernicoli) e le Terre Natiche dei Kogolor.

**Altezza:** 160 + 4d10 cm

**Peso:** 60 + 3d20 kg

**Età:** min. 14 (12 +2d4), max. 70 (50 +2d10)

**Lingue:** tribale

**Caratteristiche:** +1 Costituzione e Forza; -2 Intelligenza (max 13)

**Abilità generale bonus:** *Allerta*

**Abilità generale razziale:** *Ascoltare*

**Abilità generali obbligatorie:** *Senso del pericolo*

**Capacità:**

- **Individuare cose nascoste:** un cavernicolo ha un occhio allenato a riconoscere le asperità del terreno, le formazioni rocciose e l'intrico naturale della vegetazione. Pertanto ogni volta che si imbatte in qualcosa di nascosto in questi ambienti (trappole, passaggi o cose occultate) può individuarle con 1-3



su d6. L'abilità funziona solo con cose occultate come parte dell'ambiente naturale (ad esempio una trappola tra il fogliame o sul sentiero, un passaggio dietro una roccia, ecc.), non come parte di ambienti artificiali (ad esempio una parete girevole in un castello o una botola).

- **Iniziativa migliorata:** la rapidità di riflessi del cavernicolo gli concede un bonus perenne di +1 all'Iniziativa.

**Svantaggi:**

- **Punteggi limitati** a 14 per Carisma e Saggezza e a 13 per Intelligenza.

## CAYMA

**Vantaggio:** Minimo (300)

**Aspetto:** un cayma è un rettiloide alto circa 30 cm con pelle e scaglie verdi o marroni, occhi neri senza iride e una coda di 10 cm.

**Origine:** i cayma vennero creati dai maghi herathiani nel 300 PI come tentativo di avere una razza di servitori servizievoli e intelligenti ma incapaci di ribellarsi come i precedenti (shazak e gurrash). I cayma si rivelarono servi e costruttori dotati di buone capacità, ma fu proprio il loro orgoglio che li fece diventare via via più insofferenti di rispondere agli ordini e rispettare i progetti herathiani, finché dopo un secolo di continui sabotaggi dei piccoli cayma i loro padroni non decisero di disfarsene, confinandoli nel Bayou insieme agli altri rettiloidi già allontanati prima di loro. [rif. SCS, SCMC]

**Diffusione:** questi rettiloidi abitano quasi esclusivamente il loro regno di Cay, nell'estremità occidentale della Costa Selvaggia; la presenza di piccoli gruppi di queste creature in altre regioni del mondo (come nella Palude Funesta, in Karameikos) dev'essere considerata il risultato di eventi di carattere magico.

**Altezza:** 30 + 1d10 cm

**Peso:** 1d4 kg

**Età:** min. 10 (9 +1d4), max. 80 (60 +2d10)

**Lingue:** shazak.

**Caratteristiche:** +2 Destrezza (min. 10); -2 Forza e -1 Saggezza (modificatori di taglia già inclusi).

**Abilità generale bonus:** *Nuotare*

**Abilità generale razziale:** *Sorpresa*

**Abilità generali obbligatorie:** *Movimento furtivo, Nascondersi*

**Difese:**

- **Classe Armatura Naturale 7** (scaglie)
- **Taglia Minuta:** Per ogni taglia di differenza, una creatura di taglia inferiore riceve un bonus cumulativo al colpire di +1, mentre quella più grande un malus cumulativo di -1



### Capacità:

- **Attacco naturale:** un cayma può assalire il nemico con un morso che causa 1d2 Pf.
- **Camuffamento naturale:** in qualsiasi palude il cayma riesce a camuffarsi più facilmente grazie alla propria pelle e alla familiarità con l'ambiente, e ciò gli garantisce un bonus di +20% ai tentativi di *Nascondersi* e aumenta di 1 la probabilità di sorprendere l'avversario.
- **Furtività:** un cayma ha la capacità di *Nascondersi* e *Muoversi silenziosamente* con probabilità pari al 40%. Se in seguito sceglie di diventare un Ladro, aggiunge questo bonus alla sua percentuale base ad ogni livello.
- **Infravisione entro 27 metri.**
- **Movimento incrementato:** nonostante le loro dimensioni, i cayma si muovono velocemente a 27/9 metri al round.
- **Vitalità superiore:** 2d8 DV a livello Evoluto.

### Svantaggi:

- **Punteggi limitati** a 17 per Intelligenza e Saggezza e a 14 per Forza.
- **Taglia Minuta:** i Dadi Vita di ogni classe si riducono di due gradi.

## CENTAURO



**Vantaggio:** Sensibile (1000)

**Aspetto:** il centauro possiede la parte inferiore del corpo di cavallo, mentre al posto della testa si trova un busto con braccia e testa umane (di tipo maschile o femminile) e orecchie a punta. Il manto della parte equina ha colore simile ai capelli, che vengono sempre portati lunghi come una criniera, a volte intrecciati.

**Origine:** i centauri sono tra le più antiche razze silvestri, la cui origine resta avvolta nel mistero. La loro leggenda vuole che siano nati dall'unione tra Ixion e una fata dell'aria di nome Nephele, che assunse la forma di una giumenta per sfuggire alle attenzioni del re del sole senza successo. Dall'unione nacque un figlio,

parte umano e parte equino, a cui fu dato nome Centaurus, il progenitore di tutta la stirpe. I centauri sono considerati la sintesi tra due mondi, quello dell'aria e del sole, una metafora per indicare la duplice natura animale e selvaggia (aria) e quella umana e razionale (sole). Tutti i centauri venerano Ixion e Chirone, l'unico centauro che sia stato in grado di diventare immortale grazie alla sua saggezza e bontà d'animo. [rif. PC1]

**Diffusione:** i centauri sono presenti in varie aree del mondo, soprattutto nelle regioni temperate coperte di foreste e nelle praterie. Nel Mondo Conosciuto, le tribù più numerose si trovano in Wendar, nelle Terre degli Atruaghin ed in Alfheim, mentre gruppi più piccoli abitano l'Ethengar, il Karameikos, Thyatis, le Cinque Contee ed anche alcune isole dell'Arcipelago di Thanegioth Orientale. La striscia della Savana di Konumtali e delle Pianure Sterili, a sud della Grande Desolazione, ospitano svariate tribù di centauri. Il Norwold, con le sue ampie foreste, ospita molte tribù di queste creature, così come le altre maggiori foreste temperate del continente di Brun. Gruppi di centauri si trovano inoltre sull'Isola dell'Alba, nel continente di Alpathia (una certa concentrazione è presente nel regno di Limn) e nella regione centro-settentrionale della Davania (in particolare nelle praterie e steppe a sud della Costa della Giungla). Tribù di centauri abitano anche diverse regioni del Mondo Cavo, in particolare i Regni dei Traldar e l'Impero Mileniano.

**Altezza:** 160 cm al garrese (dorso della parte equina), più altri 100 +3d10 cm per busto e testa umani

**Peso:** 300 + 5d20 kg

**Età:** min. 20 (18 +2d4), max. 240 (100 +7d20)

**Lingue:** centaurico più una tra elfico, fatato e sileno.

**Classi proibite:** non esistono Ladri tra i centauri (né relative sottoclassi).

**Caratteristiche:** +2 Forza (min. 13); -1 Destrezza e Intelligenza (modificatori di taglia già inclusi)

**Abilità generale razziale:** *Travolgere*

**Abilità generali obbligatorie:** *Scatto*

**Bonus speciali:** A causa della taglia Grande, i Dadi Vita di ogni classe aumentano di un grado.

**Difese:** **Classe Armatura Naturale 9** (la pelle si ispessisce fino a dare CA Naturale 7 a livello Evoluto).

### Capacità:

- **Attacchi multipli:** a livello Evoluto un centauro effettua contemporaneamente fino a 3 attacchi al round, 2 con gli zoccoli (1d6) più uno con una qualsiasi arma impugnata.
- **Capacità di carico superiore:** come per ogni quadrupede, il carico trasportabile da un centauro è superiore a quello dei bipedi ed è pari a 500 mone (25 kg) per punto di Forza.
- **Lingua equina:** riesce a comunicare con tutti gli equini normali
- **Movimento incrementato:** il movimento base di un centauro è pari a 54/18 metri al round.
- **Vitalità superiore:** 4d8 DV a livello Evoluto.

### Svantaggi:

- **Anatomia particolare:** a causa dell'anatomia particolare, il centauro deve indossare bardatura e armatura per migliorare la sua CA. Inoltre nessun centauro è in grado di scalare pareti verticali.

- **Taglia Grande:** Per ogni taglia di differenza, una creatura di taglia inferiore riceve un bonus cumulativo al colpire di +1, mentre quella più grande un malus cumulativo di -1.

## CHEVALL



**Vantaggio:** Elevato (2400)

**Aspetto:** lo chevall è in tutto e per tutto identico ad un centauro, con la parte inferiore di equino e quella superiore col busto, braccia e testa di uomo o donna. L'unica differenza è che il chevall è in grado di assumere anche una forma animale intera identica a quella di un mastodontico stallone.

**Origine:** gli chevall discendono da un clan di centauri votati a Zirchev a cui l'immortale intorno all'anno 800 PI concesse il potere di trasformarsi in purosangue per confondersi tra i cavalli che vivevano nella Traladara e proteggerli dai maltrattamenti degli umani e dai mille pericoli delle terre selvagge. Col tempo il loro compito si è esteso alla protezione di tutte le razze silvestri ed essi si sono diffusi in tutte le regioni del Mondo Conosciuto. [rif. GAZ1]

**Diffusione:** gli chevall si trovano soltanto in una zona limitata del Mondo Conosciuto, dove sono stati posti a guardia dei boschi dai loro patroni Immortali, ovvero l'Alfheim, le Cinque Contee, il Darokin, il Karameikos ed il Wendar. Se esemplari di chevall esistono in altre zone del Brun o di Mystara, vi sono stati inviati dai loro patroni Immortali.

**Altezza:** 160 cm al garrese (dorso della parte equina), più altri 100 +3d10 cm per busto e testa umani

**Peso:** 300 + 5d20 kg

**Età:** min. 20 (18 +2d4), max. 250 (150 +1d100)

**Lingue:** centaurico, sileno e una lingua umana.

**Classi proibite:** non esistono Ladri né Maghi tra gli chevall (né relative sottoclassi).

**Caratteristiche:** +2 Forza e +1 Costituzione (min 13 entrambe); -1 Intelligenza (modificatori taglia inclusi)

**Abilità generale razziale:** *Travolgere*

**Abilità generali obbligatorie:** *Scatto*

**Bonus speciali:** A causa della taglia Grande, i Dadi Vita di ogni classe aumentano di un grado.

**Difese:**

- **Classe Armatura Naturale 9** (pelle si ispessisce fino a CA 5 a livello Evoluto).

- **Immune alle armi normali:** lo chevall può essere ferito solo con armi magiche o d'argento in forma normale o animale.

**Capacità:**

- **Attacchi multipli:** a livello Evoluto uno chevall effettua contemporaneamente fino a 3 attacchi al round, 2 con gli zoccoli (1d6) più uno con una qualsiasi arma impugnata.
- **Capacità di carico superiore:** come per ogni quadrupede, il carico trasportabile da uno chevall è superiore a quello dei bipedi ed è pari a 500 mone-te (25 kg) per punto di Forza.
- **Dominare equini:** a livello Evoluto uno chevall può impartire ordini a qualsiasi equino non intelligente, e questi gli obbedirà al meglio delle sue capacità.
- **Evocare equini:** a livello Evoluto lo chevall può emettere un nitrito una volta al giorno, grazie a cui è in grado di evocare 1d3 spiriti simili a cavalli da guerra che si manifestano in 1d4 round e gli obbediscono per un'ora prima di svanire.
- **Forma animale:** uno chevall può trasformarsi in un puledro purosangue ogniqualvolta desidera. In questa forma il suo movimento è pari a 81/27 metri al round e da livello Evoluto la CA è pari a 2 (pelle spessa e agilità superiore) e può effettuare due attacchi con gli zoccoli (1d6) e uno col morso (1d8).
- **Lingua equina:** riesce a comunicare con tutti gli equini normali
- **Movimento incrementato:** il movimento base di uno chevall è pari a 54/18 metri al round in forma normale, e 81/27 metri al round in forma animale.
- **Vitalità superiore:** 7d8 DV a livello Evoluto.

**Svantaggi:**

- **Anatomia particolare:** a causa dell'anatomia particolare, lo chevall deve indossare bardatura e armatura per migliorare la sua CA. Inoltre nessuno chevall è in grado di scalare pareti verticali.
- **Taglia Grande:** Per ogni taglia di differenza, una creatura di taglia inferiore riceve un bonus cumulativo al colpire di +1, mentre quella più grande un malus cumulativo di -1.

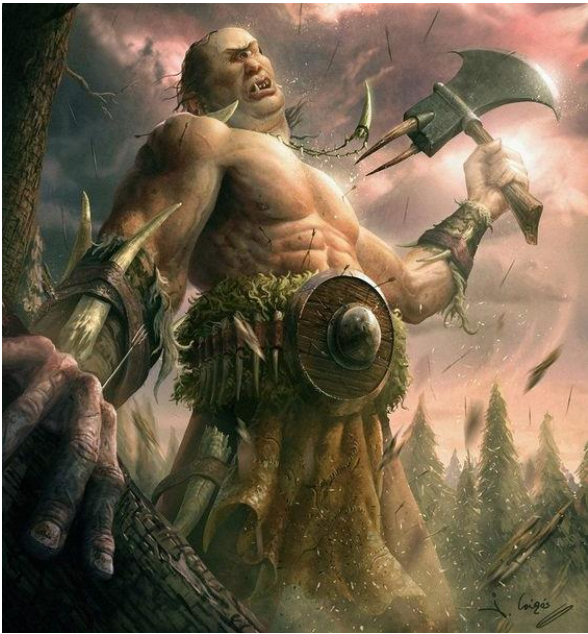
## CICLOPE

**Vantaggio:** Sensibile (1400)

**Aspetto:** un ciclope è un umanoide estremamente grosso e alto più di 4,5 metri, dotato di un solo occhio monociglio al centro della fronte, dall'aspetto rozzo e sudicio e con un'espressione stolido.

**Origine:** il ciclope appartiene alla razza dei giganti e la tradizione vuole che siano giganti delle montagne vittime di una maledizione lanciata all'inizio dei tempi dal creatore dei giganti a causa della loro crudeltà e del tradimento verso i loro simili. [rif. RC]

**Diffusione:** si trovano per certo nelle montagne dei Principati di Glantri, e su alcune isole del Mare del Terrore e dell'Arcipelago di Thanegioth Orientale. È assai probabile che gruppi di ciclopi possano abitare altre zone di Mystara (come la Costa Minaeana), e di sicuro se ne trovano nel Mondo Cavo, in particolare



nell'Impero Mileniano, nelle terre dei Tanagoro ed nei Regni dei Traldar.

**Altezza:** 6 metri max (base 4,7 mt + 10cm per DV)

**Peso:** 1700 kg max (base 920kg + 60kg x DV)

**Età:** min. 16 (14 +2d6), max. 120 (80 +2d20)

**Lingue:** ciclopico.

**Classi proibite:** non esistono Ladri tra i ciclopi, né hanno accesso a sottoclassi del Ladro.

**Caratteristiche:** +5 Forza (min. 18); -2 Destrezza, -1 Saggezza, Intelligenza e Carisma (modificatori di taglia già considerati)

**Abilità generale bonus:** *Fiutare*

**Abilità generale razziale:** *Muscoli*

**Abilità generali obbligatorie:** *Intimidire*

**Bonus speciali:** A causa della taglia Enorme, i Dadi Vita di ogni classe aumentano di due gradi.

**Tabella dei Punti Esperienza fino a stadio Evoluto:**

DV	PE	DV	PE
2	1.300	8	84.000
3	2.600	9	168.000
4	5.200	10	336.000
5	10.500	11	670.000
6	21.000	12	970.000
7	42.000	13	1.270.000

**Difese:** Classe Armatura Naturale 8 (la pelle si ispessisce arrivando a CA 3 a Evoluto)

**Capacità:**

- **Attacco a mani nude:** il ciclope può sferrare un pugno a mani nude e causare gravi danni a causa delle sue dimensioni. Il danno dipende dal livello del gigante: inizia con 1d6 a 1 DV, 1d10 a 5 DV e raggiunge 2d6 PF a Evoluto.
- **Lanciare massi:** ogni ciclope può scagliare massi o altri oggetti pesanti fino a una distanza massima pari al doppio del suo punteggio di Forza + 2 metri per DV. I danni base variano in base al peso del proietto: 1d6 Pf da 5 a 15kg, 2d6 Pf da 16 a 20kg, 3d6 Pf per oggetti pesanti 21-35kg, al massimo di una taglia inferiore alla propria.
- **Vitalità superiore:** 13d8 DV a livello Evoluto.

**Svantaggi:**

- **Goffaggine:** il ciclope è una creatura estremamente lenta e goffa. Quando si trova in mezzo a creature di taglia più piccola o in uno spazio troppo ristretto, deve effettuare una prova di Destrezza ad ogni minuto per evitare di combinare qualche guaio (pestare i piedi, danneggiare oggetti, inciampare o sbattere la testa da qualche parte). Se la prova fallisce, spetta al DM proporre una situazione in cui la goffaggine lo metta in difficoltà.
- **Movimento ridotto:** a causa della goffaggine, il movimento base del ciclope è 27/9 metri al round.
- **Punteggio limitato** a 14 per Intelligenza, Saggezza e Destrezza.
- **Taglia Enorme:** Per ogni taglia di differenza, una creatura di taglia inferiore riceve un bonus cumulativo al colpire di +1, mentre quella più grande un malus cumulativo di -1.
- **Visione limitata:** la presenza di un solo occhio offre una visione bidimensionale che impone un malus di -2 ai i TxC e alle prove di *Osservare*.

## COBOLDO

**Vantaggio:** Trascurabile (200)

**Aspetto e Diffusione:** il coboldo è un umanoide di taglia piccola con una corta coda e l'aspetto canino, ricoperto di squame con una rada peluria e due corte corna grigiastre sulle tempie. La sua voce è acuta, simile al latrato dei cani. Vi sono tre sottorazze individuabili:

**CELERE** (*Canis Minor Rapidus*): squame nere o verdi scure a tinte bluastre con peluria blu, verde o bianca, piuttosto caotici ma molto audaci.

La sottorazza dei Celeri si trova perlopiù nel Brun centrale ed occidentale, compresi l'Hule, la Costa Selvaggia ed il Braccio dell'Immortale; successive migrazioni hanno condotto numerose tribù di queste creature anche in Davania.

**MACULATO** (*Canis Minor Numerus*): scaglie grigio scure a macchie, né particolarmente organizzati o astuti ma sempre numerosi (si riproducono velocemente).

La sottorazza dei Maculati è quella più numerosa. Nel Mondo Conosciuto, essi si trovano nelle Cinque Contee, in Darokin, in Karameikos, nelle Terre Brulle e nelle Terre Orchesche del Darokin. Grosse tribù di maculati popolano la Costa Selvaggia, l'Hule e le Montagne Nere. I coboldi del Norwold sono in parte di sottorazza maculata, come parte di quelli che abitano il regno di Limn nel continente di Alphatia, e le propaggini centro-settentrionali dell'Isola dell'Alba (come le Terre Polverose). Tribù di maculati si trovano anche nello Skothar occidentale (la penisola di Esterhold e la Minaea), forse portate qui secoli addietro dagli alphatiani.

**MILITE** (*Canis Minor Militaris*): scaglie color ruggine e occhi giallastri, ben organizzati e disciplinati.

La più organizzata e pericolosa fra le sottorazze cobolde, quella dei Militi si trova quasi esclusivamente



nel Mondo Conosciuto. Le loro tribù abitano la Casa di Roccia, le Cinque Contee, il Darokin, le Terre Brulle, Thyatis, l'Ylaruam e la città volante di Serraine, ma la maggior parte delle loro tribù si trova nei Monti Hardanger, al confine meridionale del Soderfjord. Una parte dei coboldi del Norwold, così come di quelli del regno di Limn nel continente alphatiano, e delle regioni dello Skothar occidentale (la penisola di Esterhold e la costa minaeana), appartiene alla sottorazza dei Militi.

**Origine:** deriva dall'evoluzione dell'Uomo Bestia. [rif. GAZ10, HW, RC]

**Altezza:** 80 + 1d20 cm

**Peso:** 11 + 1d4 kg

**Età:** min. 14 (13 + 1d4), max. 60 (40 + 2d10)

**Lingue:** goblinoid e una a scelta tra gnomico e nanico.

**Caratteristiche:** +3 Destrezza e +1 Intelligenza; -4 Forza e -1 Costituzione (modificatori di taglia già considerati). Punteggi limitati a 16 per Saggezza e Intelligenza.

**Abilità generale razziale** (in base alla sottorazza):

- Celere: *Coraggio*
- Maculato: *Nascondersi*
- Milite: *Istinto combattivo*

**Abilità generali obbligatorie:** *Artista della fuga*

**Difese:**

- **Classe Armatura Naturale 7** (elasticità della pelle e velocità dei movimenti)
- **Taglia Piccola:** Per ogni taglia di differenza, una creatura di taglia inferiore riceve un bonus cumulativo al colpire di +1, mentre quella più grande un malus cumulativo di -1

**Capacità:** Infravisione entro 27 metri.

**Svantaggi:**

- **Punteggi limitati** a 16 per Intelligenza e Saggezza.
- **Taglia Piccola:** i Dadi Vita di ogni classe si riducono di un grado e il Movimento Base è di 27/9 metri al round.

## CRYON

**Vantaggio:** Minimo (400)

**Aspetto:** il cryon è un umanoide ricoperto da una folta pelliccia bianca con la testa simile a quella di un pipistrello peloso e due enormi orecchie in cima alla testa, mentre tra le braccia e il corpo vi sono due membrane simili ad ali di pipistrello. I piedi hanno artigli che piegandosi formano come pattini con cui riescono ad attraversare le distese ghiacciate senza impedimenti, sfruttando le membrane tra le braccia per raccogliere la spinta del vento e aumentare la velocità (non permettono infatti di volare al cryon, al massimo di planare).



**Origine:** i cryon vivono nei climi più freddi del pianeta e sono diffusi solo nell'emisfero settentrionale. Questo ha portato i saggi a speculare che possano essere anch'essi discendenti dei primi uomini-bestia, data la forma umanoide e le fattezze bestiali, e che col tempo si siano sviluppati proprio per meglio adattarsi alla vita nei rigidi climi artici. I cryon vivono in tribù seminomadi chiamate mneld, spostandosi tra le distese ghiacciate in cerca di cibo e materiali per sopravvivere, e non disdegnano di avventurarsi nelle zone più temperate per scambi commerciali (baratti) o razzie. [rif. AC9]

**Diffusione:** queste creature abitano le propaggini artiche dei continenti di Brun e Skothar, comprese le zone di Hyborea e del Norwold settentrionale.

**Altezza:** 150 + 4d10 cm

**Peso:** 55 + 2d10 kg

**Età:** min. 16 (15 + 1d4), max. 100 (60 + 4d10)

**Lingue:** cryon.

**Caratteristiche:** +1 Destrezza; -1 Intelligenza

**Abilità generale bonus:** *Ascoltare*

**Abilità generale razziale:** *Orientamento*

**Abilità generali obbligatorie:** *Pattinare*

**Difese:**

- **Classe Armatura Naturale 7** (pelle si ispessisce fino a CA 6 a livello Evoluto).
- **Resistenza al freddo:** il cryon non risente dei problemi legati al freddo normale e dimezza automaticamente i danni da gelo magico, con la possibilità di ridurli ulteriormente con il TS.

**Capacità:**

- **Pattinare:** grazie alle membrane tra le braccia il cryon può sfruttare qualsiasi corrente presente per aumentare la sua velocità su terreni ghiacciati o estremamente lisci in combinazione con le sue zampe a pattino, riuscendo a muoversi fino a 54/18 metri al round.
- **Sensi acuti:** grazie al suo udito e alla vista particolarmente sviluppate il cryon ha una percezione eccezionale dell'ambiente circostante, tanto che qualsiasi possibilità di sorprenderlo è dimezzata, e ha la capacità di *Sentire Rumori* come un ladro di pari livello.
- **Vitalità superiore:** 2d8 DV a livello Evoluto.

**Svantaggi:**

- **Movimento ridotto:** il movimento base di cammino del cryon è 18/6 metri al round.
- **Vulnerabile al caldo:** se si trova in ambienti in cui la temperatura è superiore a 5°C ha una penalità di -1 a tutti i tiri, mentre la penalità sale a -2 per tutti i TS contro attacchi basati sul fuoco.

## DIAVOLETTO SILVESTRE

**Vantaggio:** Trascurabile (0)

**Aspetto:** un diavoleto silvestre è un umanoide di taglia minuta (alto dai 40 ai 60 cm) dalla pelle verde, con un viso squadrato e una larga bocca munita di denti aguzzi, una lunga e folta chioma di colore scuro (nero, marrone o verdastro) sempre sporca di terra, rametti e foglie, in cui si annidano anche pulci e altri piccoli parassiti che al diavoleto non danno noia. Il diavoleto in-

dossa sempre abiti semplici di materie vegetali o animali, porta sempre armi da caccia (arco corto e pugnale) e preferisce rimanere leggero, dovendo spostarsi rapidamente tra i rami e cavalcare gli aracnidi giganti che sono loro compagni e alleati.



**Origine:** in origine i diavoletti silvestri erano fatati che vivevano nella zona dell'attuale foresta di Canolbarth. Quando gli elfi crearono la foresta, il luogo in cui dimoravano gli antenati dei diavoletti venne permeato di magia negativa e divenne famoso col nome di Colline Vaganti (Stalkbrow). Essi scoprirono di non poter più lasciare quel posto, e ben presto anche le loro fattezze (a quel tempo una razza di leprecauni o folletti) e i loro poteri vennero distorti, finendo spesso col consumarsi e scomparire inghiottiti dalla stessa natura in cui dimoravano. Furiosi si isolarono dal resto della comunità fatata e presero a odiare sia gli antichi cugini che gli elfi, ritenuti responsabili della loro sorte. Visto che non riuscivano a porre rimedio alla loro situazione, molti di loro chiesero aiuto agli immortali. Gli entropici risposero e in seguito al patto siglato con essi persero per sempre il loro retaggio fatato e la loro immortalità, ma furono così liberi di lasciare quel luogo maledetto. Da quel momento nacque la prolifica razza dei diavoletti silvestri dal temperamento caotico e scontroso, e si diffusero in tutti i boschi del Mondo Conosciuto e oltre. [rif. AC9, PC1]

**Diffusione:** abitano perlopiù le foreste temperate. Nel Mondo Conosciuto si trovano in quantità in Alfheim, nelle Cinque Contee, in Darokin ed in Karameikos, ed anche nelle Terre degli Atruaghin. Non è da escludere che tribù di queste piccole creature possano trovarsi anche nelle foreste dell'Hule, del Brun centrale, dell'Isola dell'Alba o dell'Alphatia.

**Altezza:** 40 + 1d10 cm

**Peso:** 1,5 kg + 2d100 g

**Età:** min. 14 (13 +1d4), max. 80 (50 +3d10)

**Lingue:** diavolesco e sileno.

**Allineamento:** I diavoletti sono sempre Caotici.

**Caratteristiche:** +3 Destrezza; -2 Forza (modificatori di taglia già considerati)

**Abilità generale razziale:** *Nascondersi*

**Abilità generali obbligatorie:** *Cavalcare*

**Difese:**

- **Taglia Minuta:** Per ogni taglia di differenza, una creatura di taglia inferiore riceve un bonus cumulativo al colpire di +1, mentre quella più grande un malus cumulativo di -1

**Capacità:**

- **Attacco naturale:** i diavoletti possono attaccare con un morso che infligge 1d3 punti di danno.
- **Lingua aracnide:** i diavoletti riescono a comunicare telepaticamente con qualsiasi aracnide, usando spesso i ragni giganti come proprie cavalcature.
- **Sorpresa:** grazie alla taglia e ai modi furtivi ogni diavoletto riesce a sorprendere con 1-3 su d6.

**Svantaggi:**

- **Punteggio limitato** a 16 per Forza e Saggezza.

- **Taglia Minuta:** i Dadi Vita di ogni classe si riducono di due gradi e il Movimento Base è di 18/6 metri.

## DRIADE

**Vantaggio:** Elevato (2100)

**Aspetto:** una driade è uno spirito femminile della foresta con l'aspetto di una bellissima fanciulla di corporatura esile dai lineamenti delicati e vagamente elfici, coi capelli chiari (se legata a un albero-anima invece cambiano colore in base alla stagione: verdi in primavera e in estate, rossi, castani o biondi in autunno e bianchi in inverno) e vesti fatte di foglie o materiali naturali.

**Origine:** mentre le amadriadi sono spiriti naturali, ovvero l'incarnazione dello spirito vitale di un albero particolarmente forte, le driadi sono le figlie nate dall'unione di amadriadi (o altre driadi) con umani, fauni, fate o elfi. Nel caso di partner umani o elfi, il risultato è sempre una figlia driade, mentre da fauni e fate è possibile che nascano altri fauni o un fatato (la probabilità è del 50%). Queste figlie restano accudite dalla madre fino al raggiungimento della maturità a 12 anni, poi sono libere di unirsi ad un albero e diventare amadriadi, oppure di esplorare il mondo. [rif. PC1]

**Diffusione:** si trovano sparse in tutte le maggiori foreste di Mystara. Nel Mondo Conosciuto, la loro maggior concentrazione si riscontra in Alfheim ed in Wendar, ma sono presenti anche nelle Terre degli Atruaghin, nelle Cinque Contee, in Darokin, in Glantri, in Karameikos, in Soderfjord, nei Territori Heldannici, a Thyatis e nel Vestland, oltre che nell'Arcipelago di Thanegioth Orientale. Oltre questa zona, se ne trovano nei grandi boschi del Norwold centro-meridionale, nelle foreste dell'Isola dell'Alba, nelle vaste foreste del continente alphatiano (oltre che nel regno di Limn), lungo lo Skothar meridionale (la Costa Minaeana), nella Penisola del Serpente e nelle foreste dell'Hule e del Brun



centrale ed occidentale, nelle grandi foreste della Davania settentrionale. Nel Mondo Cavo, le driadi abitano soprattutto le regioni dell'Impero Mileniano, dei Regni dei Traldar e il bosco del Popolo Mite.

**Altezza:** 150 + 2d10 cm

**Peso:** 40 + 2d8 kg

**Età:** min. 13 (12 +1d4), max. 90 (60 +3d10). Se la driade si lega ad un albero smette di invecchiare e non ha bisogno di nutrimento.

**Lingue:** sileno, treant, più una a scelta tra elfico, fatato, centaurico o una lingua umana.

**Classi proibite:** per sua natura una driade tende a non essere una creatura bellicosa e pertanto non può diventare un Guerriero, e le classi a cui ha accesso sono limitate ad Asceta, Bardo, Canalizzatore, Druido, Esperto, Mago e Stregone.

**Caratteristiche:** +1 Saggezza e Carisma (min. 12); -2 Forza

**Abilità generale razziale:** *Conoscenze naturali*

**Abilità generali obbligatorie:** *Conoscenze naturali*

**Difese:** Classe Armatura Naturale 7 (pelle coriacea)

**Capacità:**

- **Fame insaziabile:** dal 10° livello una driade può lanciare questa tremenda maledizione una volta al mese solo su un individuo che si sia macchiato del crimine più aberrante, ovvero aver distrutto un albero-anima. L'effetto della maledizione, se la vittima non supera un TS Incantesimi a -4, è identico a all'incantesimo clericale di 4° *fame insaziabile*.
- **Legame arboreo:** da livello Evoluto se vuole una driade può legare la propria anima ad un albero con uno speciale rituale. In tal caso ella smette di invecchiare ma la sua vita è legata a quella pianta e se l'albero-anima viene distrutto o muore, anch'ella subisce la stessa sorte; tuttavia, se viene uccisa, il suo corpo si riforma spontaneamente all'interno dell'albero-anima dopo 1 giorno per DV. La driade percepisce qualsiasi cosa accada al suo albero-anima in qualunque momento, e può entrarvi e uscirne quando vuole, nascondendo al suo interno il proprio tesoro e persino portando con sé una vittima della sua presenza ammaliante. Ella inoltre può entrare in un qualsiasi albero per trasportarsi magicamente all'interno del suo albero-anima, sempre che gli alberi si trovino sullo stesso pianeta. Grazie al legame arboreo la driade non necessita di nutrimento finché il suo albero prospera (si nutre attraverso di esso), ma se non è legata ad un sempreverde deve cibarsi durante l'inverno per non cadere in letargo. Infine, finché rimane a riposare dentro l'albero-anima rigenera 1 PF al turno. In casi eccezionali (ad esempio se l'albero-anima sta morendo) la driade può sciogliere il suo legame arboreo con una cerimonia che dura un turno, ma così facendo perde 1 Livello in modo permanente.
- **Lingua vegetale:** ogni driade è in grado di comunicare costantemente con qualsiasi pianta come per l'incantesimo *parlare con le piante* (D3°) e con qualsiasi mostro vegetale.
- **Metamorfosi vegetale:** dal 3° livello una volta al giorno la driade può trasformarsi in una specifica

pianta. Ogni volta che si trasforma in pianta ella recupera 1d4 PF per livello, ma il totale di PF recuperati è limitato al 50% dei PF mancanti ad ogni trasformazione (perciò non può mai curarsi totalmente). Ogni 3 livelli oltre il 3° la driade guadagna una trasformazione in più ogni giorno e può assumere la forma di una pianta aggiuntiva.

- **Presenza ammaliante:** da livello Evoluto, tre volte al giorno la driade può ammaliare un essere vivente come per l'incantesimo *charme persone*, e il TS ha una penalità pari al bonus Carisma della driade
- **Vitalità superiore:** 2d8 DV a livello Evoluto.

## ELFO

*Tutti gli elfi hanno i seguenti tratti comuni (a cui aggiungere le caratteristiche date dalla sottorazza)*



**Vantaggio Base:** Sensibile (+1100)

**Aspetto:** l'elfo sembra un essere umano di bassa statura, dal fisico asciutto e snello, con orecchie a punta, occhi leggermente obliqui e a mandorla, sopracciglia arcuate e lineamenti sfuggenti e delicati. I dettagli dell'aspetto di un elfo (colore di occhi e capelli, carnagione e statura) possono variare in base alla sottorazza.

**Diffusione:** gli elfi sono una delle razze semi-umane più numerose di Mystara, grazie all'antichità della loro razza all'espansione del loro Impero di Evergrun prima della Grande Pioggia di Fuoco, ed alle loro successive migrazioni che hanno attraversato i continenti. Ciò nonostante, la presenza elfica è concentrata quasi esclusivamente nel Brun e, in misura minore, nella Davania, mentre gli elfi sembrano quasi del tutto assenti dallo Skothar.

**Punteggi minimi:** Intelligenza, Saggezza e Carisma almeno 9 per tutte le sottorazze elfiche

**Tiri Salvezza:** bonus di +2 a TS contro qualsiasi effetto che influenza la mente (Mente coi TS alternativi).

**Difese:**

- **Immunità alla paralisi dei Ghouli.**
- **Dimezza automaticamente i danni** da qualsiasi tipo di attacco a Soffio (Riflessi coi TS alternativi) una volta raggiunti 1.600.000 PE (e può ridurre ulteriormente a 1/4 con appropriato TS).

**Capacità:**

- **Individuare passaggi segreti e oggetti nascosti:** 1-2 su d6 o +3 all'abilità *Osservare* solo per trovare passaggi segreti e oggetti nascosti.
- **Longevità:** la durata massima della vita degli elfi varia da 600 a 1000 anni.
- **Sangue Elfico:** non risente di impedimenti al lancio degli incantesimi se indossa armature.



### ELFO ACQUATICO (AQUARENDI)

**Vantaggio:** Sensibile (1500)

**Aspetto:** un elfo acquatico (o Aquarendi nel loro dialetto) è un umanoide dai tratti elfici (sopracciglia arcuate, naso aquilino, orecchi a punta ed espressione solenne) col fisico longilineo, capelli e occhi di color blu, verde o nero, carnagione che dipende dalle profondità a cui vivono (pallida con riflessi cerulei per quelli più vicini alla superficie, bluastra o verdastria per quelli più in profondità), piedi e mani palmate, corte pinne alle caviglie e un paio di branchie sul collo.

**Origine:** gli Aquarendi sono tra gli elfi più antichi del mondo e a differenza dei loro cugini sulla terra ferma custo-



discono ancora gelosamente la storia del loro popolo. Essi derivano dagli eldar, umanoidi incredibilmente evoluti che tuttavia stavano morendo poiché incapaci di controllare i poteri che erano riusciti a sviluppare. Alcuni di essi pur di salvarsi rinunciarono a parte dei loro poteri e riplasmarono il loro corpo (forse grazie all'intercessione di Protius) finendo con lo stanziarsi sott'acqua e diventando i primi Aquarendi. Millenni più tardi, entrati in contatto con gli elfi silvani di Evergrun e affascinati dalla loro civiltà, vari clan di Aquarendi lasciarono i mari per vivere sulla terra insieme agli elfi silvani. In seguito all'opera di proselitismo di Calitha, molti di loro tornarono a vivere sott'acqua poco prima che la Grande Pioggia di Fuoco distruggesse Blackmoor ed Evergrun, scampando così al massacro e rappacificandosi con Manwara grazie all'intercessione di Calitha. [rif. PC3]

**Diffusione:** gli elfi subacquei abitano soprattutto la zona settentrionale del Mare del Terrore (attorno alle isole di Minrothad); sono presenti anche nel Mare di Aquas (a sud del continente alphantiano) e loro colonie si trovano anche nell'Abisso Izondiano. Non è da escludere che altri clan di Aquarendi si trovino anche lungo l'Isola dell'Alba meridionale, nel mare delle isole Alatiene e delle Isole delle Perle e lungo le coste della Davania, fino alla Cestia o al Pelatan.

**Altezza:** 145 + 2d8 cm

**Peso:** 40 + 2d8 kg

**Età:** min. 30 (26 +4d4), max. 1100 (700 +4d100)

**Lingue:** elfico (aquarendi), delfinese e balenottero.

**Caratteristiche:** +1 Intelligenza; -1 Costituzione

**Abilità generale bonus:** Nuotare

**Abilità generale razziale:** Artigiano del corallo

**Abilità generali obbligatorie:** Etnografia marina

### Capacità:

- **Movimento subacqueo incrementato:** un elfo acquatico può spostarsi nuotando a 72/24 metri al round (questa la loro versione dell'abilità generale *Nuotare*), mentre camminando il movimento è standard (36/12 mt al round)
- **Nascondersi sott'acqua:** un aquarendi ha una probabilità del 95% di rimanere mimetizzato senza farsi notare in un banco di alghe o coralli se resta fermo, mentre se si muove a 1/3 della velocità di nuoto la probabilità è solo del 10% per livello e scende al 5% per livello se la velocità di movimento è metà di quella normale (non può nascondersi se si muove più velocemente di così).
- **Respirazione anfibia:** un elfo acquatico è in grado di respirare aria o acqua senza alcun impedimento.

### Svantaggi:

- **Vulnerabile al fuoco:** l'elfo acquatico ha un malus di -2 a tutti i TS contro fuoco e subisce 1 punto di danno in più per ogni dado di danni da fuoco.

### ELFO ALATO (EE'AAR)

**Vantaggio:** Sensibile (1400)

**Aspetto:** un ee'aar è un elfo di corporatura leggermente più esile rispetto agli standard, con un fisico più asciutto, lineamenti più spigolosi e occhi più grandi di color ambra, viola o verdi, provvisto di un paio di ali piumate sulla schiena che hanno un'apertura pari alla loro altezza maggiorata di un terzo, e anche quando sono chiuse spuntano di qualche spanna sopra la testa e non è quindi possibile nasconderle. I capelli hanno colori chiari (argento, bianchi, biondi, o grigi), mentre quelli scuri (neri e castani) bicolore sono rare eccezioni, e il piumaggio delle ali ha sempre la stessa tonalità dei capelli.



**Origine:** gli elfi alati ee'ar derivano da un ceppo di elfi silvani che durante la migrazione di Ilsundal si stanziò nella Costa Selvaggia. La leggenda vuole che durante un periodo di grande carestia, la cacciatrice elfa Aeryl trovò il modo per raggiungere i Regni Superni oltre le nuvole, per supplicare gli abitanti del cielo di mandare la pioggia e far vivere il suo popolo. Dopo svariate peripezie, le fate dell'aere accettarono la sua richiesta e per premiarla per i suoi sforzi eroici le donarono un paio d'ali piumate, con cui scese per ricongiungersi al suo popolo, guidandolo quindi verso i picchi del Braccio degli Immortali dove fondò un nuovo regno, in cui nell'arco di qualche generazione tutti gli elfi ereditarono le ali della loro progenitrice e divennero ee'ar. [rif. OHP, Dr. Mag 200]

**Diffusione:** vivono solo nel Braccio dell'Immortale nel Brun occidentale, dove si trova il loro regno di Aeryl.

**Altezza:** 140 + 2d10 cm

**Peso:** 38 + 2d6 kg

**Età:** min. 20 (18 +2d6), max. 600 (400 +2d100)

**Lingue:** elfico (ee'ar) e nimmush.

**Caratteristiche:** +2 Destrezza; -1 Costituzione

**Abilità generale bonus:** *Combattere in volo*

**Abilità generale razziale:** *Orientamento*

**Abilità generali obbligatorie:** *Resistere al freddo*

**Capacità:**

- **Attacco in picchiata:** l'elfo alato può attaccare in picchiata scendendo di almeno 10 metri, e se l'attacco ha successo il danno è raddoppiato.
- **Infravisione entro 18 metri.**
- **Movimento in volo:** Ogni ee'ar possiede un paio d'ali piumate sulla schiena, con un'apertura alare pari 4/3 della sua altezza. Quando sono chiuse, la punta delle ali va dai piedi a una ventina di centimetri sopra la testa. Queste ali permettono agli ee'ar di volare alla velocità base di 54/18 metri al round se non indossano armature più ingombranti di 400 monete, per un massimo di 8 ore al giorno. Per ogni ora di volo però è necessario superare una prova di Costituzione con penalità per l'Ingombro trasportato (-1 per Leggero, -3 Medio, -5 Pesante) e con una penalità cumulativa di -1 per ogni 1000 metri di altitudine: se la prova fallisce, l'ee'ar è costretto a riposarsi per un periodo di mezz'ora per ogni ora di volo e in questo lasso di tempo è considerato affaticato (v. abilità generale *Resistenza*).

**Svantaggi:**

- **Ali ingombranti e fragili:** a causa delle ali, un ee'ar non può volare quando indossa armature più ingombranti di 400 monete o si trova in luoghi più stretti della sua apertura alare. Inoltre, il piumaggio delle ali causa all'elfo 1d6 danni in più ogni volta che viene colpito dal fuoco, visto che si incendiano. Se perde più del 50% dei PF totali a causa del fuoco, le ali sono così bruciate da non poterlo più sostenere in volo. Occorrono quattro settimane perchè le piume ricrescano a sufficienza per poter volare di nuovo, e solo *guarigione* o *rigenerazione* o *cura elementale* affrettano il processo.
- **Avversione alle armature:** un ee'ar è restio ad indossare armature, dato che limitano la sua mobilità

in volo, e nel caso in cui voglia usare un'armatura intera deve essere fatta su misura.

- **Claustrofobia:** gli ee'ar sono a disagio quando si trovano in ambienti chiusi per molto tempo. Per ogni giorno passato senza poter vedere il cielo, è necessario superare un TS Paralisi (Mente) con penalità cumulativa di -1 per ogni giorno dopo il primo: se il TS riesce l'ee'ar domina la sua fobia, viceversa diventa Scosso dopo il primo fallimento (-1 all'Iniziativa), Impaurito dopo il secondo (-1 a tutti i tiri), Stordito dopo il terzo, e cade in preda alla follia (vedere gli effetti dell'incantesimo *Regressione mentale*) dopo il 4° TS fallito.

#### ELFO ALTO (ELFO D'ARGENTO, ELFO DELL'ALBA)



**Vantaggio:** Sensibile (1400)

**Aspetto:** capelli chiari (bianchi, argentei o biondi), occhi verdi, blu o viola, carnagione estremamente chiara con possibilità di barba e baffi sempre ben accciati, figura snella e slanciata molto più alta degli elfi e persino degli umani, con un portamento regale.

**Origine:** gli eldar erano umanoidi incredibilmente evoluti che tuttavia iniziarono un lungo processo di decadimento fisico poiché incapaci di controllare i poteri che erano riusciti a sviluppare. Molti di loro per salvarsi rinunciarono a gran parte dei loro poteri, riplasmando il proprio corpo e divenendo umanoidi più piccoli e più fragili, con carnagione e capelli chiari: gli Elfar. Questo stadio dell'evoluzione non era definitivo, poiché molti continuarono a morire a causa di malattie e degenerazioni magiche, che portarono infine la razza elfar a scomparire definitivamente, mentre i sopravvissuti divennero i capostipiti della razza degli elfi alti, di quelli bruni e chiari, diffusi soprattutto nello Skothar e nel Brun. In seguito alla Grande Pioggia di Fuoco, la maggior parte degli elfi alti che viveva a stretto contatto coi blackmooriani venne spazzata via, e in seguito solo pochi clan rimasero in vita per tramandare il loro retaggio, ubicati soprattutto nelle province più lontane dell'impero blackmooriano. Sono chiamati anche Elfi d'Argento o Elfi dell'Alba per la carnagione latteata e i colori di occhi e capelli che ricordano l'aurora. [rif. X11 per un cenno agli elfi alti di Blackmoor e i moduli DA1-4, HW per gli elfi di Valghiacciata]

**Diffusione:** un tempo abitavano in numero rilevante lo Skothar (ne sono un esempio gli elfi dei Boschi Rossi, nei pressi di Balckmoor), ma in quel continente si sono del tutto estinti dopo la Grande Pioggia di Fuoco. Oggi sono l'etnia elfica più rara e meno numerosa. Sono presenti in numero importante nelle foreste della Selvapatia in Alphatia, mentre nel Mondo Conosciuto sono stanziati soprattutto nel Wendar, con minuscole minoranze in Darokin, Glantri e Thyatis; gli ultimi grandi clan di elfi alti erano presenti nelle foreste dell'Altopiano di Denagoth prima di venire quasi del tutto sterminati dal Signore dell'Ombra (oggi sono pochi i clan che abitano ancora queste contrade), mentre clan più piccoli sono sparsi fra il Ghyr e le zone centro-meridionali del Norwold. I clan elfici della Valghiacciata, nel Mondo Cavo, sono anch'essi appartenenti alla sottorazza degli alti.

**Altezza:** 176 + 4d8 cm

**Peso:** 60 + 4d6 kg

**Età:** min. 24 (20 + 4d4), max. 900 (600 + 3d100)

**Lingue:** elfico (alto) più una a scelta tra fatato, goblinoide o una lingua umana.

**Caratteristiche:** +1 Destrezza e Forza; -1 Costituzione

**Abilità generale bonus:** *Istinto combattivo*

**Abilità generale razziale:** *Resistere al freddo*

**Abilità generali obbligatorie:** una Conoscenza e un'Arte

**Capacità:** Infravisione entro 18 metri.

#### ELFO BRUNO (ELFO DI BRONZO, ELFO DEL CREPUSCOLO)

**Vantaggio:** Sensibile (1400)

**Aspetto:** carnagione scura (olivastra o bronzea), occhi e capelli scuri e mossi che possono ingrigire con l'età, peli facciali nei maschi, dal fisico robusto e dal temperamento focoso.

**Origine:** gli eldar erano umanoidi incredibilmente evoluti che tuttavia iniziarono un lungo processo di decadimento fisico poiché incapaci di controllare i poteri che erano riusciti a sviluppare. Molti di loro per salvarsi rinunciarono a gran parte dei loro poteri, riplasmando il proprio corpo e divenendo umanoidi più piccoli e più fragili, con carnagione e capelli chiari: gli Elfar. Questo stadio dell'evoluzione non era definitivo, poiché molti continuarono a morire a causa di malattie e degenerazioni magiche, che portarono infine la razza elfar a scomparire definitivamente, mentre i sopravvissuti divennero i capostipiti della razza degli elfi alti, di quelli bruni e chiari, diffusi soprattutto nello Skothar e nel Brun. In seguito alla Grande Pioggia di Fuoco, la maggior parte degli elfi bruni che viveva a stretto contatto coi blackmooriani venne spazzata via, e in seguito solo pochi clan rimasero in vita per tramandare il loro retaggio, ubicati soprattutto nelle province più lontane dell'impero blackmooriano: la Costa Selvaggia e il Grunland, dove un piccolo gruppo di elfi bruni si era stanziato. In seguito gli elfi bruni del Grunland migrarono verso nord decenni dopo la partenza di Ilsundal,



finendo con l'insediarsi nelle Terre Alte di Glantri. A causa del Cataclisma Glantriano, i superstiti elfi bruni fuggirono tramite un portale che li fece arrivare su un'isola del Mare del Terrore ribattezzata Alvar. Dopo secoli, da qui partì un'altra spedizione per reclamare le Terre Alte da parte del clan Belcadiz. A differenza dei silvani, gli elfi bruni amano i metalli durevoli, vivere in città di pietra, sono abili artigiani e spadaccini. Sono anche chiamati Elfi del Crepuscolo o Elfi di Bronzo per la pelle bronzea e le tinte scure dei capelli e della pelle che ricordano il tramonto. [rif. GAZ3, GAZ5, HW]

**Diffusione:** gli elfi bruni sono sparsi in varie zone del Brun ed appartengono alle culture più svariate. Nel Mondo Conosciuto, le maggiori concentrazioni di bruni si hanno nei Principati di Glantri (dove sono noti come 'Flamenco' ed abitano soprattutto le zone meridionali del paese, attorno ai principati di Belcadiz ed Erewan)



ed in Alfheim (appartengono a questa sottorazza i clan Chossum e Freccia Rossa - i capelli rossi di questi ultimi sono un segno trasmesso anticamente dall'immortale Mealiden ai loro antenati); piccoli gruppi di Bruni si trovano anche in Darokin, nelle Cinque Contee ed a Thyatis. Gruppi consistenti di elfi bruni abitano le Baronie Selvagge, dove vivono mescolati con gli umani, e piccoli clan di bruni sono

anche sopravvissuti nella zona dell'antico Reame Silvano, sulla costa nord-occidentale del Brun. Alcuni clan di elfi che abitano la Davania settentrionale e la zona delle Hinterland Thyatiane potrebbero appartenere a questa sottorazza.

**Altezza:** 147 + 3d6 cm

**Peso:** 40 + 4d6 kg

**Età:** min. 18 (16 + 2d4), max. 800 (600 + 2d100)

**Lingue:** elfico (dialeto del clan), più una a scelta tra fatato, hin, goblinoide o una lingua umana.

**Caratteristiche:** +1 Destrezza e Carisma; -1 Costituzione

**Abilità generale bonus:** *Allerta*

**Abilità generale razziale:** varia in base al clan. Di seguito vengono elencate quelle dei clan conosciuti:

- Belcadiz: *Coraggio*
- Chossum: *Valutare*
- Freccia Rossa: *Strategia e Tattica*

**Abilità generali obbligatorie:** *Etichetta*

**Capacità:** Infravisione entro 18 metri.

### ELFO CHIARO (ELFO DORATO, ELFO DEL MERIGGIO)

**Vantaggio:** Sensibile (1400)

**Aspetto:** carnagione chiara con tinte dorate, capelli scuri (neri o castani), con rari casi di rossi o biondi, senza peli facciali e altezza simile agli umani, con fisico atletico.

**Origine:** gli eldar erano umanoidi incredibilmente evoluti che tuttavia iniziarono un lungo processo di decadimento fisico poiché incapaci di controllare i poteri che erano riusciti a sviluppare. Molti di loro per salvarsi rinunciarono a gran parte dei loro poteri, riplasmando il proprio corpo e diventando umanoidi più piccoli e più fragili, con carnagione e capelli chiari: gli Elfar. Questo stadio dell'evoluzione non era però definitivo, poiché molti continuavano a morire a causa di malattie e degenerazioni magiche, che portarono infine la razza elfar a scomparire definitivamente, mentre i sopravvissuti divennero i capostipiti della razza degli elfi alti, bruni e chiari, diffusi soprattutto nello Skothar e nel Brun. In seguito alla Grande Pioggia di Fuoco, la maggior parte degli elfi chiari che viveva a stretto contatto coi blackmooriani venne spazzata via, e in seguito solo pochi clan rimasero in vita per tramandare il loro retaggio, ubicati soprattutto nelle province più lontane dell'impero blackmooriano. Sono chiamati anche Elfi Dorati o Elfi del Meriggio per via della loro carnagione dorata. [rif. PWA1-3, DotE, GAZ1]

**Diffusione:** gli elfi chiari sono diffusi in gran parte del continente di Brun. Nel Mondo Conosciuto, la maggior concentrazione di chiari si trova in Wendar, dove costituiscono la maggioranza della popolazione elfica del paese, e nella Foresta di Dymrak a cavallo fra il Karamaikos e Thyatis (i clan dei Vyalia appartengono tutti alla sottorazza dei Chiari); esigue minoranze si trovano anche in Alfheim, Darokin e Glantri. La più vasta popolazione di chiari fuori dal Mondo Conosciuto si trova nel continente alphantiano, ed in particolare nel regno di Shiye-Lawr; anche i clan elfici che abitano le sparse Case-nei-Boschi del Norwold appartengono alla sottorazza dei chiari. Altri consistenti clan di chiari si trovano in Eusdria (nella Costa Selvaggia) e nelle foreste dell'Hule; i clan elfici del reame sotterraneo di Graakhalia, sotto la Grande Desolazione, appartengono alla sottorazza dei chiari, al pari del clan Truedyl che costituisce il Popolo Mite del Mondo Cavo.

**Altezza:** 168 + 2d6 cm

**Peso:** 50 + 3d4 kg

**Età:** min. 18 (16 + 2d4), max. 800 (600 + 2d100)

**Lingue:** elfico (dialetto del clan), più una a scelta tra fatato, hin, goblinoido o una lingua umana.

**Caratteristiche:** +1 Destrezza e Intelligenza; -1 Costituzione

**Abilità generale bonus:** Movimento furtivo



**Abilità generale razziale:** varia in base al clan. Di seguito vengono elencate quelle dei clan conosciuti:

- Alberoscudo (Treeshield): *Istinto combattivo*
- Cimaverde (Greenheight): *Persuasione*
- Diamarak: *Cacciare*
- Etherdyl: *Filosofia e Logica*
- Fogliablu (Blueleaf): un tipo di *Arte*
- Geffronell: *Senso del pericolo*
- Hierydyl: *Miti e Leggende elfiche*
- Sheyallia: *Ingegneria sotterranea*
- Shiye: *Nascondersi*
- Truedyl (Popolo Mite): un tipo di *Arte*
- Vyalia: *Conoscenze naturali*

**Abilità generali obbligatorie:** *Allerta*

**Capacità:** Infravisione entro 18 metri.

### ELFO DELL'OMBRA

**Vantaggio:** Sensibile (1400)

**Aspetto:** pelle bianco pallida, occhi azzurri, grigi o verdi, capelli bianchi o grigi, con orecchie molto più grandi dei normali elfi, voce acuta, fisico esile. Alcuni elfi sotterranei hanno vistose voglie purpuree sul viso o sul corpo a causa delle radiazioni, ma queste sono considerate il marchio con cui Rafiel sceglie i suoi sciamani e quindi bene accette.

**Origine:** gli elfi dell'ombra sono i discendenti dei quattro clan elfici che vivevano a ridosso di una delle colonie blackmooriane nel continente di Brun, e che in seguito alla Grande Pioggia di Fuoco che distrusse la civiltà blackmooriana cercarono scampo sottoterra. Avvelenati dalle radiazioni magiche e nucleari del cataclisma, essi subirono mutazioni che nel corso delle generazioni li fecero diventare gli attuali elfi dell'ombra. Tra di essi si annoverano sia i clan di Aengmor fedeli a Rafiel, sia gli Schattentalfen del Mondo Cavo (elfi dell'ombra migrati verso l'interno del mondo seguendo le promesse di Atzanteotl). [rif. GAZ13, HW]

**Diffusione:** questa sottorazza di elfi del sottosuolo è concentrata nei reami sotterranei delle Terre dell'Ombra, che si estendono sotto il Mondo Conosciuto, e di Schattentalfheim, sotto la Dorsale del Mondo nel Mondo Cavo.

**Altezza:** 140 + 3d10 cm

**Peso:** 35 + 3d8 kg

**Età:** min. 25 (23 + 2d8), max. 850 (650 + 2d100)

**Lingue:** elfico (ombra) e goblinoido.

**Caratteristiche:** +1 Destrezza e Saggezza; -1 Costituzione

**Abilità generale bonus:** *Ascoltare*

**Abilità generale razziale** (varia in base al clan):

- Celebryl: un tipo di *Artigianato*
- Felestyr: *Minatore*
- Gelbalf: *Allevatore*
- Porador: *Agricoltore*
- Schattentalf: *Nascondersi*



**Abilità generali obbligatorie:** *Orientamento*

**Capacità:** Infravisione entro 27 metri.

**Svantaggi:**

- **Vulnerabile al sole:** ogni elfo sotterraneo mutato a causa delle radiazioni nucleari blackmooriane perde 1 PF al round se esposto alla luce solare diretta. Se si copre da capo a piedi con abiti e cappuccio o protegge la pelle con unguenti adatti riesce ad evitarlo. Dopo un anno di vita in superficie la vulnerabilità si riduce e l'elfo subisce 1 PF per ogni ora di esposizione.

### ELFO DEL MARE (ALFASSER)



**Vantaggio:** Sensibile (1400)

**Aspetto:** pelle pallidissima nonostante la costante esposizione al sole, capelli biondi o bianchi, occhi blu o grigi, preferiscono abiti comodi ed eleganti.

**Origine:** gli elfi del mare o elfi marini (Alfasser nella lingua elfica originale) derivano da un gruppo di elfi acquatici che scelse di abbracciare la vita dei cugini di superficie migliaia di anni fa. In seguito alla Grande Pioggia di Fuoco, essi furono l'unico clan di ex acquatici che rimase a vivere sulla terraferma, e in seguito si unirono alla migrazione di Ilsundal verso il continente settentrionale, fornendo le barche per attraversare l'oceano, fino a che non l'abbandonarono per insediarsi nella Penisola del Serpente. In seguito alle indicazioni della loro patrona immortale Calitha, questi elfi ripresero il mare con le loro barche e finirono con l'insediarsi sulle coste dell'attuale Thyatis insieme agli elfi silvani Verdier nel 2100 PI. In seguito ai terremoti e maremoti che sconvolsero la geografia del Mare del Terrore, essi si ritrovarono così a vivere sulle neoformate isole di Minrothad, dove accolsero poco dopo anche una buona parte dei sopravvissuti Verdier. [rif. GAZ9, HW]

**Diffusione:** questa sottorazza è presente solo nel Mondo Conosciuto, nei paesi di Minrothad, dove formano il gruppo etnico più consistente della popolazione, ed a Thyatis (molti nell'isola di Terentias); minoranze di Elfi del Mare abitano le isole Ierendi, le Cinque Contee, il Karameikos, il Darokin e le Isole delle Perle. Presumibilmente, minoranze di questi elfi potrebbero trovarsi lungo tutte le sponde civilizzate del Mare del Terrore e dei mari che circondano l'Isola dell'Alba e le isole Alatiene.

**Altezza:** 147 + 3d8 cm

**Peso:** 40 + 3d6 kg

**Età:** min. 20 (18 + 2d6), max. 1000 (600 + 4d100)

**Lingue:** elfico (alfasser), più una a scelta tra nanico, hin, marinide, tritone o una lingua umana.

**Caratteristiche:** +1 Destrezza; -1 Costituzione

**Abilità generale bonus:** *Orientamento*

**Abilità generale razziale:** *Marinaio*

**Abilità generali obbligatorie:** *Nuotare* e un *Artigianato*

**Capacità:**

➤ Infravisione entro 18 metri.

➤ Orientamento marino: +5 a prove di *Orientamento* finché è in mare per capire dove si trova o rintracciare la rotta verso un luogo in cui è già stato.

### ELFO SELVAGGIO

**Vantaggio:** Sensibile (1300)

**Aspetto:** pelle bianco pallido e occhi chiari (cerulei o grigi), capelli bianchi o argentei tenuti lunghi per riscaldarsi, corporatura slanciata ma tonica, mai sovrappeso, veste con pelli di animali e corazze di cuoio, raramente indossa armature metalliche, considerate cimeli di grande valore e riservate solo ai capi clan.

**Origine:** gli elfi selvaggi si trovano esclusivamente nelle regioni più fredde del polo sud, dalle lande vulcaniche meridionali fino alla penisola del continente davaniano che penetra nel varco che dà accesso al Mondo Cavo (le cosiddette Terre dell'Ombra). Essi sono gli ultimi sopravvissuti degli elfi grunlandesi che vivevano in quella zona prima della Grande Pioggia di Fuoco e che rifiutarono di seguire Ilsundal e tornare al sentiero della foresta. In seguito al crollo della loro civiltà e al cambiamento drastico della regione, divenuta una gelida zona montuosa piena di vulcani, essi sono regrediti ad uno stile di vita selvaggio e primitivo, dimenticando completamente le loro conoscenze magiche anche a causa del fatto che molti di loro vivono nella zona di anti-magia perenne che si estende intorno ai poli. [rif. Dr.Mag 161]

**Diffusione:** questi elfi, superstiti dell'antica catastrofe che devastò gli ultimi resti del millennario impero elfico di Evergrun, vivono nelle desolazioni oltre il Circolo Polare Antartico del mondo esterno, nell'estremo sud della Davania (la regione della Vulcania meridionale e le lande attorno alle Terre Oscure australi).

**Altezza:** 145 + 3d6 cm

**Peso:** 38 + 2d6 kg

**Età:** min. 16 (15 + 1d6), max. 500 (400 + 10d10)

**Lingue:** elfico (grunlandese) e goblinicoide.

**Caratteristiche:** +1 Costituzione; -1 Intelligenza

**Abilità generale bonus:** *Sopravvivenza*

**Abilità generale razziale:** *Resistere al freddo*

**Abilità generali obbligatorie:** *Osservare*

**Capacità:** Infravisione entro 27 metri.



## ELFO SILVANO (ELFO DEI BOSCHI)

**Vantaggio:** Sensibile (1400)

**Aspetto:** carnagione chiara che tende ad abbronzarsi al sole, capelli biondi, argentei, castani o grigi che possono incanutire con l'età, occhi blu, marroni o verdi, mento e naso affilati e possibili peli facciali nei maschi.

**Origine:** gli elfi silvani (Alfund nella lingua elfica originale) vennero creati da Ordana intorno all'anno 6000 PI, quando accolse la richiesta di aiuto di un largo numero di eldar, umanoidi incredibilmente evoluti che tuttavia stavano morendo poiché incapaci di controllare i poteri che erano riusciti a sviluppare. L'immortale Ordana riforgiò i corpi degli eldar dissipando gran parte delle energie magiche della loro specie, e reincarnò le loro anime nei corpi dei primi elfi silvani, che rimasero a vivere con le faedorne fino a che non riuscirono ad adattarsi ai nuovi corpi. A quel punto Ordana li fece insediare in un'isola a sud dell'attuale continente di Davania, dove fondarono la prima fiorente civiltà elfica: Evergrun. In seguito alla Grande Pioggia di Fuoco e all'affondamento dell'isola di Evergrun, gli elfi silvani subirono una diaspora che li ha portati a vivere soprattutto nel continente settentrionale (Brun). [rif. GAZ5, HW, Dragonlord Trilogy]

**Diffusione:** i silvani sono la sottorazza elfica più numerosa, e quella considerata archetipica della razza elfica dagli altri popoli. Nel Mondo Conosciuto, essi sono presenti in quantità in Alfheim (appartiene a questa sottorazza la maggior parte dei membri dei clan Erendyl, Feadiel, Grunalf, Lungamarcia e Mealidil), in Karamaikos (i Callarii), in Glantri (gli Erewan), in Minrothad (l'antico clan Verdier e tutti i suoi) ed in Wendar (una parte consistente della popolazione elfica appartiene a questa sottorazza). Minoranze di elfi silvani sono sparse anche in Darokin, nelle Cinque Contee, nelle isole Ierendi ed a Thyatis. Fuori dal Mondo Conosciuto, gruppi di silvani abitano il Grande Altopiano dell'Isola dell'Alba (il clan Fiorepuro), la Davania settentrionale nei pressi delle Hinterland Thyatiane e la Costa Selvaggia. Nel Mondo Cavo, gli elfi che abitano la segreta Valle dell'Oscura Sapienza sono silvani.

**Altezza:** 148 + 4d6 cm

**Peso:** 38 + 2d10 kg

**Età:** min. 20 (18 + 2d6), max. 1000 (600 + 4d100)

**Lingue:** elfico (dialetto del clan), sileno, più una scelta tra fatato, hin, goblinoide o una lingua umana.

**Caratteristiche:** +1 Destrezza; -1 Costituzione

**Abilità generale bonus:** *Equilibrio*

**Abilità generale razziale:** varia in base al clan. Di seguito vengono elencate quelle dei clan conosciuti:

- Callarii: *Empatia animale*
- Erendyl: un tipo di *Artigianato*
- Erewan: *Conoscenze naturali*
- Feadiel: *Etnografia silvana*
- Fiorepuro (Trueflower): *Sopravvivenza*
- Genalleth: *Guarire*
- Grunalf: *Osservare*
- Lungamarcia (Long Runner): *Magia arcana*
- Mealidil: *Cantare*
- Oscura Sapienza (Blacklore): un tipo di *Arte*
- Verdier: *Intarsiatore*

**Abilità generali obbligatorie:** *Camminare sugli alberi*  
**Capacità:** Infravisione entro 18 metri.



## EMERONDIANO

**Vantaggio:** Trascurabile (200)

**Aspetto:** un emerondiano è simile ad un umano con orecchie più a punta, carnagione e occhi verdi e capelli argentei o verdastri. È abitudine degli emerondiani vestirsi con fibre naturali e usare oggetti che ricordano forme naturali come foglie e spine, mentre le loro armi e armature sono ottenute da piante, legno e arbusti appositamente trattati per diventare duri e affilati.

**Origine:** gli emerondiani sono alieni provenienti da una cintura di asteroidi nel sistema mystarano, l'Arcipelago Pyrithiano. Un tempo pirati spaziali, in seguito alla distruzione del loro mondo i superstiti si schiantarono su Mystara e rimasero bloccati in mezzo alla giungla davaniana. Qui i più saggi rinnegarono le usanze che li avevano condotti al disastro e si votarono ad un'esistenza in comunione con la natura, impiegando le loro conoscenze superiori per creare una società che proteggesse l'ecosistema e ne sfruttasse tutte le potenzialità, evitando contatti con gli altri popoli. [Dr.Mag. 166]

**Diffusione:** questa razza aliena si trova soltanto nella Davania settentrionale, concentrata nel regno di Emerond, a sud-ovest delle Hinterland Thyatiane.

**Altezza:** 160 + 5d8 cm

**Peso:** 60 + 2d10 kg

**Età:** min. 16 (15 + 1d4), max. 200 (100 + 1d100)

**Lingue:** emerondiano e sileno

**Caratteristiche:** +1 Saggezza

**Abilità generale razziale:** *Conoscenze naturali*

**Abilità generali obbligatorie:** *Conoscenze naturali*

**Capacità:** Mimetizzazione vegetale: finché si trova all'interno di una selva o una macchia di vegetazione l'emerdiano ha +6 a prove di *Nascondersi* se resta



immobile o procede a metà della velocità di cammino; se la velocità di movimento è superiore il bonus alla prova scende a +3.

## ENDUK

**Vantaggio:** Sensibile (800)

**Aspetto:** un enduk è un umanoide di taglia media dalla corporatura robusta, con testa e coda da toro e due grandi ali piumate sulla schiena, mentre spalle e torso sono ricoperti da corti peli setosi simili al manto dei tori.

**Origine:** gli enduk vennero creati da Ixion come razza prediletta in tributo ad uno dei suoi servi più leali e devoti, uno shedu (una creatura col corpo taurino, ali piumate e volto umano) di nome Gildesh. Sono esseri estremamente civilizzati e relativamente pacifici, anche se dopo il tradimento degli uomini-scorpione Sohktari che li ha costretti a fuggire dalla loro patria (Nimmur), hanno sviluppato un'innata diffidenza verso tutti gli stranieri, ad eccezione degli elfi alati ee'ar, considerati amici fidati e leali [rif. OHP, Dr.Mag 200]

**Diffusione:** prevalentemente nell'altopiano che costituisce il regno di Eshu, in mezzo alle montagne del Braccio dell'Immortale; gruppi minoritari di Enduk potrebbero trovarsi anche nelle regioni vicine.

**Altezza:** 180 + 3d10 cm

**Peso:** 80 + 2d8 kg + 10 kg x DV

**Età:** min. 20 (18 + 2d8), max. 300 (200 + 1d100)

**Lingue:** nimmush e elfico (ee'ar).

**Allineamento:** Gli enduk sono tutti sempre Legali.

**Classi proibite:** nella società enduk non esistono Ladri, l'unica classe a loro non accessibile.

**Caratteristiche:** +3 Forza e +1 Costituzione (min. 13 entrambe); -2 Destrezza (modificatori di taglia inclusi)

**Abilità generale razziale:** *Travolgere*

**Abilità generali obbligatorie:** *Miti e Leggende*

**Difese:** Classe Armatura Naturale 9 (pelle si ispessisce fino a raggiungere CA 6 a livello Evoluto)

**Capacità:**

- **Attacchi naturali:** a livello Evoluto l'enduk può attaccare con 1 incornata (1d6) o 1 morso (1d4).
- **Capacità di carico superiore:** ogni enduk può trasportare un peso massimo di 2000 monete + 200 monete per punto di Forza.
- **Movimento in volo:** Ogni enduk possiede un paio d'ali piumate sulla schiena, con un'apertura alare pari 4/3 della sua altezza. Quando sono chiuse, la punta delle ali va dai piedi a una ventina di centimetri sopra la testa. Queste ali permettono agli en-



duk di volare alla velocità base di 45/15 metri al round, per un massimo di 8 ore al giorno. A causa della loro stazza però, per ogni mezzora di volo è necessario superare una prova di Costituzione con penalità per l'ingombro trasportato e con penalità cumulativa di -1 per ogni 1000 metri di altitudine: se la prova fallisce, l'enduk è costretto a riposarsi per un periodo pari a quello trascorso in volo e in questo lasso di tempo è considerato affaticato (v. abilità generale *Resistenza*).

- **Vitalità superiore:** 4d8 DV a livello Evoluto.

**Svantaggi:**

- **Ali ingombranti e fragili:** a causa delle ali, un enduk non può volare quando si trova in luoghi più stretti della sua apertura alare. Inoltre, il piumaggio delle ali causa all'enduk 1d6 danni in più ogni volta che viene colpito dal fuoco, visto che si incendiano. Se perde più del 50% dei PF totali a causa del fuoco, le ali sono così bruciate da non poterlo più sostenere in volo. I danni da fuoco si recuperano al ritmo di 1d4 PF a settimana (le ali devono ricrescere), e solo *guarigione* o *rigenerazione* o *cura elementale* affrettano il processo.
- **Maldestro in volo:** un enduk non riesce a volare con facilità a causa della sua mole, e riceve una penalità di -1 ad ogni TxC mentre è in volo.
- **Punteggio limitato** a 16 per Destrezza.

## FAENARE

**Vantaggio:** Elevato (1700)

**Aspetto:** un faenare è un umanoide alto e slanciato dal fisico asciutto, con braccia alate e una cresta di piume e penne di colori vari (ambra, bianco e blu sono i più comuni) al posto dei capelli, sulla schiena e sulle cosce, con le gambe che terminano con robusti artigli prensili, mentre le mani sono piccole e non possono maneggiare che oggetti minuti mentre sono in volo. Il viso possiede tratti elfici (orecchie appuntite e allungate, zigomi alti e lineamenti delicati), mentre gli occhi sono larghi e con pupille da uccello



**Origine:** l'origine dei faenare è incerta e persa nelle nebbie del mito, anche se è indubbio che essi abbiano avuto legami con gli elfi in passato. Secondo il loro culto, vennero creati da un'immortale del Pensiero e creati col suo alito dalla materia dei sogni e delle nuvole, poi lasciati alle cure delle faedorne nelle Isole Scintillanti insieme ai primi elfi. Quando questi scesero nel mondo, i faenare li seguirono e subirono la stessa sorte dei loro alleati, finendo traditi dagli uomini e costretti alla diaspora per salvarsi. Ora vivono reclusi sulle vette più inaccessibili o nel Regno Superno, tra le nuvole, cercando il segreto che riveli loro il vero nome della loro divina creatrice per potersi riunire ad essa nelle Isole Scintillanti. [rif. PC1]

**Diffusione:** la maggior parte di queste creature alate vive nel Mondo Conosciuto, in zone montuose isolate e lontane dalle altre razze. In prevalenza si trovano sui picchi inaccessibili delle Terre Brulle, lungo le vette della Catena Wendariana fra il Glantri e il Wendar, nel Massiccio di Kurish e sui Monti Cruth fra il Darokin e le Cinque Contee. Minoranze di Faenare sono presenti anche nella città volante di Serraine, nei monti della Casa di Roccia e del resto del Darokin (comprese le Terre Orchesche), lungo le catene montuose del Karamaikos e di Thyatis. Fuori dal Mondo Conosciuto, altri clan di Faenare potrebbero verosimilmente trovarsi nel resto di Brun lungo i confini dell'Altopiano di Adri Varma, nelle Montagne Nere, nel Braccio dell'Immortale, così come negli altopiani centrali e nel Grande Altopiano dell'Isola dell'Alba, e nella Catena Surkhariana della Bellissaria, o nella penisola di Estherold e sui monti della Minaea.

**Altezza:** 180 + 1d20 cm

**Peso:** 70 + 2d10 kg

**Età:** min. 26 (24 + 2d4), max. 400 (300 + 10d10)

**Lingue:** faenare, superno, lingua degli uccelli e una a scelta tra elfico, fatato e arpiesco.

**Classi proibite:** ogni faenare da livello Evoluto è considerato un Chierico devoto alla Madre Innominata (Cochere) e può accedere ad altre classi solo con le regole per Multiclasse o Biclasse. Solo i faenare più carismatici diventano Cantori dell'Aria (Bardi).

**Caratteristiche:** +1 Destrezza, Saggezza e Carisma (min. 13 per tutte); -2 Forza

**Abilità generale bonus:** Cantare

**Abilità generale razziale:** Senso della direzione

**Abilità generali obbligatorie:** Religione faenare

**Tiri Salvezza:** bonus di +4 a tutti i TS contro effetti dell'elemento Aria.

**Difese:**

- **Classe Armatura Naturale 8** (agilità eccezionale e piumaggio abbassano la CA naturale fino a 7 a livello Evoluto)
- **Immunità al canto delle arpie**
- **Protezione dai fulmini:** a livello Evoluto un faenare ignora un totale di dadi di danni da fulmini pari a 10d6 al giorno.

**Capacità:**

- **Attacchi multipli:** a livello Evoluto un faenare effettua due attacchi al round con le zampe (1d4).
- **Benedizione collettiva:** un gruppo di almeno 5 faenare di livello Evoluto può evocare una benedi-

zione su di sé proprio come l'omonimo incantesimo clericale di 2°, una volta al giorno.

- **Empatia coi volatili:** ogni faenare è in grado di conversare con qualsiasi uccello, e l'empatia verso le razze di volatili è tale che nessun uccello normale o gigante attaccherà mai per primo un faenare (inclusi roc e volatili intelligenti, ma esclusi mostri volanti come chimere, draghi e arpie). Una volta al giorno da livello Evoluto può usare il Canto degli Uccelli: occorre una prova di *Cantare* per 1 minuto per attirare 1d4 aquile giganti o 2d4 aquile normali che arriveranno entro 1 minuto e gli ubbidiranno in cambio di qualche favore (di solito basta il cibo), pur senza compiere azioni suicide, fuggendo se ridotte a metà dei PF.
- **Movimento in volo:** Ogni faenare possiede un paio d'ali al posto delle braccia con un'apertura alare pari al doppio della sua altezza. Queste ali permettono di volare alla velocità base di 108/36 metri al round per un massimo di 8 ore al giorno, trasportando un ingombro massimo di 2100 monete.
- **Vitalità superiore:** 2d8 DV a livello Evoluto.

**Svantaggi:**

- **Limitazione alle armature:** ogni faenare è restio ad indossare armature intere, dato che limitano la loro mobilità. Se vuole sfruttarla deve essere costruita su misura, ma subisce sempre penalità al TxC come non fosse addestrato (v. *Armeria di Mystara*).
- **Manualità limitata:** le braccia di un faenare sono ali che terminano con tre dita prensili, che tuttavia in volo non possono essere sfruttate. Il faenare usa perciò le zampe prensili mentre è in volo per attaccare con artigli o con armi semplici a una mano, con l'unica eccezione degli archi corti in aggiunta a queste armi.

## FATATO



Tutti i fatati hanno i seguenti tratti comuni (a cui aggiungere le caratteristiche elencate per la sottorazza)

**Vantaggio Base:** Sensibile (+1500)

**Origine:** all'epoca in cui il Caos dominava il Multiverso, gli immortali dell'Ordine si riunirono e tentarono di rovesciare i loro simili per portare stabilità nel cosmo. Alcuni degli immortali che servivano il Caos si allearono a loro, altri li combatterono. Altri infine scelsero la via della neutralità, e rimasero fuori dallo scontro ad osservare chi avrebbe prevalso. Quando l'Ordine vinse e le sfere furono riformate, coloro che erano stati sconfitti si riunirono sotto la bandiera dell'Entropia, mentre i vincitori si divisero in Energia, Materia, Pensiero e



Tempo. Coloro che invece erano rimasti neutrali furono giudicati indegni di rimanere tra i loro pari, e furono condannati ad un'esistenza in cui avrebbero perso gran parte dei loro poteri divini, mantenendo però l'immortalità. Essi vennero confinati nell'Astrale e lasciati al loro destino dal resto degli immortali. Costoro divennero il Popolo Fatato, divinità che avevano perduto il loro status, pur restando superiori ai semplici mortali che vivevano nel Primo. Col passare dei secoli e dei millenni, essi presero a interessarsi delle razze mortali poiché portavano una ventata di freschezza e imprevedibilità nella monotonia delle loro vite, e poco a poco dal Mondo Fatato in molti si trasferirono a vivere nel Primo Piano, fondando vere e propri corti fatate che diedero al Piccolo Popolo fama e onore presso tutti i mortali. I fatati attendono in silenzio il tempo in cui potranno ritornare al rango che gli spetta, quando nuovamente l'ordine del cosmo muterà e il Caos tornerà a regnare sul multiverso, poiché questo è il naturale ciclo su cui poggia il Multiverso. [rif. PC1]

**Diffusione:** Quando la Grande Pioggia di Fuoco sconvolse Mystara, gli Immortali furono colti alla sprovvista e dovettero agire in fretta per evitare la distruzione totale del pianeta. Il gruppo guidato da Ka fece quel che poté per salvare alcune delle specie più vicine all'estinzione trasferendole nel Mondo Cavo, ma questo non sarebbe bastato a impedire che il mondo esterno venisse sconvolto dalla pioggia radioattiva e dai terremoti e maremoti provocati dalle esplosioni degli ordigni atomici e tecnomantici di Blackmoor. Tuttavia, i malvagi immortali entropici non potevano permettere che le altre divinità intervenissero direttamente su Mystara per ripristinare l'ordine, ora che la loro sfera stava assorbendo così tanto potere, e fecero di tutto per impedire un'azione diretta volta a riportare la stabilità. Fu allora che Oberon, il Gran Re delle Fate appena eletto, sfruttò la situazione come pretesto per offrire il proprio aiuto agli immortali in cambio di concessioni fino ad allora negate al suo popolo. I fatati infatti, dalla fine della grande guerra cosmica avevano vissuto isolati nel loro mondo per via dei vincoli loro imposti dagli immortali di ogni schieramento, e potevano accedere agli altri Piani solo dietro autorizzazione di un immortale (come i fatati delle Isole Scintillanti, che avevano preso con sé i primi elfi silvani per proteggerli e allevarli dietro richiesta di Ordana). Con estrema astuzia, Oberon propose agli immortali delle sfere dell'Ordine un patto per rompere lo stallo imposto dagli entropici senza tuttavia provocare una guerra aperta, una soluzione che alla fine andava a tutto vantaggio del suo popolo oltre che del pianeta in pericolo. In pratica, chiese agli dei di concedere alle fate il permesso di poter tornare sul Primo per dimorarvi stabilmente, e in cambio avrebbero usato i loro poteri per proteggere la natura e le creature mortali, e in particolare per fermare gli effetti devastanti del fallout dovuto alla Grande Pioggia di Fuoco su Mystara. I gerarchi delle sfere dell'Ordine fecero quindi fronte comune per scongiurare il peggio e portarono la proposta nel Consiglio di Mystara. Gli entropici questa volta non ebbero appigli per contrastare la decisione. Fu così che migliaia di esseri del Popolo Invisibile migrarono su Mystara (in gran parte nobili interes-

sati ad ottenere maggior prestigio e indipendenza o semplicemente spinti dalla curiosità di visitare il Primo e dal loro immenso amore per l'avventura), finendo con l'insediarsi in zone vicine ai disastri, dove gli effetti della Grande Pioggia di Fuoco si erano fatti sentire maggiormente o dove ancora vivevano creature mortali la cui esistenza era però in pericolo a causa degli sconvolgimenti atmosferici e tellurici. Quando finalmente l'asse del pianeta si riassettò, le Fate iniziarono a tessere incantesimi per arginare gli effetti devastanti delle radiazioni e per proteggere la natura e i mortali che scelsero di sottomettersi a loro e vivere sotto la protezione delle cosiddette Corti Fatate, i primi veri regni nati all'indomani della Grande Pioggia di Fuoco, tutte asservite al Gran Re dell'Alta Corte.

La magia fatata era potente per quei tempi, ma non era paragonabile a quella degli immortali. Essi non riuscirono ad annullare gli effetti perversi prodotti sul clima e sull'ambiente dalla catastrofe blackmooriana, ma furono in grado di limitarne l'espansione, e crearono delle vere e proprie enclave (anche se molto estese) in cui grazie ai loro incantesimi la natura e le creature mortali potessero prosperare, al sicuro dai mutamenti esterni che invece colpivano gran parte del pianeta. Queste erano le Corti Fatate, collegate col piano d'origine del Popolo Invisibile tramite cancelli magici che permettevano così il contatto costante coi loro fratelli rimasti a vivere fuori da Mystara. Le Corti Fatate col tempo videro crescere intorno a loro il numero dei mortali, che ripresero a tutti gli effetti a dominare Mystara. In alcuni casi tuttavia, i mortali preferirono ignorare o dimenticare il ruolo di protettori che i fatati avevano avuto in passato, e scatenarono vere e proprie guerre per conquistarne i territori e carpirne i segreti, nella speranza di poter raggiungere eguale prosperità. In molti casi i mortali vennero ricacciati e sconfitti senza pietà, ma in altri essi riportarono vittorie schiaccianti, costringendo infine il sovrano della corte a gettare bandiera bianca e a fuggire insieme ai suoi fratelli, lasciando Mystara per tornare in esilio nel Mondo Fatato con grande amarezza e disonore.

Come se ciò non bastasse, a causa degli scontri con gli umani irrisolti molte fate divennero piene di risentimento e di rancore verso i mortali, e i demoni furono pronti a sfruttare l'occasione per corromperle e farle passare dalla loro parte, per vendicarsi dell'intromissione dei fatati nella diatriba con gli altri immortali (una vendetta servita fredda). Fu in questo modo che nacquero le prime fate malvagie, prima tollerate e poi scacciate dai loro fratelli quando tentarono di coalizzarsi per rovesciare il governo del Grande Re. Gli esuli si riunirono sotto la guida del carismatico Arawn (fratello di Oberon), e con l'appoggio degli entropici egli fondò un proprio regno in un luogo segreto di Mystara: la Corte Oscura (o Maledetta secondo le altre fate). Da qui iniziò il suo piano di conquista, inviando i suoi emissari per corrompere altri fatati e mortali e asservirli alla sua causa, aumentando il caos e l'odio nel mondo per potere finalmente un giorno reclamarlo per sé, in qualità di Re di Mystara e con il benplacito dei Signori dell'Entropia.

Le Corti Ancestrali fondate all'indomani della Grande Pioggia di Fuoco su Mystara sono tutte state ribattezzate sulla base delle stagioni e dei momenti della giornata. Tutti i loro sovrani mantengono un ambasciatore presso l'Alta Corte di Oberon, il Gran Re (*Ard Ri*) del Mondo Fatato, che ha sempre e comunque il potere di intervenire negli affari dei suoi vassalli.

**CORTE D'INVERNO:** fondata dalla Regina *Huldra* nell'attuale Frisland. La conquista alphantiana causò la morte della regina, a cui succedette il figlio Lyrann, che trasferì la corte nel Mondo Fatato e in seguito impazzì, venendo sostituito dal primogenito Erlund.

**CORTE DI PRIMAVERA:** fondata dalla Regina *Mab* nella foresta di Carnuilh (attuale Robrenn) e tuttora presente.

**CORTE D'ESTATE:** fondata da Re *Deva* nella regione dell'attuale Sind, all'epoca un'immensa foresta rigogliosa. Il sovrano ha avuto numerosi figli da vari rapporti con diverse compagne, che nella maggior parte dei casi hanno lasciato la corte paterna per fondare altri regni su Mystara, tra cui si annoverano Maya (divenuta poi la Principessa Xochiquetzal) e Titania (figlia di Eos, che ha in seguito fondato le Terre del Sogno).

**CORTE D'AUTUNNO:** fondata da Re *Gwydion* nei boschi che un tempo ricoprivano le Terre Brulle. In seguito alla Catastrofe Glantriana, le fate superstiti guidate dalla moglie di Gwydion, la sidhe Arianrod, furono costrette a migrare a nord, trovando rifugio presso gli elfi della Valle di Genalleth (attuale Wendar).

**CORTE DELL'ALBA:** fondata dalla Regina *Eos* nelle foreste occidentali del Tangor e tuttora presente, ha influenzato sia i tanagoro che i successivi migranti minaeani. La figlia più piccola, Titania, ha fondato una propria corte nella foresta di Alfheim, mentre un'altra figlia, Argenta, dimora nei boschi dell'antica Traldas (Karamaikos) dal tempo dei traldar.

**CORTE DEL MERIGGIO:** fondata da Re *Hyperion* in Grunland. Costretto a migrare quando il Grunland venne sconvolto da terremoti ed eruzioni vulcaniche, si stabilì definitivamente del nord della Davania (Meghala Kimata), influenzando sia i mileniani che i thratiani.

**CORTE DEL CREPUSCOLO:** fondata dalla Regina *Tellervo* nella Pojaara (zona tra il Norwold e la Borea). Quando la Grande Orda di umanoidi guidata da Re Loark invase il suo paradiso, per salvare i suoi sudditi Tellervo stipulò un patto scellerato con Hel, che con l'inganno ne corruppe l'animo fino a trasformarla nella strega conosciuta come Hiisi, provocando così la caduta di Pojaara e la diaspora della corte.

**CORTE DI MEZZANOTTE:** fondata da Re *Nudd* nel Brun occidentale, nella regione poi conosciuta come Reame Silvano. In seguito alla conquista delle terre di superficie da parte dell'esercito di umani e umanoidi al servizio del malvagio mago Moorkroft, Nudd perse la mano sinistra, rimpiazzata poi con una mano d'argento magica che gli ha valso l'appellativo Argentlam. Nonostante la maggior parte dei suoi sudditi sia fuggita o sia stata massacrata, Nudd non ha mai lasciato le terre silvane e combatte ancora per evitare che i segreti degli elfi vengano carpiuti dal malvagio usurpatore e per riportare alla vita il Reame Silvano e la sua corte.

A questi si sono aggiunti alcuni regni particolarmente importanti che costituiscono le cosiddette Corti

Minori, ciascuna delle quali (ad eccezione della Corte Oscura) mantiene stabilmente i propri ambasciatori presso l'Alta Corte di Oberon.

**IMPERO DELL'ARIA:** fondato nel 2500 PI da *Astreo*, sovrano delle Faerie (le fate dell'aere), e diviso in quattro regni (i cosiddetti Regni Superni), ciascuno affidato ad uno dei figli, identificati da alcune culture mortali coi venti, ovvero Auros (est), Zefiro (ovest), Borea (nord) e Notos (sud).

**CORTE OSCURA O MALEDETTA:** fondata nel 2000 PI da *Arawn*, sovrano delle Fate Rinnegate, in un luogo remoto ma dotato di alcuni portali magici che permettono alle fate di accedere a diverse zone di Mystara (potrebbe essere il perduto Regno dei Dravi, nelle Steppe di Yazak, oppure un'antica rovina carnifex nel cuore della Davania, o un piano esterno entropico collegato a Mystara, una versione malvagia del Mondo Fatato).

**CORTE DEL MARE:** fondata nel 1900 PI da *Kallala*, regina delle fate acquatiche, che una volta iniziato il Sentiero del Dinasta ha lasciato la guida del regno che raggruppa vari insediamenti fatati subacquei al suo figlio adottivo, il fedele Gwyllion (attualmente sovrano della Corte del Mare e uno dei pochi fatati a venerare un immortale). Diverse nixie (folletti acquatici figlie di Kallala) hanno poi fondato piccoli domini nei vari laghi e fiumi mystarani, che però non hanno rapporti con la Corte del Mare ma venerano comunque Kallala.

**CORTE DEI FIORI:** fondata dalla Principessa *Maya* figlia di Deva (più famosa col suo nome azcano, *Xochiquetzal*) nel 1500 PI, quando in seguito alle sue peregrinazioni si imbatté nel Mondo Cavo e si innamorò del principe azcano Atruatzin. Per restargli vicino creò una piccola corte di fedeli fatati nel sottosuolo del Mondo Cavo, un luogo magico con portali che permettono di accedervi sia dalle terre azcane che da quelle olteche.

**FAYLINN:** fondato nel 1000 PI da Re *Iubadan* nell'Isola dell'Alba, è il regno di leprecauni e cluricauni e di tutte quelle fate particolarmente legate alle attività artigianali e al lavoro manuale.

**ANNWN:** fondato nel 600 PI dal Principe *Gwyn ap Nudd* (secondogenito di Nudd) nel sottosuolo della Selvapatria (in Alphantia), e spesso confuso con la Corte Oscura dai mortali, a causa delle leggende elfiche fuorvianti. Dopo aver seguito la migrazione di Mealiden dal Reame Silvano per creare un proprio dominio, Gwyn fu persuaso dalle promesse di Eiryndul ad abbandonarla per viaggiare insieme agli Shiye verso la terra in cui avrebbe potuto edificare la sua corte. Fu infatti in Alphantia che combatté fino a che non riuscì a veder riconosciuto il diritto al proprio regno, che per non dover sottostare all'autorità alphantiana decise di creare nel sottosuolo, col beneplacito e l'aiuto degli elfi Shiye e la promessa che un suo familiare avrebbe sempre condiviso il trono di Selvapatria.

Il Regno di Oberon non ha confini: è significativo il fatto che sia il Re delle Fate e non il re di qualche luogo o paese. Benché Oberon risieda stabilmente nel Mondo Fatato, il Regno Buono non ha un'ubicazione precisa, né uniformità o struttura formale. Alcune fate (specialmente Sidhe, Folletti e Spiritelli) spesso si organizzano in strutture feudali relativamente grandi, col centro nevralgico nel palazzo o nel forte del nobile go-

vernante. Questi signori hanno al loro servizio diversi individui che ricoprono le posizioni più svariate (dal ciambellano al consigliere, dal siniscalco al capo delle guardie), e persino la composizione dei sudditi è interraziale, con fate di diversa natura che collaborano quotidianamente, e persino alcuni membri di razze mortali che hanno ottenuto il permesso di visitare o vivere all'interno del feudo grazie alle loro capacità. I nobili fatati assumono qualsiasi titolo gli aggrada maggiormente (molto spesso in base all'assonanza col proprio nome), anche se è sempre inferiore ad Ard Ri, "Gran Re", che è riservato al solo Oberon; chiunque rivendichi un titolo più alto (esempio Imperatore), corre infatti il rischio di dover affrontare grossi problemi nella società fatata, quando non addirittura una guerra, a causa della sua presunzione.

Ogni luna piena e quarto di luna, nella Terra dei Sogni (un luogo magico nella Foresta di Canolbarth, in Alfheim) si tiene una seduta denominata genericamente Corte Fatata, che è sempre *invisibile ai mortali*. Le fate che presenziano regolarmente alla Corte sono la Regina Titania, lo spiritello Puck (noto anche come Robin Goodfellow o Bertino Buontempone), il braccio destro e migliore amico di Oberon, oltre ad una serie di consiglieri e servi del monarca, tra i quali spicca il potente ciambellano pooka Chuarbhidhe. Due dozzine fra i nobili fatati più potenti del Mondo Fatato e di Mystara mantengono ambasciatori permanenti alla Corte, come ad esempio l'Imperatore delle Faerie e Re Gwyn ap Nudd di Annwn. A volte è permesso ai mortali di presentare petizioni alla Corte, se riescono a trovare una fata con abbastanza influenza che possa intercedere per loro, mentre alcuni esseri mortali particolarmente stimati, come la saggia centaura Olyrrhoe, sono addirittura invitati a partecipare ad alcune sessioni della Corte, anche se ciò accade di rado.

**Classi proibite:** nessun fatato potrà mai diventare un Chierico, visto che essi stessi sono immortali dai poteri ridotti per colpa del giudizio di altre divinità e non vogliono sottomettersi ai loro antichi pari.

**Abilità generale razziale:** *Conoscenze occulte* (Fate e Draghi obbligatori) o *Politica delle corti fatate*

**Tiri Salvezza:** bonus di +2 a tutti i TS contro la paura dovuto al loro spirito indomito

**Capacità:**

- **Eterna giovinezza:** una volta raggiunta la maturità a 20 anni, un fatato è immune agli effetti dell'invecchiamento (magico e normale) e a qualsiasi malattia naturale.
- **Infravisione entro 18 metri.**
- **Invisibilità ai mortali:** una volta al round possono diventare invisibili a qualsiasi mortale, e riescono ad essere visti solo da esseri non mortali (non-morti, esterni, altre fate) finché non attaccano o la magia viene dissolta.
- **Lingua animale:** riescono a comunicare con qualsiasi animale normale o gigante.
- **Seconda vista:** un fatato è sempre in grado di vedere attraverso un'illusione creata da un altro fatato per mascherare le sue sembianze. Inoltre la seconda vista gli dà il potere di ricevere visioni o sogni

premonitori per eventi che dovranno accadere (queste ultime a discrezione del DM).

- **Manipolazione arcana:** data la loro natura, tutti i fatati possono accedere a qualsiasi classe da incantatore arcano. Inoltre da livello Evoluto ogni fatato può sfruttare la sua magia innata per attivare la magia di un oggetto arcano che normalmente non riuscirebbe a usare a causa delle restrizioni di classe (ad esempio una bacchetta se è un guerriero). In base al livello ha una probabilità più o meno alta di riuscire ad evocare l'effetto desiderato, viceversa può subire un effetto indesiderato (a scelta del DM o tirando casualmente 1d6: 1-2 d'aiuto; 3-4 di ostacolo; 5-6 indifferente e scenico) o contrario (l'effetto si ritorce contro il fatato danneggiandolo o favorendo il suo nemico). La tabella seguente indica le probabilità di Successo (S), Fallimento (F - non accade nulla), Effetto Contrario (EC) o Inatteso (EI - qualcosa di inaspettato e del tutto diverso da quanto voluto, potrebbe mettere in difficoltà tutti i presenti), determinato dal risultato del tiro con dado percentuale (d100).

Livello	S	F	EC	EI
1°	01-05	06-89	90-99	00
2°	01-10	11-89	90-98	99-00
3°	01-13	14-89	90-97	98-00
4°	01-16	17-89	90-96	97-00
5°	01-20	21-89	90-95	96-00
6°	01-23	24-89	90-94	95-00
7°	01-26	27-89	90-93	94-00
8°	01-29	30-89	90-92	93-00
9°	01-32	33-89	90-91	92-00
10° +	01-35	36-89	90	91-00

**Svantaggi:**

- **Morte irrevocabile:** se il fatato viene ucciso (PF ridotti oltre la soglia della morte a -5), il personaggio muore (non è più recuperabile nemmeno con un *desiderio*) e il suo corpo si trasforma nella Polvere dell'Immortalità, utile per fabbricare manufatti con poteri di longevità e rigenerazione (+10% alla prova). L'anima immortale della fata andrà a reincarnarsi in un neonato che non avrà alcuna memoria del passato e potrà appartenere a qualsiasi sottorazza fatata.

## FATATO, BROWNIE

**Vantaggio:** Elevato (2000)

**Aspetto:** un brownie (pron. bràuni) ha l'aspetto di un esile essere umano alto circa 75 cm, con orecchie a punta, grandi occhi vispi e un'aria sempre affabile in viso, vestito sempre con abiti comodi e dai colori sobri per non dare nell'occhio.

**Origine:** i brownie sono tra i fatati più benevoli, quelli che per primi hanno scelto di avere contatti coi mortali, e da loro deriva l'appellativo dato alla stirpe delle fate di Piccolo Popolo con cui sono stati all'inizio ribattezzati. I brunelli sono tutti affabili al punto che se qualche mortale li tratta generosamente possono addirittura ricompensarlo legandosi a lui o alla sua famiglia per proteggerli e svolgere piccoli favori (solitamente riordinare e tenere pulita la casa oltre che allontanare i malintenzionati). Esistono tuttavia alcuni brownie corrotti dall'Entropia chiamati Capirossi, che cercano in ogni modo di nuocere ai mortali e portare scompiglio anche tra i loro simili. Un caporosso si riconosce per l'aspetto spettrale, lo sguardo sempre carico d'odio, lunghi artigli e un immancabile berretto rosso in testa. [rif. AC9, PC1]

**Diffusione:** nel Mondo Conosciuto questi piccoli, amichevoli fatati si trovano più frequentemente in Alfheim, Karameikos, Vestland e Wendar, e più raramente anche in Glantri, Darokin, Thyatis, Soderjord e nei Territori Heldannici. In generale, i Brownie sembrano preferire le zone temperate e rurali, abitate da umani o semi-umani. Potrebbero trovarsi bene nel Norwold meridionale, nell'Isola dell'Alba centro-settentrionale e nelle zone centro-meridionali del continente alphantiano.

**Altezza:** 70 + 1d10 cm

**Peso:** 7 + 1d4 kg

**Lingue:** fatato e una a scelta tra elfico, hin o una lingua umana.

**Caratteristiche:** +2 Destrezza (min. 13); -2 Forza (modificatori di taglia già inclusi)

**Abilità generale bonus:** Movimento furtivo

**Abilità generali obbligatorie:** Arti domestiche

**Tiri Salvezza:** bonus di +1 ai Tiri Salvezza contro Incantesimi ed effetti schivabili (come gli halfling).

**Difese:**

- **Classe Armatura Naturale 8** (prontezza di riflessi)
- **Taglia Piccola:** Per ogni taglia di differenza, una creatura di taglia inferiore riceve un bonus cumulativo al colpire di +1, mentre quella più grande un malus cumulativo di -1.

**Capacità:**

- **Movimento incrementato:** nonostante le dimensioni, i brownie sono veloci e agili e il loro movimento base è pari a 36/12 metri al round.
- **Vitalità superiore:** 2d8 DV a livello Evoluto.



**Svantaggi:** A causa della taglia Piccola, i Dadi Vita di ogni classe si riducono di un grado.

## FATATO, DRAGHETTO ELEMENTALE

**Vantaggio:** Assoluto (5100)

**Aspetto:** un draghetto elementale assomiglia ad un drago non più alto di un uomo con scaglie di colore diverso in base al tipo di elemento a cui è allineato il drago (verde per il draghetto d'acqua, blu per quello d'aria, rosso per quello del fuoco e marrone per quello di terra), senza le zampe superiori e con due ali membranose piuttosto piccole rispetto al resto del corpo. Esso può assumere la forma di un elementale nel piano elementale a cui appartiene, mentre sul primo ciascuno assume la forma di un gigante legato al suo elemento (nuvole per quello d'aria, tempeste o mare per quello d'acqua, fuoco per quello del fuoco, e rocce per quello di terra). Una volta scelti i tratti e il sesso la forma resta invariata ogni volta che la assume, senza invecchiare. [rif. RC]

**Nota:** le statistiche di Altezza e Peso valgono per la forma naturale di draghetto; per quella di gigante fare riferimento al tipo di gigante appropriato, mentre un elementare è alto 30 cm per Dado Vita posseduto.

**Origine:** i draghetti elementali derivano dai quelle fate che, affascinate dai piani elementari, finirono a vivere in quei luoghi piuttosto che sul Primo, sviluppando caratteristiche peculiari e la capacità di assumere anche forma di giganti una volta sul Primo. Al pari dei loro simili, amano usare l'astuzia per ottenere quel che vogliono e spesso usano le loro capacità per manipolare e derubare sia gli ingenui che i potenti signori dei piani elementali, in linea con la loro natura caotica. [rif. RC]

**Diffusione:** nei rari casi in cui si trovano nel Primo Piano, i draghetti elementali tendono ad abitare regioni con forti concentrazioni dell'elemento per il quale mostrano affinità: mari, laghi e grandi fiumi per i Draghetti dell'Acqua; altopiani, picchi montuosi, praterie e vaste steppe spazzate dai venti per i Draghetti dell'Aria; vulcani, zone sotterranee ricche di magma, deserti e zone aride per i Draghetti del Fuoco; aree montuose e collinari, zone rocciose o sotterranee per i Draghetti della Terra.

**Altezza:** 150 + 4d10 cm (coda lunga 50 cm)

**Peso:** 40 + 3d8 kg

**Lingue:** fatato più la lingua del tipo di gigante corrispondente e quella di un elementale corrispondente.

**Allineamento:** I draghetti sono sempre Caotici.

**Tiri Salvezza:** +2 a TS contro Incantesimi

**Caratteristiche:** +1 Destrezza; -1 Intelligenza

**Abilità generale bonus:** Fingere

**Abilità generali obbligatorie:** Resistenza

**Difese:**

- **Classe Armatura Naturale: 6** (agilità eccezionale e scaglie che si ispessiscono migliorando di 2 punti la CA ad ogni DV fino a portare la CA a 0 a livello Evoluto).
- **Immunità alla magia:** da livello Evoluto il draghetto sviluppa una naturale immunità alla magia che gli consente di ignorare totalmente gli effetti di incantesimi arcani o divini dei primi 4 livelli di potere per un numero massimo di round ogni ora pari ai suoi Dadi Vita (la protezione si attiva automaticamente).

camente nel round in cui viene colpito da un incantesimo a cui può resistere).

- **Immunità alla metamorfosi:** come tutti i mutaforma, se il draghetto subisce una metamorfosi obbligatoria può ritornare alla sua forma normale nel round successivo semplicemente concentrandosi, e ciò pone fine alla metamorfosi.
- **Immunità alle armi normali:** colpibile solo da armi magiche da livello Evoluto.

#### **Capacità:**

- **Abilità ladresche:** un draghetto possiede le stesse abilità di un ladro di livello pari ai suoi Dadi Vita fino a livello Evoluto. In seguito mantiene quel livello di abilità se sceglie di avanzare in un'altra classe, ma se avanza come ladro aggiunge ad ogni livello i punti abilità di un ladro di 4°.
  - **Attacchi multipli:** a livello Evoluto il draghetto attacca con due artigli (1d4) e un morso (1d8) in forma draconica, mentre in forma di gigante o di elementale usa un pugno (2d6).
  - **Forma alternativa:** esistono quattro tipi di draghetto elementale (aria, acqua, fuoco e terra) e in base al piano in cui si trovano possono assumere una forma alternativa oltre a quella naturale. Sul Primo Piano ciascuno può assumere la forma di un gigante legato all'elemento appropriato (fuoco, rocce, nuvole, gigante del mare o delle tempeste per il draghetto dell'acqua) mentre sul piano elementale corrispondente la forma di un elementare del tipo appropriato (fuoco, aria, acqua e terra). Le sembianze e il sesso della forma alternativa sono fisse e decise dal draghetto durante la prima trasformazione, e la forma ha gli stessi DV del draghetto. La forma non invecchia proprio come il fatato e possiede tutte le caratteristiche naturali della creatura che gli consentono di respirare l'elemento corrispondente, pur mantenendo le proprie (ad eccezione degli attacchi multipli, solo in forma draconica) e la capacità di cambiare forma.
  - **Movimento in volo:** il draghetto possiede due ali membranose al posto delle braccia che però sono molto corte (apertura alare pari all'altezza) e oltre a dargli una velocità in volo di soli 9/3 metri al round gli consentono di rimanere sospeso in aria per un'ora prima di stancarsi e costringerlo a non volare per 1 turno. Se vuole resistere per un periodo superiore, per ogni turno di volo oltre l'ora deve superare una prova di Costituzione con penalità per l'ingombro trasportato, e con penalità cumulativa di -1 per ogni 1000 metri di altitudine: se la prova fallisce, il draghetto deve riposarsi per un periodo pari a 1 turno ogni mezz'ora di volo e in questo lasso di tempo è considerato affaticato (v. abilità generale *Resistenza*).
  - **Vitalità superiore:** 6d8 DV a livello Evoluto.
- #### **Svantaggi:**
- **Avversione alle armature:** in forma draconica il draghetto non indossa mai armature, data l'anatomia particolare e anche la relativa debolezza, contando invece sulle sue immunità e la sua agilità per difendersi.

- **Uso limitato di armi:** in forma draconica il draghetto preferisce usare i suoi attacchi naturali piuttosto che impraticarsi nell'uso di qualche arma, visto che non possiede artigli prensili.

#### **FATATO, DRAGHETTO SILVANO**

**Vantaggio:** Assoluto (4700)

**Aspetto:** un draghetto silvano assomiglia ad un drago non più alto di un uomo con scaglie di colore verde e pancia marrone, senza le zampe superiori e con due ali membranose piuttosto piccole rispetto al resto del corpo.



Esso può assumere la forma di un elfo e di un halfling, ma una volta scelti i tratti e il sesso ciascuna forma resta invariata ogni volta che la assume, senza mai invecchiare. [rif. PC1, RC]

**Nota:** le statistiche di Altezza e Peso valgono per la forma naturale di draghetto; per quella di semi-umano fare riferimento a elfi e hin.

**Origine:** i draghetti silvani derivano da quelli che amavano la vita più selvaggia e si infiltrarono

nelle comunità elfiche ed hin, abituandosi a vivere presso di loro sotto mentite spoglie. Nonostante la predilezione per la grazia e la bellezza della cultura elfica, oltre che per la ricchezza e la vitalità del carattere hin, amano farsi beffe dei mortali e spesso usano le loro capacità per raggirarli e vivere alle loro spalle, finendo spesso con l'unirsi ad avventurieri approfittando della loro protezione finché possibile, prima di dileguarsi con un buon bottino. [rif. PC1, RC]

**Diffusione:** si trovano in prevalenza nelle zone boschive abitate dagli Elfi e dagli Halfling. Nel Mondo Conosciuto, sono incontrati di frequente nell'Alfheim, nelle Cinque Contee, in Darokin e nel Wendar, e più di rado anche in Karameikos, Glantri, Minrothad, Ierendi e Thyatis. Sicuramente se ne possono trovare esemplari anche in tutto il Norwold, sull'Isola dell'Alba, nella Davania e nel continente alphantiano.

**Altezza:** 150 + 4d10 cm (coda lunga 50 cm)

**Peso:** 40 + 3d8 kg

**Lingue:** fatato, elfico e hin.

**Allineamento:** I draghetti sono sempre Caotici.

**Tiri Salvezza:** +2 a TS contro Incantesimi

**Caratteristiche:** +2 Destrezza; -1 Forza e Costituzione

**Abilità generale bonus:** *Fingere*

**Abilità generali obbligatorie:** *Intrattenere*

**Difese:**

- **Classe Armatura Naturale:** 6 (agilità eccezionale e scaglie che si ispessiscono migliorando di 2 punti la CA ad ogni DV fino a portare la CA a 0 a livello Evoluto).
- **Immunità alla magia:** da livello Evoluto il draghetto sviluppa una naturale immunità alla magia che

gli consente di ignorare totalmente gli effetti di incantesimi arcani o divini dei primi 4 livelli di potere per un numero massimo di round ogni ora pari ai suoi Dadi Vita (la protezione si attiva automaticamente nel round in cui viene colpito da un incantesimo a cui può resistere).

- **Immunità alla metamorfosi:** come tutti i mutaforma, se il draghetto subisce una metamorfosi obbligatoria può ritornare alla sua forma normale nel round successivo semplicemente concentrandosi, e ciò pone fine alla metamorfosi.

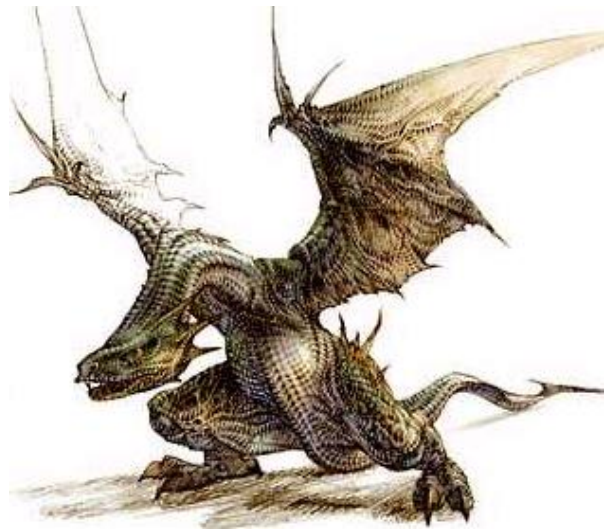
#### Capacità:

- **Abilità ladresche:** un draghetto possiede le stesse abilità di un ladro di livello pari ai suoi Dadi Vita fino a livello Evoluto. In seguito mantiene quel livello di abilità se sceglie di avanzare in un'altra classe, ma se avanza come ladro aggiunge ad ogni livello i punti abilità di un ladro di 4°.
- **Attacchi multipli:** a livello Evoluto il draghetto attacca con due artigli (1d4) e un morso (1d8).
- **Forma alternativa:** un draghetto silvano può assumere la forma di un elfo e di un halfling oltre alla propria forma naturale. Le sembianze e il sesso della forma semiumana sono fisse e decise dal draghetto durante la prima trasformazione. La forma non invecchia proprio come il fatato e possiede tutte le caratteristiche fisiche del semiumano (infravisione, individuare porte segrete) ma non le Difese (immunità ai ghoul e resistenza a determinati effetti), pur mantenendo le proprie (ad eccezione della CA naturale, che diventa 9, e degli attacchi multipli, solo in forma draconica) e la capacità di cambiare forma a piacimento.
- **Movimento in volo:** il draghetto possiede due ali membranose al posto delle braccia che però sono molto corte (apertura alare pari all'altezza) e oltre a dargli una velocità in volo di soli 9/3 metri al round gli consentono di rimanere sospeso in aria per un'ora prima di stancarsi e costringerlo a non volare per 1 turno. Se vuole resistere per un periodo superiore, per ogni turno di volo oltre l'ora deve superare una prova di Costituzione con penalità per l'ingombro trasportato, e con penalità cumulativa di -1 per ogni 1000 metri di altitudine: se la prova fallisce, il draghetto è costretto a riposarsi per un periodo pari a 1 turno ogni mezz'ora di volo e in questo lasso di tempo è considerato affaticato (v. abilità generale *Resistenza*).
- **Vitalità superiore:** 4d8 DV a livello Evoluto.

#### Svantaggi:

- **Avversione alle armature:** in forma draconica il draghetto non indossa mai armature, data l'anatomia particolare e anche la relativa debolezza, contando invece sulle sue immunità e la sua agilità per difendersi.
- **Uso limitato di armi:** in forma draconica il draghetto preferisce usare i suoi attacchi naturali piuttosto che impraticarsi nell'uso di qualche arma, visto che non possiede artigli prensili.

## FATATO, DRAGHETTO SOTTERRANEO



**Vantaggio:** Assoluto (4700)

**Aspetto:** un draghetto sotterraneo assomiglia ad un drago non più alto di un uomo con scaglie bianche e grigie, senza le zampe superiori e con due ali membranose piuttosto piccole rispetto al resto del corpo. Esso può assumere la forma di un nano e di uno gnomo, ma una volta scelti i tratti e il sesso ciascuna forma resta invariata ogni volta che la assume, senza mai invecchiare. [rif. RC]

**Nota:** le statistiche di Altezza e Peso valgono per la forma naturale di draghetto; per quella di semi-umano fare riferimento a nani e gnomi.

**Origine:** il draghetto sotterraneo non tollera la luce solare e preferisce vivere sottoterra, nelle caverne, uscendo all'aperto solo di notte, e per questo predilige vivere nelle comunità gnomiche e naniche. La lunga coabitazione con nani e gnomi li ha portati a sviluppare una smodata ossessione per i tesori e le gemme, ed essi usano qualsiasi mezzo per appropriarsi di qualcosa che colpisca la loro attenzione, assecondando la loro indole caotica e individualista senza alcun rimorso. [rif. RC]

**Diffusione:** preferiscono le aree montuose o sotterranee abitate dagli Gnomi e dai Nani. Nel Mondo Conosciuto, sono più spesso incontrati nel Soderfjord, nel Vestland e nella Casa di Roccia, più raramente in Darokin, nel Wendar, nei Territori Heldannici, in Ostland, Minrothad, Karameikos, Ylaruam, nelle Cinque Contee ed a Thyatis. Esempari di Draghetti Sotterranei vivono nelle montagne del Norwold e dell'Hule, e se ne possono trovare anche nel continente alphantiano.

**Altezza:** 150 + 4d10 cm (coda lunga 50 cm)

**Peso:** 40 + 3d8 kg

**Lingue:** fatato, nanico e gnomico.

**Allineamento:** I draghetti sono sempre Caotici.

**Tiri Salvezza:** +2 a TS contro Incantesimi

**Caratteristiche:** +1 Destrezza e Costituzione; -1 Forza e Saggezza

**Abilità generale bonus:** *Fingere*

**Abilità generali obbligatorie:** un tipo di *Artigianato*

**Difese:**

- **Classe Armatura Naturale:** 6 (agilità eccezionale e scaglie che si ispessiscono migliorando di 2 punti

la CA ad ogni DV fino a portare la CA a 0 a livello Evoluto).

- **Immunità alla magia:** da livello Evoluto il dragheto sviluppa una naturale immunità alla magia che gli consente di ignorare totalmente gli effetti di incantesimi arcani o divini dei primi 4 livelli di potere per un numero massimo di round ogni ora pari ai suoi Dadi Vita (la protezione si attiva automaticamente nel round in cui viene colpito da un incantesimo a cui può resistere).
- **Immunità alla metamorfosi:** come tutti i mutaforma, se il dragheto subisce una metamorfosi obbligatoria può ritornare alla sua forma normale nel round successivo semplicemente concentrandosi, e ciò pone fine alla metamorfosi.

#### Capacità:

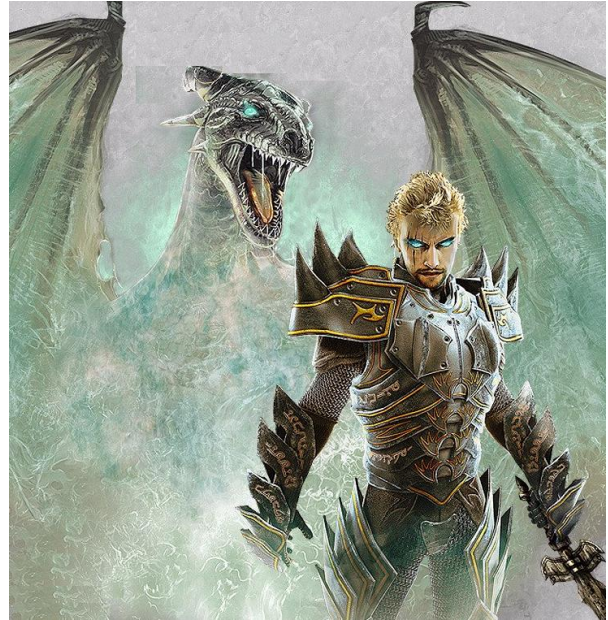
- **Abilità ladresche:** un dragheto possiede le stesse abilità di un ladro di livello pari ai suoi Dadi Vita fino a livello Evoluto. In seguito mantiene quel livello di abilità se sceglie di avanzare in un'altra classe, ma se avanza come ladro aggiunge ad ogni livello i punti abilità di un ladro di 5°.
- **Attacchi multipli:** a livello Evoluto il dragheto attacca con due artigli (1d4) e un morso (1d8).
- **Forma alternativa:** un dragheto sotterraneo può assumere la forma di un nano e di uno gnomo oltre alla propria forma naturale. Le sembianze e il sesso della forma semiumana sono fisse e decise dal dragheto durante la prima trasformazione. La forma non invecchia proprio come il fatato e possiede tutte le caratteristiche fisiche del semiumano (infravisione, individuare porte segrete) ma non le Difese (resistenza a determinati effetti), pur mantenendo le proprie (ad eccezione della CA naturale, che diventa 9, e degli attacchi multipli, solo in forma draconica) e la capacità di cambiare forma a piacimento. Quando torna in forma draconica, egli assorbe e mantiene tutto il proprio equipaggiamento, pur non potendo utilizzarlo né sfruttare eventuali bonus magici ai TS, TxC o CA.
- **Movimento in volo:** il dragheto possiede due ali membranose al posto delle braccia che però sono molto corte (apertura alare pari all'altezza) e oltre a dargli una velocità in volo di soli 9/3 metri al round gli consentono di rimanere sospeso in aria per un'ora prima di stancarsi e costringerlo a non volare per 1 turno. Se vuole resistere per un periodo superiore, per ogni turno di volo oltre l'ora deve superare una prova di Costituzione con penalità per l'ingombro trasportato, e con penalità cumulativa di -1 per ogni 1000 metri di altitudine: se la prova fallisce, il dragheto è costretto a riposarsi per un periodo pari a 1 turno ogni mezz'ora di volo e in questo lasso di tempo è considerato affaticato (v. abilità generale *Resistenza*).
- **Vitalità superiore:** 5d8 DV a livello Evoluto.

#### Svantaggi:

- **Avversione alle armature:** in forma draconica il dragheto non indossa mai armature, data l'anatomia particolare e anche la relativa debolezza, contando invece sulle sue immunità e la sua agilità per difendersi.

- **Fotosensibile:** il dragheto sotterraneo è sensibile alla luce solare e pertanto risente di un malus di -1 al TxC se combatte esposto alla luce del sole.
- **Uso limitato di armi:** in forma draconica il dragheto preferisce usare i suoi attacchi naturali piuttosto che impraticarsi nell'uso di qualche arma, visto che non possiede artigli prensili.

#### FATATO, DRAGHETTO URBANO



**Vantaggio:** Assoluto (4500)

**Aspetto:** un dragheto urbano assomiglia ad un drago non più alto di un uomo con scaglie di colore grigio e pancia gialla, senza le zampe superiori e con due ali membranose piuttosto piccole rispetto al resto del corpo. Esso può assumere la forma di un essere umano, ma una volta scelti i tratti e il sesso la forma resta invariata ogni volta che la assume, senza mai invecchiare. [rif. RC]

**Nota:** le statistiche di Altezza e Peso valgono per la forma naturale di dragheto.

**Origine:** i draghetti urbani derivano dai draghetti che si sono infiltrati per primi tra le comunità umane e si sono col tempo abituati a vivere presso di loro sotto mentite spoglie. Amano farsi beffe degli uomini e spesso usano le loro capacità per derubarli e vivere alle loro spalle, finendo con l'unirsi a gilde di ladri o a fondarle essi stessi in modo da garantirsi un futuro agiato vivendo di espedienti, in linea con la loro natura caotica. [rif. RC]

**Diffusione:** sono sparsi in tutto il mondo, prevalentemente nelle regioni abitate dagli umani non ostili ai fatati. Dovrebbero essere più frequenti nelle nazioni del Mondo Conosciuto e della Costa Selvaggia, sull'Isola dell'Alba e nel continente alphantiano.

**Altezza:** 150 + 4d10 cm (coda lunga 50 cm)

**Peso:** 40 + 3d8 kg

**Lingue:** fatato e una lingua umana a scelta.

**Allineamento:** I draghetti sono sempre Caotici.

**Tiri Salvezza:** +2 a TS contro Incantesimi

**Caratteristiche:** +1 Destrezza e Intelligenza; -1 Costituzione e Saggezza

**Abilità generale bonus:** *Fingere*

### **Abilità generali obbligatorie: Persuasione**

#### **Difese:**

- **Classe Armatura Naturale: 6** (agilità eccezionale e scaglie che si ispessiscono migliorando di 2 punti la CA ad ogni DV fino a portare la CA a 0 a livello Evoluto).
- **Immunità alla magia:** da livello Evoluto il draghetto sviluppa una naturale immunità alla magia che gli consente di ignorare totalmente gli effetti di incantesimi arcani o divini dei primi 4 livelli di potere per un numero massimo di round ogni ora pari ai suoi Dadi Vita (la protezione si attiva automaticamente nel round in cui viene colpito da un incantesimo a cui può resistere).
- **Immunità alla metamorfosi:** come tutti i mutaforma, se il draghetto subisce una metamorfosi obbligatoria può ritornare alla sua forma normale nel round successivo semplicemente concentrandosi, e ciò pone fine alla metamorfosi.

#### **Capacità:**

- **Abilità ladresche:** un draghetto possiede le stesse abilità di un ladro di livello pari ai suoi Dadi Vita fino a livello Evoluto. In seguito mantiene quel livello di abilità se sceglie di avanzare in un'altra classe, ma se avanza come ladro aggiunge ad ogni livello i punti abilità di un ladro di 3°.
  - **Attacchi multipli:** a livello Evoluto il draghetto attacca con due artigli (1d4) e un morso (1d8).
  - **Forma alternativa:** un draghetto urbano può assumere la forma di un umano oltre alla propria forma naturale. Le sembianze e il sesso della forma umana sono fisse e decise dal draghetto durante la prima trasformazione. La forma non invecchia e mantiene le sue difese e capacità speciali (ad eccezione della CA naturale, che diventa 9, e degli attacchi multipli, solo in forma draconica) e la capacità di cambiare forma a piacimento.
  - **Movimento in volo:** il draghetto possiede due ali membranose al posto delle braccia che però sono molto corte (apertura alare pari all'altezza) e oltre a dargli una velocità in volo di soli 9/3 metri al round gli consentono di rimanere sospeso in aria per un'ora prima di stancarsi e costringerlo a non volare per 1 turno. Se vuole resistere per un periodo superiore, per ogni turno di volo oltre l'ora deve superare una prova di Costituzione con penalità per l'ingombro trasportato, e con penalità cumulativa di -1 per ogni 1000 metri di altitudine: se la prova fallisce, il draghetto è costretto a riposarsi per un periodo pari a 1 turno ogni mezz'ora di volo e in questo lasso di tempo è considerato affaticato (v. abilità generale *Resistenza*).
  - **Vitalità superiore:** 3d8 DV a livello Evoluto.
- #### **Svantaggi:**
- **Avversione alle armature:** in forma draconica il draghetto non indossa mai armature, data l'anatomia particolare e anche la relativa debolezza, contando invece sulle sue immunità e la sua agilità per difendersi.
  - **Uso limitato di armi:** in forma draconica il draghetto preferisce usare i suoi attacchi naturali piuttosto

che impraticarsi nell'uso di qualche arma, visto che non possiede artigli prensili.

### **FATATO, FAERIE (FATA DELL'AERE)**

**Vantaggio:** Assoluto (3700)

**Aspetto:** un faerie ha l'aspetto di un umanoide alto circa un metro dal fisico esile e dalla carnagione pallida, con orecchie a punta, naso adunco o grosso, occhi obliqui e sfuggenti, e un paio d'ali di libellula o farfalla sulla schiena. I maschi amano sfoggiare lunghi baffi sottili e corte barbette ben curate, mentre le femmine lasciano crescere i loro capelli il più possibile, acconciandoli in trecce o chignon quando raggiungono lunghezze ingombranti.

**Origine:** i faerie sono le fate dell'aria, ovvero fatati che vivono nei Regni Superni tra le nuvole, in città sfuggenti e ben nascoste alla vista dei mortali create dalla nebbia e dall'aria, dove si tengono al riparo dalla confusione del mondo sottostante. [rif. PC1, RC]

**Diffusione:** abitano in gran numero un vasto impero situato oltre le nuvole, sopra i cieli di Mystara; colonie di questi fatati talvolta si stabiliscono in zone del mondo sottostante. Esempi noti di queste colonie sono quelle che si trovano in Wendar ed Ylaruam nel Mondo Conosciuto, ma ve ne potrebbero essere innumerevoli altre nel resto dei paesi di questa zona del mondo, nonché nelle Terre di Mezzo, nel Norwold, sull'Isola dell'Alba e sul continente di Alphatia.

**Altezza:** 80 + 2d10 cm

**Peso:** 9 + 1d4 kg

**Lingue:** fatato e superno.

**Caratteristiche:** +2 Destrezza (min. 13); -1 Forza (modificatori di taglia già inclusi)

**Abilità generale bonus:** *Combattere in volo*

**Abilità generali obbligatorie:** *Orientamento*

#### **Difese:**

- **Classe Armatura Naturale 6** (agilità eccezionale)
- **Taglia Piccola:** Per ogni taglia di differenza, una creatura di taglia inferiore riceve un bonus cumulativo al colpire di +1, mentre quella più grande un malus cumulativo di -1.

#### **Capacità:**

- **Magia dell'aria:** ogni faerie può evocare una volta al round uno dei seguenti incantesimi come incantatore di livello appropriato: *pioggia magica\** (M1°), *folata di vento* (M2°), *oscurare\** (D2°), *forma gassosa* (M3°).
- **Movimento in volo:** i faerie possiedono un paio d'ali che consentono loro di volare alla velocità base di 72/24 metri al round per un massimo di 8 ore al giorno finché l'ingombro trasportato è leggero. Se invece l'ingombro è superiore, per ogni





ora di volo è necessario superare una prova di Costituzione con penalità di -1 se ha ingombro medio, -3 per ingombro pesante, e con una penalità cumulativa di -1 per ogni 1000 metri di altitudine: se la prova fallisce, il faerie è costretto a riposarsi per un periodo di mezz'ora per ogni ora di volo e in questo lasso di tempo è considerato affaticato (v. abilità generale *Resistenza*). Inoltre, nonostante le dimensioni, i faerie sono veloci e il loro movimento camminando è pari a 36/12 metri al round.

- Vedere l'invisibile entro 18 metri permanente.

**Svantaggi:** A causa della taglia Piccola, i Dadi Vita di ogni classe si riducono di un grado.

## FATATO, FOLLETO

**Vantaggio:** Elevato (1800)

**Aspetto:** un folletto è un umanoide alto non più di 60 cm con lineamenti delicati, occhi a mandorla, naso all'in su, lunghe orecchie a punta, carnagione chiara o abbronzata, capelli di foggia e colore vario e sulla schiena un paio d'ali da insetto traslucide. Molti folletti hanno peli facciali e tutti prediligono portare armature e armi affilate.



**Origine:** folletti e spiritelli sono simili e hanno legami affini anche con i faerie, anche se questi ultimi vivono al di sopra delle nuvole nel Reame Supremo. I folletti sono creature avventurose e amano affrontare il pericolo per dimostrare il proprio coraggio e le proprie capacità marziali. Sono famosi tra i mortali a causa della loro propensione a giocare scherzi e dispetti, anche se sanno dimostrare riconoscenza e generosità a tutti coloro che li trattano con la giusta deferenza e rispetto (un aspetto fondamentale nella loro società e che pretendono in special modo da tutti i mortali). [rif. PC1, RC]

**Diffusione:** prediligono le zone boschive, dove abitano anche altri fatati. Nel Mondo Conosciuto si trovano nelle foreste dell'Alfheim, delle Cinque Contee, del Karameikos, di Thyatis e del Wendar, mentre più di rado si trovano in Darokin e in Glantri. Oltre il Mondo Conosciuto, se ne trovano sull'Isola dell'Alba, nelle grandi foreste del Norworld centro-meridionale, nella foresta di Robrenn nella Costa Selvaggia e nelle foreste più fitte del continente alphantiano e davaniano.

**Altezza:** 40 + 2d10 cm

**Peso:** 1,2 kg + 1d100 g

**Lingue:** fatato, più una a scelta tra elfico, hin, sileno o una lingua umana.

**Caratteristiche:** +2 Destrezza (min. 13); -2 Forza (modificatori di taglia già inclusi)

**Abilità generale bonus:** *Combattere in volo*

**Abilità generali obbligatorie:** *Istinto combattivo*

**Difese:**

- Classe Armatura Naturale: 8 (agilità superiore)

- Taglia Minuta: Per ogni taglia di differenza, una creatura di taglia inferiore riceve un bonus cumulativo al colpire di +1, mentre quella più grande un malus cumulativo di -1.

## Capacità:

- Invisibilità superiore: l'invisibilità ai mortali del folletto ha una potenza superiore rispetto a quella delle altre fate e gli consente di rimanere invisibile anche mentre attacca un nemico. Questi riesce a vedere solo un'ombra indistinta che si muove velocemente intorno a lui e pertanto ogni suo Tiro per Colpire subisce una penalità di -4 a meno che non sia in grado di vedere l'invisibile.
- Movimento in volo: Ogni folletto possiede un paio d'ali di farfalla che permettono di volare alla velocità base di 54/18 metri al round per mezz'ora senza affaticarsi, poi deve necessariamente evitare di volare per 1 turno. Se vuole tentare di resistere per un periodo superiore, per ogni turno di volo oltre i primi 3 deve superare una prova di Costituzione con penalità per l'ingombro trasportato, e con penalità cumulativa di -1 per ogni 1000 metri di altitudine: se la prova fallisce, il folletto è costretto a riposarsi per un periodo pari a 1 turno ogni mezz'ora di volo e in questo lasso di tempo è considerato affaticato (v. abilità generale *Resistenza*).

**Svantaggi:** A causa della taglia Minuta, i Dadi Vita di ogni classe si riducono di due gradi e il Movimento Base è di 18/6 metri.

## FATATO, GRIG

**Vantaggio:** Elevato (2000)

**Aspetto:** un grig è un umanoide alto non più di 50 cm con lineamenti delicati, occhi a mandorla, naso piccolo, lunghe orecchie a punta, capelli verdastri, carnagione chiara o bluastri, mentre hanno antenne, ali e gambe da grillo con cui riescono a compiere balzi incredibili. I grig hanno sempre un aspetto piuttosto selvaggio e vestono con abiti leggeri dai colori vivaci.



**Origine:** i grig sono parenti stretti dei folletti, anche se non è chiaro come abbiano acquisito i tratti da insetto, molti pensano che sia stata una trovata di questi esseri per confondersi meglio nel loro ambiente preferito: la foresta. I grig non hanno alcuna paura delle creature più grandi e anzi amano prendersi gioco di loro per ribadire la loro superiorità, e sono spesso in combutta con folletti, spiritelli e fauni nelle loro scorribande, anche se non farebbero mai male a qualcuno deliberatamente, se non fosse un essere malvagio. [MC1]

**Diffusione:** prediligono gli ambienti boscosi frequentati da altri fatati o creature benevole dei boschi. Nel Mondo Conosciuto si trovano prevalentemente nelle foreste dell'Alfheim, delle Cinque Contee, del Kara-

meikos, di Thyatis e del Wendar, mentre più di rado si trovano in Darokin e in Glantri. Oltre il Mondo Conosciuto, se ne trovano sull'Isola dell'Alba, nelle foreste del Norwold meridionale, del continente alphatiano e in quello davaniano (in particolare nell'Emerond).

**Altezza:** 30 + 2d10 cm

**Peso:** 1 kg + 1d100 g

**Lingue:** fatato, più una a scelta tra elfico, hin, sileno o una lingua umana.

**Allineamento:** I grig non sono mai Legali.

**Caratteristiche:** +3 Destrezza (min. 13); -2 Forza (modificatori di taglia già inclusi)

**Abilità generale bonus:** Saltare

**Abilità generali obbligatorie:** Schernire

**Difese:**

- **Classe Armatura Naturale:** 7 (agilità superiore)
- **Taglia Minuta:** Per ogni taglia di differenza, una creatura di taglia inferiore riceve un bonus cumulativo al colpire di +1, mentre quella più grande un malus cumulativo di -1.

**Capacità:**

- **Capacità magiche:** il grig può usare una volta al round ciascuna delle seguenti capacità magiche identica agli omonimi incantesimi arcani del livello indicato: *intralciare* (1°) e *ventriloquio* (1°).
- **Salto potenziato:** il grig è in grado di saltare fino a 18 metri in lungo o 6 metri in alto con una prova efficace di *Saltare* che impiega la sua azione di movimento, viceversa la distanza del salto è dimezzata.

**Svantaggi:**

- **Limitazione alle armature:** ogni grig è restio ad indossare armature intere, dato che limitano enormemente la loro agilità. Nel caso in cui voglia usarne una deve essere fatta su misura e subisce sempre la penalità al TxC come se non fosse addestrato (v. *Armeria di Mystara*).
- **Taglia Minuta:** a causa della taglia, i Dadi Vita di ogni classe si riducono di due gradi e il Movimento Base è di 18/6 metri.

## FATATO, LEPRECAUNO O CLURICAUNO

**Vantaggio:** Sensibile (1500)

**Aspetto:** un leprecauno è un ometto non più alto di 20 cm dal fisico tarchiato sempre vestito con abiti verdi, le cui fattezze possono variare, ma vi sono sempre due costanti: le orecchie a punta e gli occhi dall'aria furba. Molti leprecauni maschi hanno lunghi favoriti, e con l'età si fanno crescere barba e baffi che curano con particolare orgoglio, mentre gli altri lineamenti variano asseconda dell'individuo (da tratti fini come gli elfi a quelli più marcati e sgraziati dei nani). L'età apparente di un leprecauno resta sempre fissa una volta raggiunta la maturità, ma a differenza degli altri fatati è il leprecauno che sceglie il suo aspetto finale (così che vi sono



leprecauni nel fiore degli anni e altri più maturi o addirittura anziani, benché nessuno di loro invecchi realmente).

Il cluricauno è un leprecauno specializzato nel produrre vino e liquori e ha sempre naso grosso e guance rubizze, capelli scarmigliati, ventre gonfio e un'età apparente sempre piuttosto veneranda.

**Origine:** i leprecauni sono gli artigiani del Popolo Fatato, i membri più operosi e interessati ai beni materiali. All'operosità essi affiancano anche un carattere scanzonato e sono dediti a tre vizi in particolare: bere (i cluricauni in particolare sono maestri in quest'arte e nel preparare liquori e vini squisiti), fumare e accumulare ricchezze. Famosi per la loro avarizia che è tanto leggendaria quanto la loro perizia nel fabbricare oggetti, i leprecauni sono noti anche per l'astuzia con cui amano gabbare coloro che cercano costantemente di rubare i loro tesori, in particolare i mortali. [rif. PC1]

**Diffusione:** si possono trovare ovunque vi siano altri fatati o razze umane e semi-umane. Nel Mondo Conosciuto compaiono frequentemente in Alfheim, nelle Cinque Contee, in Darokin, e nel Wendar, ma talvolta si trovano anche nelle Terre del Nord, nei Territori Heldannici, in Glantri, nella Casa di Roccia ed a Thyatis e Karameikos. Molti leprecauni si trovano nelle zone settentrionali ed occidentali dell'Isola dell'Alba (in particolare in Westrouke, Pietrarossa, Dunadale e lungo la Costa dell'Ombra), dove sorge il regno di Faylinn, governato dal sovrano leprecauno Iubadan; altri se ne trovano nel Norwold meridionale e forse ve ne sono alcuni anche nel continente alphatiano e nell'Hule.

**Altezza:** 12 + 2d4 cm

**Peso:** 3d4 x 100 g

**Lingue:** fatato, più una a scelta tra elfico, hin, sileno o una lingua umana.

**Caratteristiche:** +4 Destrezza (min. 16); -4 Forza (modificatori di taglia già inclusi)

**Abilità generale bonus:** Bere alcolici

**Abilità generali obbligatorie:** Forgiatura magica e un Artigianato (*Esperto di Bevande* per Cluricauni)

**Difese:**

- **Classe Armatura Naturale:** 7 (agilità superiore)
- **Taglia Minuscola:** Per ogni taglia di differenza, una creatura di taglia inferiore riceve un bonus cumulativo al colpire di +1, mentre quella più grande un malus cumulativo di -1.

**Capacità:**

- **Artigiano eccelso:** il leprecauno è considerato l'artigiano per eccellenza tra le fate. Le sue capacità artigianali si estendono anche nel campo della creazione di oggetti magici, tanto che qualsiasi leprecauno è in grado di forgiare oggetti incantati anche se non è un incantatore. In pratica ogni leprecauno con l'abilità generale appropriata è in grado di creare armi magiche, armature e anelli di protezione sfruttando il processo di creazione magica grazie a *Forgiatura magica* (v. *Tomo della Magia di Mystara*). Nel caso in cui voglia incantare oggetti applicando ad essi incantesimi veri e propri (oltre ai bonus), necessita di conoscere l'incantesimo appropriato o di essere assistito da

un incantatore (arcano o divino) che ne sia in possesso e lo lanci sull'oggetto durante il processo.

- **Movimento incrementato:** nonostante la taglia minuscola, il movimento base del leprecauno è di 18/6 mt al round.

#### **Svantaggi:**

- **Invisibilità vincolata:** se un mortale riesce a vedere un leprecauno, questi non potrà tornare invisibile agli occhi di quella persona fino a che l'altro non distoglie lo sguardo da lui.
- **Taglia Minuscola:** a causa della taglia, i Dadi Vita di ogni classe si riducono di tre gradi.

#### **FATATO, POOKA**

**Vantaggio:** Assoluto (4750)

**Aspetto:** un pooka (pron. pùca) è un fatato che ha la forma di un animale, solitamente un animale domestico (cane, gatto, uccello) o da fattoria (cavallo, bue, topo, coniglio, maiale, ecc.), sebbene possa presentarsi in qualsiasi forma animale ad esclusione dei predatori naturali, in base alla civiltà da cui è affascinato (inclusi cinghiali, elefanti, canguri, scimmie, tucani o iguane).



**Origine:** in origine il pooka nasce come entità spirituale fatata, che in seguito all'osservazione del mondo dei mortali è stata particolarmente affascinata dai loro costumi da voler interagire con loro. L'unico modo che ha per incarnarsi però è attraverso una forma semplice: quella appunto di un animale. Nel momento in cui entra nel mondo dei mortali con la forma di un determinato animale tipico della zona in cui si inserisce, quella forma per lui sarà fissa e vincolante per il resto della sua esistenza, fino alla morte e reincarnazione. Il pooka è sempre in grado di parlare correttamente le lingue mortali anche in forma animale, e di solito riesce anche a camminare eretto, oltre che a maneggiare gli oggetti con le zampe, anche nel caso di animali ungulati o con semplici zoccoli. I pooka sono tra i fatati più potenti, visto che con l'esperienza riescono a sviluppare la capacità di piegare il tempo e lo spazio a proprio piacimento. Amano lo scherzo, la musica, l'avventura e l'azzardo, odorano spesso di liquore (un'altra loro passione) e adorano intrattenersi con gli umani fino al punto da acquisire i loro vizi, che rendono la vita più interessante e piacevole. Tra tutti i membri del Popolo Fatato, i pooka sono certamente i più affini al genere umano, tanto che spesso si accompagnano a un mortale o a un gruppo di avventurieri per intrattenersi, e reputano l'amicizia un valore fondamentale. [rif. PC1]

**Diffusione:** i pooka amano la compagnia delle altre razze umane e semi-umane e tendono ad abitare le zone più civilizzate. Nel Mondo Conosciuto li si trova prevalentemente in Alfheim, in Darokin e nel Wendar, ma potrebbero apparire in qualunque altra regione di questa parte del mondo, e amano anche l'Isola dell'Alba, il continente alphantiano e le nazioni civilizzate della Costa Selvaggia, che offre sempre avventure interessanti.

**Altezza:** in base alla forma animale

**Peso:** proporzionato alla forma

**Lingue:** fatato e sileno più una a scelta tra elfico, hin, o una lingua umana.

**Allineamento:** i pooka non sono mai Legali.

**Caratteristiche:** +1 Destrezza e Carisma; -1 Forza

**Abilità generale bonus:** *Fingere*

**Abilità generali obbligatorie:** *Intrattenere*

**Difese:** Classe Armatura Naturale 7 (pelle coriacea)

**Capacità:**

- **Attacchi naturali:** un pooka dispone di attacchi naturali in base alla sua forma animale di riferimento (morso, calcio, artigli, ecc), e causa danni in base alla forma animale (per animali non descritti usare questi valori in base alla taglia: 1d2 se Minuta, 1d4 se Piccola, 1d6 se Media, 1d8 se Grande).
- **Invisibilità selezionata:** l'invisibilità ai mortali del pooka gli consente di poter scegliere di essere visibile solo a determinati individui da lui scelti pari al massimo ad un terzo del suo punteggio di Carisma e invisibile a tutti gli altri.
- **Vitalità superiore:** 2d8 DV a livello Evoluto.
- **Sogni:** da livello Evoluto, una volta al giorno il pooka può comunicare con una creatura intelligente inviandole determinati messaggi che si espliciteranno durante i sogni come una visione decisa dal pooka stesso. La visione non dura mai più di un'ora, e il destinatario può interrompere bruscamente il sogno se lo desidera con un TS Incantesimi. Se il sogno inviato ha la forma di un incubo, in caso di fallimento del TS Incantesimi la vittima si risveglia scossa e affaticata (nega il recupero dei PF e degli incantesimi dovuto al riposo).
- **Tocco invecchiante:** un pooka di livello Evoluto può accelerare il processo di invecchiamento dei materiali inerti col semplice tocco. Di norma questo potere viene sfruttato per far fermentare vino e birra e portarli al giusto grado di maturazione dai pooka (grandi amanti dei liquori), ma un contatto prolungato può rovinarli e distruggerli completamente. Materiali magici o oggetti incantati possono evitare del tutto l'effetto con un TS contro Distruzione che li rende immuni al tocco per 24 ore, mentre gli oggetti comuni subiscono l'effetto automaticamente. Il pooka riesce ad influenzare al massimo oggetti di dimensioni medie e in base al tipo di materiale il tocco deve durare per un certo periodo prima di sortire gli effetti desiderati:
  - **Cibo e bevande:** in 2 round marciscono o si guastano.
  - **Legno e fibre vegetali:** in 3 round si seccano e perdono la metà dei PD, dopo 4 round si spezzano al primo colpo.
  - **Vasellame e argilla:** in 4 round si aprono profonde crepe e al 5° round l'oggetto si rompe.
  - **Metalli:** in 5 round si arrugginiscono e perdono la metà dei PD, dopo 6 round sono talmente fragili che si spezzano al primo colpo.
- **Rigenerazione** (dal 3° livello): il pooka può manipolare il tempo per accelerare la rigenerazione dei tessuti, facendo recuperare 1 PF per round di concentrazione a qualsiasi creatura vivente toccata (incluso se stesso). Il pooka può restare concentra-

to per accelerare la guarigione per un numero di round pari al doppio del livello ogni giorno, suddividendoli a suo piacimento.

- **Manipolazione temporale minore** (dal 6° livello): il pooka sfruttare l'incantesimo di 3° *velocità* o il suo contrario *lentezza* una volta al giorno influenzando fino a quattro esseri visibili entro 18 metri.
- **Trasformazione animale** (dal 9° livello): tre volte al giorno il pooka può trasformarsi in un animale normale a lui noto con DV non superiori ai propri, sfruttando tutti gli attacchi naturali dell'animale ma mantenendo le sue capacità e difese magiche; la trasformazione dura 1 turno per livello.
- **Balzo temporale** (dal 12° livello): il pooka può schivare un attacco smaterializzandosi nel presente e apparendo qualche istante dopo grazie ad un breve balzo temporale che gli consente di viaggiare nel futuro immediato. È possibile effettuare fino a 3 balzi temporali al giorno e schivare in tal modo al massimo un attacco o un effetto magico o soprannaturale al round con un favorevole TS Incantesimi; se il TS fallisce, il pooka ha calcolato male il tempo e riappare troppo presto, e subisce i danni dell'incantesimo o dell'attacco senza poterli ridurre o deviare con altri TS o parate.
- **Invecchiare viventi** (dal 16° livello): una volta al giorno il pooka può far invecchiare un essere vivente toccato (attacco di contatto), come per gli effetti dell'incantesimo arcano di 9° *invecchiamento*.
- **Manipolazione temporale maggiore** (dal 20° livello): il pooka può sfruttare l'incantesimo arcano di 9° *ferma tempo*, estendendo l'effetto anche ad un'altra creatura toccata. Il pooka può sfruttare questo effetto ogni giorno al massimo per 1 round ogni 2 livelli, suddividendoli a suo piacimento.
- **Stasi temporale** (dal 25° livello): una volta al giorno il pooka può toccare una creatura per imprigionarla in una stasi temporale. Se la vittima fallisce un TS Incantesimi resta in catalessi fino ad un anno per livello del pooka, che può anche rendere la vittima invisibile ai mortali. In questo stato non invecchia né deperisce ed è invulnerabile a qualsiasi danno, ma è incapace di comunicare o agire, e può essere liberata solo con un *desiderio* o per volere del pooka che ha creato la stasi.

#### **Svantaggi:**

- **Restrizioni naturali:** a causa della sua natura, il pooka non indossa armature o vestiti, né usa scudi di alcun tipo, ma per il resto può usare qualsiasi oggetto poiché ha sempre zampe anteriori prensili.

#### **FATATO, SIDHE**

**Vantaggio:** Elevato (2000)

**Aspetto:** un sidhe (pron. scii) assomiglia ad un umano con orecchie a punta, carnagione pallida o vagamente dorata, senza peli facciali, occhi obliqui dall'aspetto esotico o felino (i colori variano e in alcuni casi l'iride e la pupilla hanno la stessa tonalità), con un fisico snello e tonico e un'aria fiera e misteriosa.

**Origine:** i sidhe sono i più versatili tra i fatati, e quelli che hanno il maggior spirito avventuroso, oltre ad essere i più altezzosi, tratto derivante dal fatto che la mag-

gioranza dei nobili che governano il Mondo Fatato sono sidhe. Un sidhe può passare agevolmente per un umano con ovvi tratti elfici o per un elfo piuttosto alto, e solitamente grazie ai loro poteri di camuffamento riescono a infiltrarsi in qualsiasi comunità umanoide senza essere mai scoperti dai mortali nelle loro finzioni. La pratica dello scambio dei neonati nella culla che ha dato origine alle leggende sui figli scambiati (*changeling*) è un rito ideato dai sidhe sia per punire i loro nemici mortali, sia per sottoporre i giovani nati ad esperienze che li renderanno più saggi e astuti una volta che scopriranno la loro vera natura. [rif. PC1]

**Diffusione:** preferiscono le zone del mondo a clima temperato o più freddo, dove le foreste siano predominanti. Nel Mondo Conosciuto i Sidhe abitano in prevalenza l'Alfheim, il Darokin, il Karameikos e il Wendar, ma si trovano anche nella parte glantriana della Catena Wendariana e, fuori dal Mondo Conosciuto, in tutte le foreste del Norwold ed in quelle dell'Isola dell'Alba e del continente alphantiano.

**Altezza:** 150 + 3d8 cm

**Peso:** 45 + 2d10 kg

**Lingue:** fatato, più una a scelta tra elfico, hin, sileno o una lingua umana.

**Caratteristiche:** +1 Carisma e Intelligenza; -1 Costituzione

**Abilità generale bonus:** *Magia arcana*

**Abilità generali obbligatorie:** *Persuasione*

**Capacità:**

- **Avanzamento biclasse:** i sidhe hanno una conoscenza magica innata che li rende degli incantatori naturali. Data la loro educazione, è possibile per un sidhe avanzare fin dal 1° livello come biclasse incantatore arcano (Mago o sottoclassi) da una parte, Ladro o Guerriero (o sottoclassi) dall'altra.
- **Camuffamento:** il sidhe è un maestro dell'arte del camuffamento e può sfruttare l'omonimo incantesimo arcano di 1° livello fino a tre volte al giorno.
- **Respirazione anfibia:** un sidhe è in grado di respirare aria o acqua senza alcun impedimento.
- **Sangue sidhe:** il sidhe ignora le penalità di fallimento arcano se evoca incantesimi mentre indossa armature che non contengono ferro o acciaio.



### **Svantaggi:**

- **Vulnerabile al ferro:** per ogni sidhe il ferro e i materiali ferrosi (acciaio compreso) sono potenzialmente letali, per questo cercano di non indossare o portare oggetti in ferro e prediligono metalli pregiati o materiali alternativi. Il semplice contatto con oggetti di ferro (incluso l'essere ferito) provoca in un sidhe un'irritazione cutanea molto vistosa e fastidiosa (causa un -1 a tutti i TxC e alle prove di Destrezza) che resta per 1 turno, mentre l'ingestione di ferro può causare la morte (Tiro Salvezza contro Veleno per evitare il trapasso in 1d6 round, a meno che il materiale non venga rimosso prima che sia troppo tardi). Il contatto prolungato col ferro (come indossare un'armatura o delle catene di ferro o acciaio per più di dieci minuti) provoca anche l'indebolimento del sidhe (perdita di 1 punto di Forza e di Costituzione ogni ora), e se non si rimedia in tempo, questo può causare la morte della creatura (se i punteggi scendono a 0, il sidhe muore avvelenato; se invece viene rimosso l'oggetto, il sidhe recupera 1 punto caratteristica ad ogni ora successiva).

### **FATATO, SPIRITELLO**

**Vantaggio:** Elevato (1750)

**Aspetto:** uno spiritello sembra un umanoide non più alto di 40 cm, con la pelle chiara o rosea, un viso dai tratti elfici, capelli biondi o castano chiari, orecchie a punta, nessun pelo facciale, corporatura esile e un paio d'ali di farfalla sulla schiena molto colorate.

**Origine:** folletti e spiritelli sono simili e hanno legami stretti con i faerie, anche se questi ultimi vivono al di sopra delle nuvole nel Reame Superno. Insieme ai brownie sono i fatati più ricorrenti nelle leggende umane e coloro ai quali si deve l'appellativo di Piccolo Popolo. Gli spiritelli amano il gioco e il divertimento, e sono molto conosciuti dagli umani a causa della loro propensione a giocare scherzi burloni ai mortali. Essi hanno infatti un'insana curiosità nei confronti delle razze mortali che li porta spesso a spiarli e ad intrufolarsi di nascosto nelle loro comunità, finendo spesso a giocare tiri mancini per via della loro indole maliziosa e provocatrice, anche se non sono realmente malvagi e hanno il senso della misura: non causerebbero mai danni gravi ad un mortale né lo porterebbero a rischiare la vita per un semplice scherzo. Questo limite morale decade quando si tratta di punire in maniera chi invece viene considerato colpevole di un crimine nei confronti del Piccolo Popolo. [rif. PC1, RC]

**Diffusione:** tendono ad abitare negli stessi ambienti dei folletti, ma si adattano anche a zone non necessariamente boschive. Nel Mondo Conosciuto, ad esempio, si trovano in Alfheim, nelle Cinque Contee, in Darokin, in Glantri, in Karameikos e nel Wendar, ma anche in certe zone degli Emirati di Ylaruam. Gruppi di spiritelli si trovano sparsi anche nelle foreste centro-meridionali del Norwold, sull'Isola dell'Alba, nel Robrenn, nel

continente alphantiano, in quello davaniano e nelle giungle delle Isole delle Perle. Unici fatati ad essere presenti nel Mondo Cavo, sono stati avvistati soltanto in alcuni continenti volanti (come l'Oostdok).

**Altezza:** 22 + 3d6 cm

**Peso:** 500 + 8d20 g

**Lingue:** fatato, più una a scelta tra elfico, hin, sileno o una lingua umana.

**Caratteristiche:** +3 Destrezza (min. 16) e +1 Carisma; -4 Forza (modificatori di taglia già inclusi)

**Abilità generale bonus:** *Combattere in volo*

**Abilità generali obbligatorie:** *Equilibrio*

**Difese:**

- **Classe Armatura Naturale:** 7 (agilità eccezionale)
- **Taglia Minuta:** Per ogni taglia di differenza, una creatura di taglia inferiore riceve un bonus cumulativo al colpire di +1, mentre quella più grande un malus cumulativo di -1.

**Capacità:**

- **Maledizione fatata:** un gruppo di 5 spiritelli di livello Evoluto può unirsi una volta al giorno per scagliare una *maledizione* su una vittima, che funziona come l'omonimo incantesimo. Gli spiritelli

preferiscono causare effetti divertenti e irriverenti, spiacevoli per i loro nemici ma non immediatamente mortali (uno dei preferiti è l'effetto di *confusione*). Uno spiritello di 5° livello è in grado di lanciare una maledizione fatata al giorno individualmente.

- **Movimento in volo:** Ogni spiritello possiede un paio d'ali di farfalla che permettono di volare alla velocità base di 54/18 metri al round per un massimo di 8 ore al giorno finché l'ingombro trasportato è leggero. Se invece l'ingombro è superiore, per ogni ora di volo è necessario superare

una prova di Costituzione con penalità di -1 se ha ingombro medio, -3 per ingombro pesante, e con una penalità cumulativa di -1 per ogni 1000 metri di altitudine: se la prova fallisce, lo spiritello è costretto a riposarsi per un periodo di mezz'ora per ogni ora di volo e in questo lasso di tempo è considerato affaticato (v. abilità generale *Resistenza*).

**Svantaggi:** A causa della taglia Minuta, i Dadi Vita di ogni classe si riducono di due gradi e il Movimento Base è di 18/6 metri.



## FAUNO (SATIRO)

**Vantaggio:** Minimo (700)

**Aspetto:** il fauno (detto anche satiro) è un umanoide con zampe caprine e zoccoli al posto dei piedi, una coda animale-sca (come quella di una capra o di un asino) mentre la parte superiore del corpo è umana, anche se ha sempre un paio di corna in testa simili a quelle di una capra o di un montone, mentre le orecchie sono caprine oppure appuntite. Il fisico è sempre piuttosto asciutto, mentre il colore dei capelli e del pelo varia dal chiaro allo scuro, e di norma il fauno non ama indossare abiti ingombranti o pesanti. Non esistono femmine tra i fauni, che per riprodursi si accoppiano con le driadi dei boschi: il risultato di queste unioni sono fauni maschi o driadi femmine



Il fisico è sempre piuttosto asciutto, mentre il colore dei capelli e del pelo varia dal chiaro allo scuro, e di norma il fauno non ama indossare abiti ingombranti o pesanti. Non esistono femmine tra i fauni, che per riprodursi si accoppiano con le driadi dei boschi: il risultato di queste unioni sono fauni maschi o driadi femmine

**Origine:** i fauni sono considerati incarnazioni delle forze naturali e animali, la controparte maschile delle driadi. Sono creature di puro istinto, caotiche ma non maligne, amanti della libertà e della vita agreste e senza alcuna inibizione. Non è chiara la loro origine, ma sono sempre e solo maschi e si riproducono solo unendosi alle driadi, per cui è possibile che siano il risultato di qualche immortale legato alla natura. [PC1]

**Diffusione:** si trovano in special modo nelle foreste abitate dalle driadi, loro controparti femminili. Nel Mondo Conosciuto, i fauni abitano soprattutto l'Alfheim ed il Wendar, ma si trovano anche nelle Terre degli Atruaghin, nelle Cinque Contee, in Darokin, in Glantri, in Karamaikos, in Soderfjord, nei Territori Heldannici, a Thyatis e nel Vestland. Sono parimenti presenti nelle foreste del Norworld centro-meridionale, nelle foreste dell'Isola dell'Alba ed in quelle del continente alphantiano. Altri gruppi di fauni potrebbero abitare anche l'Arcipelago di Thanegioth Orientale, la Penisola del Serpente, le foreste dell'Hule, della Costa Selvaggia e del Brun centrale ed occidentale, le grandi foreste della Davania settentrionale e le zone boschive dello Skothar meridionale (la Costa Minaeana). Nel Mondo Cavo dovrebbero abitare soprattutto l'Impero Mileiano ed i Regni dei Traldar.

**Altezza:** 140 + 4d10 cm

**Peso:** 40 + 3d10 kg

**Età:** min. 16 (13 +3d4), max. 150 (70 +4d20)

**Lingue:** sileno e una a scelta tra fatato, centaurico, capride ed elfico.

**Allineamento:** I fauni sono sempre Caotici.

**Caratteristiche:** +2 Destrezza (min. 13); -1 Saggezza e Intelligenza

**Abilità generale razziale:** Saltare

**Abilità generali obbligatorie:** Suonare fiati

**Difese:** Classe Armatura Naturale 8 (pelle coriacea)

### Capacità:

- **Attacco naturale:** il fauno può colpire con un'incornata (1d6).
- **Furtività:** finché si muove in ambienti esterni non urbani il fauno ha una probabilità del 70% di non essere notato (movimento furtivo e silenzioso) e di sorprendere i suoi avversari (1-3 su d6).
- **Lingua animale:** i fauni riescono a comunicare con qualsiasi animale.
- **Movimento incrementato:** grazie alle zampe caprine, il movimento base del fauno è 45/15 metri al round. Essi inoltre possono compiere grandi balzi fino al doppio della distanza normale per umanoidi di taglia media (v. abilità *Saltare*).
- **Musica inebriante:** un fauno è in grado di suonare una musica inebriante che stimola le emozioni sopite all'interno dei mortali (animali compresi), facendole esplodere. Il fauno può usare la musica inebriante una volta al giorno su ogni singola vittima, che può evitare di cedere all'emozione che il fauno vuole risvegliare con un favorevole TS Incantesimi; se il fauno continua a suonare ininterrottamente la melodia e la vittima lo ascolta, occorre ripetere il TS ogni round con una penalità cumulativa di -1 dal 2° round, fino ad imporre -5 al TS al 6° round, oltre il quale la melodia perde la sua efficacia sovranaturale. Le emozioni che il fauno può stimolare nelle vittime sono le seguenti:  
**Amore** (la creatura è *charmata* dal primo essere che vede); **Confusione** (v. omonimo incantesimo arcano di 4°); **Fame e sete** (in entrambi i casi -1 a tutti i tiri e alla Costituzione finché la vittima non riesce a sfamarsi come per un pasto); **Panico** (la creatura è spaventata dal fauno e fugge per 1 turno); **Rabbia** (la creatura attacca chiunque abbia a tiro per 2d6 round o finché continua la musica); **Sonno** (v. omonimo incantesimo arcano di 1°). Dal 10° livello, questo potere riesce anche ad influenzare anche le piante, emulando gli effetti degli incantesimi arcani *intralciare* (1°) e *crescita vegetale* (4°) una volta al giorno. La musica inebriante agisce su un bersaglio vivente che possa udirla scelto dal fauno entro 18 metri, ma è anche possibile influenzare contemporaneamente tutti i presenti nel raggio d'azione (a discrezione del fauno). Se il fauno viene ferito, per mantenere la concentrazione e continuare la musica è necessaria una prova di *Suonare* con penalità pari ai PF persi in quel round.

### Svantaggi:

- **Avversione alle armature:** un fauno è restio ad indossare armature intere, dato che limitano enormemente la sua agilità, e nel caso voglia usare una corazza intera deve essere fatta su misura.

## FOLLETTO ACQUATICO (NIXIE)



**Vantaggio:** Minimo (650)

**Aspetto:** un folletto acquatico (o nixie) è uno spirito femminile dell'acqua dal fisico esile e dalla bellezza ammaliante, con lunghi capelli, occhi seducenti di colore blu, verde, nocciola o neri con riflessi dorati, e carnagione bluastra, verdina o grigio-verde. Il folletto può vivere sia in specchi d'acqua dolce che di acqua salata, e ha una spiccata tendenza a giocare scherzi alle altre razze (specialmente agli abitanti della superficie) e a sottometterne i maschi. Solitamente non indossa vesti o si limita a tuniche leggere di alghe, ma adora portare ninnoli e gioielli preziosi.

**Origine:** il folletto acquatico è sempre e solo di genere femminile, è la controparte acquatica delle driadi anche se dotata di molta più malizia che spesso sfocia nella crudeltà verso gli abitanti della superficie. Secondo la leggenda, tutti i folletti derivano dalle lacrime della progenitrice Kallala dai Sette Veli, l'immortale patrona e creatrice della razza. [rif. PC3]

**Diffusione:** abitano prevalentemente la parte settentrionale del Mare del Terrore, nelle acque fra gli arcipelaghi delle Ierendi e di Minrothad; potrebbero anche abitare altre acque nella fascia temperata o subtropicale, come quelle attorno alle Alatiene o alle Isole delle Perle, o alcune zone dell'Abisso Izondiano. Colonie rilevanti di folletti acquatici si trovano infatti anche nel Mare di Aquas, intorno all'omonima città sottomarina. Piccoli gruppi possono trovarsi anche in qualsiasi altra zona del mondo dove siano presenti solitari laghi persi fra i boschi o montagne.

**Altezza:** 80 + 2d8 cm

**Peso:** 10 + 1d4 kg

**Età:** min. 16 (15 +1d6), max. 250 (150 +1d100)

**Lingue:** nixie, delfinese e balenottero.

**Classi proibite:** per sua natura un folletto acquatico non è portato per l'addestramento marziale e pertanto non può diventare un Guerriero.

**Caratteristiche:** +1 Destrezza e Carisma; -2 Forza (modificatori di taglia già considerati)

**Abilità generale bonus:** Nuotare

**Abilità generale razziale:** Persuasione

**Abilità generali obbligatorie:** Empatia animale

### **Difese:**

- **Classe Armatura Naturale 7** (elasticità della pelle)
- **Taglia Piccola:** Per ogni taglia di differenza, una creatura di taglia inferiore riceve un bonus cumulativo al colpire di +1, mentre quella più grande un malus cumulativo di -1.

### **Capacità:**

- **Alleato animale:** ogni folletto ha un seguace animale che può evocare telepaticamente, una spigola o un persico gigante (DV 2, CA 7, Mov. 72/24, 1 morso da 1d6 PF, ML 8, TS G1°, AM N) che rimane sempre entro 1,5 km. Se l'alleato muore, il folletto deve trascorrere 1d4 mesi per farsene amico uno nuovo e legarlo empaticamente a sé.
- **Bacio acquatico:** il folletto può conferire alla creatura baciata la capacità di *respirare acqua* per 24 ore. Questo potere può essere sfruttato una volta al giorno ogni due livelli, fino a un massimo di 5 volte al giorno al 9°.
- **Infravisione entro 18 metri.**
- **Movimento subacqueo:** un folletto acquatico può spostarsi nuotando a 36/12 metri al round (questa la loro versione dell'abilità generale *Nuotare*), camminando si muove a soli 27/9 metri al round.
- **Sguardo ammaliante:** un folletto acquatico può usare il suo sguardo per ammaliare una vittima. Al 1° livello è necessario che agisca insieme ad altri 9 folletti, ma il suo potere cresce ad ogni livello e al 9° può farlo da sola (agisce come l'incantesimo *charme mostri* e induce la vittima a rimanere sempre col folletto e proteggerla).

### **Svantaggi:**

- **Disidratazione estrema:** un folletto acquatico è una creatura che appartiene all'acqua e composta di acqua: può agire e respirare senza problemi solo finché resta in contatto con essa. Pertanto se portata al di fuori dell'acqua comincia a disidratarsi e a sciogliersi letteralmente. Per ogni turno che passa senza essere in contatto con almeno 1 metro cubo d'acqua il folletto deve effettuare una prova di Costituzione: se riesce soffre una penalità di -1 ai suoi tiri (non cumulabile) per il disagio, ma se fallisce perde 1d8 PF e si riduce visibilmente. Nel momento in cui torna immersa in acqua, il folletto recupera 1d8 PF al turno, per un massimo di turni pari a quelli trascorsi fuori dall'acqua. Se il folletto acquatico muore per la disidratazione, il suo corpo svanisce letteralmente e non può essere risorto né reincarnato.
- **Taglia Piccola:** a causa della taglia i Dadi Vita di ogni classe si riducono di un grado
- **Vulnerabile al fuoco:** il folletto acquatico ha un malus di -2 a tutti i TS contro fuoco e subisce 1 punto di danno in più per ogni dado di danni da fuoco.

## GIGANTE DELLE COLLINE

**Vantaggio:** Sensibile (1000)

**Aspetto:** un gigante delle colline è un brutto alto circa tre metri e venti con braccia sproporzionate, spalle e postura ricurva, fronte bassa, arti muscolosi e carnagione che va da abbronzato al ramato, con capelli e occhi del medesimo colore, solitamente scuri (neri o marroni) e arruffati. Un gigante delle colline indossa sempre pelli animali e abiti cenciosi, porta con sé una clava o una lancia e ha un aspetto trasandato e sporco.

**Origine:** i giganti delle colline sono i più sudici, goffi e brutali tra i giganti, non hanno una civiltà evoluta e vivono cacciando le bestie più grandi e depredando i villaggi umani o umanoidi. I saggi speculano sull'origine dei giganti delle colline, considerati l'anello di congiunzione tra gli umanoidi e i veri e propri giganti, che risultano molto più evoluti di questi selvaggi. Alcuni ritengono che siano semplicemente derivati dagli uomini bestia più alti, quindi stretti parenti degli orchi, accettati però nella società dei giganti per via della mole, anche se tenuti sempre a distanza per via della loro proverbiale stupidità e rozzezza. Altri ritengono che siano invece una casta di giganti relegata ai margini della società per le limitate dimensioni, e che i continui matrimoni tra consanguinei derivanti dall'impossibilità di uscire da questa casta abbia decretato l'involuzione della razza trasformandola a tutti gli effetti nei giganti delle colline. [rif. AC10, RC]

**Diffusione:** la più numerosa fra le specie giganti si trova nelle regioni collinari o montuose del mondo. Nel Mondo Conosciuto, i loro clan abitano prevalentemente le montagne e le zone selvagge del Soderfjord, del Vestland e dei Territori Heldannici, ma si clan più piccoli o isolati si trovano anche in Ylaruam, nel Glantri, nella Casa di Roccia, nelle Terre Brulle, nelle isole del Mare del Terrore (incluso l'Arcipelago di Thanegioth Orientale), in Karameikos, nelle Terre Orchesche del Darokin ed a Thyatis. I giganti delle colline sono molto numerosi nel Norwold centro-meridionale, dai confini settentrionali dei Territori Heldannici fino alla Grande Baia ed alla Catena di Ghiaccio. Molti clan di queste creature si trovano anche nella regione dell'Hule, nella Penisola di Capo Orchetto, nel Braccio dell'Immortale e nella zona del Brun centro-occidentale chiamata la Culla, mentre altri potrebbero trovarsi anche in varie zone dell'Isola dell'Alba e della Bellissaria. Tribù di giganti delle colline abitano anche la Costa Minaeana, in Skothar. Nel Mondo Cavo, gruppi consistenti di questi Giganti si trovano nelle Distese Antaliane, nei Possedimenti dei Jenniti, nelle Terre Natiche dei Kogolor, nel Regno Olteco e nei Regni dei Traldar.

**Altezza:** 4 mt max (base 2,4 mt + 20cm x DV)

**Peso:** 550 kg max (base 230kg + 40kg x DV)

**Età:** min. 20 (18 +2d6), max. 200 (100 +5d20)

**Lingue:** gigantesco (montano) o orchesco.

**Caratteristiche:** +5 Forza (min. 18); -2 Destrezza e Intelligenza (modificatori di taglia già considerati)

**Abilità generale bonus:** *Conoscenze locali, Fiutare*

**Abilità generale razziale:** *Duro a morire*

**Abilità generali obbligatorie:** *Intimidire*

**Bonus speciali:** A causa della taglia Enorme, i Dadi Vita di ogni classe aumentano di due gradi.

**Tabella dei Punti Esperienza fino a stadio Evoluto:**

DV	PE	DV	PE
2	1.000	6	16.000
3	2.000	7	32.000
4	4.000	8	64.000
5	8.000		

**Difese:** Classe Armatura Naturale 8 (pelle si ispessisce fino a raggiungere CA 4 a Evoluto)

**Capacità:**

- Attacco a mani nude: il gigante delle colline può sferrare un pugno a mani nude e causare gravi danni a causa delle sue dimensioni. Il danno dipende dal livello del gigante: inizia con 1d6 a 1 DV, 1d10 a 5 DV e raggiunge 2d6 PF a Evoluto.
- Lanciare massi: ogni gigante delle colline può scagliare massi o simili oggetti fino a una distanza massima pari al suo punteggio di Forza + 2 metri per DV. I danni base variano in base al peso del proietto: 1d6 Pf da 5 a 15kg, 2d6 Pf da 16 a 25kg, 3d6 Pf per oggetti pesanti 26-50kg, al massimo di una taglia inferiore alla propria.
- Vitalità superiore: 8d8 DV a livello Evoluto.

**Svantaggi:**

- Goffaggine: il gigante delle colline è una creatura lenta e goffa. Quando si trova in mezzo a creature di taglia più piccola o in uno spazio troppo ristretto, deve effettuare una prova di Destrezza ad ogni minuto per evitare di combinare qualche guaio (pestare i piedi, danneggiare oggetti, inciampare o sbattere la testa da qualche parte). Se la prova fallisce, spetta al DM proporre una situazione in cui la goffaggine lo metta in difficoltà.
- Movimento ridotto: a causa della goffaggine, il

movimento base del gigante delle colline è 36/12 metri al round.

- Punteggio limitato a 15 per Intelligenza e Destrezza, 16 per Carisma e Saggia.
- Taglia Enorme: Per ogni taglia di differenza, una creatura di taglia inferiore riceve un bonus cumulativo al colpire di +1, mentre quella più grande un malus cumulativo di -1.





## GIGANTE DEL FUOCO

**Vantaggio:** Elevato (1800)

**Aspetto:** un gigante del fuoco è un umanoide alto circa quattro metri e mezzo dall'aspetto marziale, con la pelle nera come il carbone, capelli fulvi o arancioni, mascelle squadrate che rivelano denti gialli, spalle possenti e braccia con muscoli guizzanti. I giganti del fuoco amano indossare vesti robuste e armature metalliche da loro stessi forgiate, portando sempre appresso spade o asce d'acciaio.

**Origine:** i giganti del fuoco sono i più militaristi e spietati tra le razze giganti, e hanno come unico obiettivo la conquista e la sottomissione degli altri giganti, e il totale annientamento dei Corti (questo l'appellativo dato a tutte le razze di taglia più piccola) che non intendono diventare loro schiavi. I giganti del fuoco sono i migliori artigiani della razza gigante, oltre che i guerrieri più spietati e meglio addestrati, e amano vivere nei pressi di qualche vulcano e all'interno di imponenti montagne dove edificano fortezze di pietra e metallo. Essi derivano da un gruppo di giganti dei ghiacci che millenni orsono si staccarono dal resto dei loro simili per seguire le mire di conquista di Surt, un leggendario gigante che diede inizio alla guerra fratricida che portò al crollo dell'Era dei Giganti su Mystara e all'evoluzione delle razze giganti attualmente conosciute. [rif. AC10, RC]

**Diffusione:** questi pericolosi giganti non hanno una forte presenza nel Mondo Conosciuto, dove li si può incontrare soprattutto fra le montagne del Soderfjord, del Vestland e del Glantri e, in misura minore nei monti dei Territori Heldannici e fra gli anfratti vulcanici delle isole Ierendi, mentre il clan più numeroso vive al centro della Desolazione Ardente (una zona della Grande Desolazione ad ovest del Sind). Fuori dal Mondo Conosciuto sono assai più numerosi, in particolare nel Norwold – dove sono sparsi fra le maggiori catene montuose del centro-sud della regione, in particolare vicino a zone vulcaniche (come l'Arco di Fuoco) – e nella penisola di Vulcania, nella Davania meridionale. Altre zone con rilevante presenza vulcanica e grandi catene montuose nel mondo esterno (come il Tangor e le Montagne Nere) potrebbero ospitarne alcuni clan.

**Altezza:** 4,8 mt max (base 3,7 mt + 10cm x DV)

**Peso:** 1100 kg max (base 550kg + 50kg x DV)

**Età:** min. 30 (25 +5d4), max. 350 (300 +5d10)

**Lingue:** gigantesco (fuoco).

**Caratteristiche:** +5 Forza (min. 20); -2 Destrezza (modificatori di taglia già considerati)

**Abilità generali bonus:** Conoscenze locali, Intimidire, Metallurgia

**Abilità generale razziale:** Istinto combattivo

**Abilità generali obbligatorie:** Fabbro o Armaiolo

**Bonus speciali:** A causa della taglia Enorme, i Dadi Vita di ogni classe aumentano di due gradi.

### Tabella dei Punti Esperienza fino a stadio Evoluto:

DV	PE	DV	PE
2	1.800	7	57.600
3	3.600	8	115.000
4	7.200	9	230.000
5	14.400	10	460.000
6	28.800	11	920.000

### Difese:

- **Classe Armatura Naturale 8** (pelle si ispessisce fino a raggiungere CA 4 a livello Evoluto)
- **Resistenza al fuoco:** il gigante del fuoco è immune al fuoco normale e alle temperature elevate, e subisce automaticamente metà danni da quello magico (compresa la lava e il soffio del drago), con un TS per ridurre i danni a 1/4.

### Capacità:

- **Attacco a mani nude:** il gigante del fuoco può sferrire un pugno a mani nude e causare gravi danni a causa delle sue dimensioni. Il danno dipende dal livello del gigante: inizia con 1d6 a 1 DV, 1d10 a 5 DV e raggiunge 2d6 PF a Evoluto.
- **Lanciare massi:** ogni gigante può scagliare massi o simili oggetti pesanti fino a una distanza massima pari al doppio del suo punteggio di Forza + 2 metri per DV. I danni base variano in base al peso del proiettile: 1d6 Pf da 5 a 15kg, 2d6 Pf da 16 a 25kg, 3d6 Pf per oggetti pesanti 26-50kg, al massimo di una taglia inferiore alla propria.
- **Longevità:** la durata massima della vita dei giganti del fuoco varia da 300 a 350 anni.
- **Vitalità superiore:** 11d8 DV a livello Evoluto.

### Svantaggi:

- **Movimento ridotto:** a causa della stazza, il movimento base del gigante del fuoco è 36/12 metri al round.
- **Taglia Enorme:** Per ogni taglia di differenza, una creatura di taglia inferiore riceve un bonus cumulativo al colpire di +1, mentre quella più grande un malus cumulativo di -1.
- **Vulnerabile al gelo:** il gigante del fuoco ha un malus di -2 a tutti i TS contro gelo e subisce 1 punto di danno in più per ogni dado di danni da gelo.



## GIGANTE DEL GELO

**Vantaggio:** Elevato (1700)



**Aspetto:** un gigante del gelo o dei ghiacci è un umanoide nerboruto alto quasi cinque metri e mezzo con la pelle pallidissima, lunghi capelli bianchi, grigi o bluastri, il volto sempre incorniciato da barba e baffi altrettanto lunghi, spesso acconciati in trecce, con indosso armature metalliche di foggia nordica e armati con spadoni o asce. [rif. AC10, RC]

**Origine:** i giganti del gelo sono una delle tre razze originarie di giganti e tra i più bellicosi, visto che vivono solo del bottino rimediato nelle loro razzie sulle comunità umane e naniche. Vivono organizzati in clan nelle zone più rigide del pianeta, vicino ai poli o nelle catene montuose coperte di ghiacci perenni, ma non hanno interesse a conquistare le zone più fertili e calde. Essi sono dei predoni e dei guerrieri: a loro basta arraffare quel che possono con le loro scorrerie, trucidare e tornare a casa per gozzovigliare fino alla prossima battaglia. Data la loro bellicosità, non sono infrequenti scontri tra clan di giganti del gelo per stabilire la supremazia, o semplicemente per sfogare i loro istinti omicidi. [rif. AC10, RC]

**Diffusione:** vivono nelle zone desolate più fredde del pianeta e nelle catene montuose ricche di ghiacciai. Nel Mondo Conosciuto, numerosi clan si trovano nei Monti Makkres, fra la Casa di Roccia, il Soderfjord ed il Vestland; altri clan si trovano negli Altan Tepes centrali, entro il confine karameikese, ed in minor quantità anche nei monti del Glantri e dei Territori Heldannici. Il Norwold ospita un gran numero di questi giganti, a partire dal loro estremo reame settentrionale, il Rifugio Gelido; altri clan sono diffusi nelle maggiori catene montuose di tutta la regione, e se ne trovano anche intorno all'Altopiano di Denagoth. Una grande concentrazione di giganti del ghiaccio si trova nell'estremo nord del Brun, nella regione di Hyborea, nella fredda e inospitale Nentsun, nel settentrione del continente di

Skothar, e alcuni sono presenti anche nelle montagne meridionali della Davania. Nel Mondo Cavo, si trovano nelle regioni delle Distese Antaliane, delle Distese degli Uomini-Bestia e nelle Terre Naniche dei Kogolor.

**Altezza:** 5,6 mt max (base 3,6mt + 20cm x DV)

**Peso:** 1300 kg max (base 500kg + 80kg x DV)

**Età:** min. 22 (20 +2d8), max. 250 (150 +5d20)

**Lingue:** gigantesco (gelo).

**Caratteristiche:** +5 Forza (min. 20); -2 Destrezza (modificatori di taglia già considerati)

**Abilità generali bonus:** *Conoscenze locali, Intimidire, Sopravvivenza*

**Abilità generale razziale:** *Frenesia combattiva*

**Abilità generali obbligatorie:** *Istinto combattivo*

**Bonus speciali:** A causa della taglia Enorme, i Dadi Vita di ogni classe aumentano di due gradi.

**Tabella dei Punti Esperienza fino allo stadio Evoluto:**

DV	PE	DV	PE
2	1.700	7	56.000
3	3.500	8	112.000
4	7.000	9	225.000
5	14.000	10	450.000
6	28.000		

**Difese:**

- **Classe Armatura Naturale 8** (pelle si ispessisce fino a raggiungere CA 4 a livello Evoluto)
- **Resistenza al gelo:** il gigante del gelo è immune al gelo normale e alle temperature sottozero, e subisce automaticamente metà danni da quello magico (compreso il soffio del drago), con un TS per ridurre i danni a 1/4.

**Capacità:**

- **Attacco a mani nude:** il gigante del gelo può sferrire un pugno a mani nude e causare gravi danni a causa delle sue dimensioni. Il danno dipende dal livello del gigante: inizia con 1d6 a 1 DV, 1d10 a 5 DV e raggiunge 2d6 PF a Evoluto.
- **Lanciare massi:** ogni gigante del gelo può scagliare massi o simili oggetti pesanti fino a una distanza massima pari al doppio del suo punteggio di Forza + 2 metri per DV. I danni base variano in base al peso del proietto: 1d6 Pf da 5 a 15kg, 2d6 Pf da 16 a 25kg, 3d6 Pf per oggetti pesanti 26-50kg, al massimo di una taglia inferiore alla propria.
- **Vitalità superiore:** 10d8 DV a livello Evoluto.

**Svantaggi:**

- **Movimento ridotto:** a causa della stazza, il movimento base del gigante del gelo è 45/15 metri al round.
- **Taglia Enorme:** Per ogni taglia di differenza, una creatura di taglia inferiore riceve un bonus cumulativo al colpire di +1, mentre quella più grande un malus cumulativo di -1.
- **Vulnerabile al fuoco:** il gigante del gelo ha un malus di -2 a tutti i TS contro fuoco e subisce 1 punto di danno in più per ogni dado di danni da fuoco.

## GIGANTE DEL MARE

**Vantaggio:** Elevato (2000)

**Aspetto:** un gigante marino è un umanoide alto sei metri dalla pelle bluastro o verdastra, con piedi e mani palmate, capelli scuri decorati con conchiglie e occhi dai colori vari, spesso vestito con abiti fatti di alghe, conchiglie o vele strappate alle navi.

**Origine:** la razza dei giganti marini è una delle tre razze primordiali di giganti, l'unica che si è adattata a vivere sott'acqua o nelle isole in mezzo agli oceani, e che grazie a questo loro isolamento è sempre stata protetta dalle lotte fratricide tra gli altri giganti. I giganti del mare non hanno interesse ad abbandonare il loro mondo subacqueo per la terraferma, ma non disdegnano di depredare qualche nave che si avvicina troppo ai loro rifugi, di tanto in tanto, anche se non sono particolarmente bellicosi, nonostante siano facili all'ira se si sentono scherniti o insultati. [rif. AC10, PC3]

**Diffusione:** questa rara specie sottomarina di giganti vive prevalentemente nella zona settentrionale del Mare del Terrore, fra gli arcipelaghi di Minrothad e Ierendi, ma altri gruppi potrebbero trovarsi sparsi in molti altri mari di Mystara, prediligendo in particolare le zone temperate o calde.

**Altezza:** 6 mt max (4,2 mt + 20 cm x DV)

**Peso:** 1600 kg max (base 700kg + 100kg x DV)

**Età:** min. 30 (25 +5d4), max. 450 (350 +5d20)

**Lingue:** gigantesco (marino).

**Classi proibite:** non esistono Ladri tra i giganti del mare, né hanno accesso a sottoclassi del Ladro.

**Caratteristiche:** +5 Forza (min. 20); -3 Destrezza, -1 Intelligenza (modificatori di taglia già considerati)

**Abilità generale bonus:** *Conoscenze locali, Nuotare*

**Abilità generale razziale:** *Resistenza*

**Abilità generali obbligatorie:** *Coraggio*

**Bonus speciali:** A causa della taglia Enorme, i Dadi Vita di ogni classe aumentano di due gradi.

**Tabella dei Punti Esperienza fino allo stadio Evoluto:**

DV	PE	DV	PE
2	2.000	6	32.000
3	4.000	7	64.000
4	8.000	8	128.000
5	16.000	9	256.000

**Difese:** Classe Armatura Naturale 8 (squame e pelle si ispessiscono arrivando a CA 0 a Evoluto)

**Capacità:**

- **Attacco a mani nude:** il gigante del mare può sferzare un pugno a mani nude e causare gravi danni a causa delle sue dimensioni. Il danno dipende dal livello del gigante: inizia con 1d6 a 1 DV, 1d10 a 5 DV e raggiunge 2d6 PF a Evoluto.
- **Longevità:** la durata massima della vita dei giganti marini varia da 350 a 450 anni.
- **Movimento subacqueo:** un gigante marino può spostarsi nuotando a 36/12 metri al round (questa la loro versione dell'abilità generale *Nuotare*).
- **Onda d'urto:** a livello Evoluto una volta al round un gigante può spostare con un'ampia bracciata una gran massa d'acqua generando un'onda d'urto lunga fino a 18 metri e larga 9 all'estremità, e le creature che si trovano al suo interno oltre ad esse-



re trascinate all'indietro e subire 2d6 PF devono effettuare un TS contro Paralisi o rimanere stordite per 1d6 round. Se prodotta a pelo d'acqua, l'onda generata è lunga 36 metri, larga e alta 1/3, e causa a tutti coloro che coglie anche 4d6 PF e 1 PS alle imbarcazioni o alle strutture.

- **Trattenere il respiro:** un gigante marino non può respirare l'aria, ma può resistere fuori dall'acqua trattenendo il fiato per un numero di minuti pari al punteggio di Costituzione, trascorsi i quali è necessaria una prova di Costituzione ad ogni minuto (e non ad ogni round); alla terza prova fallita, muore per soffocamento.

- **Vitalità superiore:** 9d8 DV a livello Evoluto.

**Svantaggi:**

- **Disidratazione:** un gigante marino vive sott'acqua e all'aria aperta rischia la disidratazione. Trascorse 24 ore al di fuori dell'acqua, per ogni giorno successivo che passa all'asciutto perde 1 punto di Costituzione e subisce una penalità cumulativa di -2 a tutti i Tiri per Colpire e ai Tiri Salvezza (l'abilità *Resistenza* raddoppia il tempo che resiste senza incorrere nella penalità). Se la Costituzione scende a zero, il gigante muore disidratato. Nel momento in cui torna ad immergersi in acqua recupera 1 punto Costituzione al giorno e il malus cala di 2 punti ogni giorno.
- **Goffaggine:** il gigante del mare è una creatura lenta e goffa. Quando si trova ad agire in mezzo a creature di taglia più piccola o in uno spazio troppo ristretto, il gigante marino deve effettuare una prova di Destrezza ad ogni minuto per evitare di combinare qualche guaio (pestare i piedi, danneggiare oggetti, inciampare o sbattere la testa da qualche parte). Se la prova fallisce, spetta al DM proporre una situazione in cui la goffaggine lo metta in difficoltà.
- **Movimento ridotto:** a causa della goffaggine, il movimento base del gigante del mare è 36/12 metri al round.
- **Taglia Enorme:** Per ogni taglia di differenza, una creatura di taglia inferiore riceve un bonus cumulativo al colpire di +1, mentre quella più grande un malus cumulativo di -1.
- **Vulnerabile al fuoco:** il gigante marino ha un malus di -2 a tutti i TS contro fuoco e subisce 1 punto di danno in più per ogni dado di danni da fuoco.

## GIGANTE DELLE MONTAGNE

**Vantaggio:** Elevato (2200)

**Aspetto:** un gigante delle montagne è un umanoide irsuto alto circa sei metri, con pelle abbronzata, occhi scuri, lunghi capelli neri o castani, vestito con abiti di cuoio e pelli conciate, e armato di spada, lancia o arco.

**Origine:** i giganti delle montagne sono ottimi cacciatori e vivono solo sulle alture superiori ai mille metri mangiando cacciagione o fungendo da mercenari per qualche signore della guerra. In periodi di carestia non esitano a scendere nei villaggi degli umani o dei nani per razziare e usare le loro vittime come cibo, benché normalmente rimangono isolati nelle loro zone di caccia. I giganti delle montagne sono una delle tre razze primordiali di giganti, quella da cui hanno poi avuto origine i giganti delle nuvole, e che un tempo governava su tutte le terre pianeggianti. Solo in seguito alla guerra fratricida contro i giganti del fuoco e dei ghiacci sono stati decimati e costretti a ritirarsi sulle montagne, col risultato che gli umani e i semi-umani li hanno soppiantati nelle terre più fertili. [rif. AC10, RC]

**Diffusione:** abitano soprattutto sulle montagne più impervie e selvagge. Nel Mondo Conosciuto se ne trovano soltanto piccolissimi gruppi nelle montagne del Glantri e dei Territori Heldannici. Essi sono un po' più numerosi nel Norwold, dove sono sparsi per tutte le catene montuose della parte centro-meridionale della regione, con una particolare concentrazione nei Monti Piedeferreo ad ovest della città di Oceansend; alcuni si trovano anche nei Monti Mengul, intorno all'Altopiano di Denagoth, e nelle Montagne Nere al confine fra l'Hule e la Grande Desolazione. Essendo una delle specie giganti più antiche, potrebbero trovarsi anche



nella Bellissaria ed in altre zone del mondo esterno ricche di alte ed antiche catene montuose, come l'ovest del continente di Skothar, la zona centro-meridionale della Davania o l'estremo ovest del Brun. Nel Mondo Cavo, sparuti gruppi di giganti delle montagne si trovano nelle Terre Naniche dei Kogolor, nell'Impero Mileniano e nei Regni dei Traldar.

**Altezza:** 6 mt max (base 3 mt + 30 cm x DV)

**Peso:** 1600 kg max (base 400kg + 100kg x DV)

**Età:** min. 30 (25 +5d4), max. 400 (300 +1d100)

**Lingue:** gigantesco (montano).

**Caratteristiche:** +6 Forza (min. 21); -2 Destrezza e Intelligenza (modificatori di taglia già considerati)

**Abilità generali bonus:** Cacciare, Conoscenze locali, Scalare

**Abilità generale razziale:** Scalare

**Abilità generali obbligatorie:** Osservare

**Bonus speciali:** A causa della taglia Enorme, i Dadi Vita di ogni classe aumentano di due gradi.

**Tabella dei Punti Esperienza fino allo stadio Evoluto:**

DV	PE	DV	PE
2	2.200	8	140.000
3	4.400	9	280.000
4	8.800	10	560.000
5	17.600	11	860.000
6	35.000	12	1.140.000
7	70.000		

**Difese:** Classe Armatura Naturale 9 (la pelle si ispessisce arrivando a CA 0 a Evoluto)

**Capacità:**

- **Attacco a mani nude:** il gigante delle montagne può sferrare un pugno a mani nude e causare gravi danni a causa delle sue dimensioni. Il danno dipende dal livello del gigante: inizia con 1d6 a 1 DV, 1d10 a 5 DV e raggiunge 2d6 PF a Evoluto.
- **Lanciare massi:** ogni gigante delle montagne può scagliare massi o simili oggetti fino a una distanza massima pari al triplo del suo punteggio di Forza + 3 metri per DV. I danni base variano in base al peso del proietto: 1d6 Pf da 5 a 15kg, 2d6 Pf da 16 a 25kg, 3d6 Pf per oggetti pesanti 26-50kg, al massimo di una taglia inferiore alla propria.
- **Longevità:** la durata massima della vita dei giganti delle montagne varia da 300 a 400 anni.
- **Vitalità superiore:** 12d8 DV a livello Evoluto.

**Svantaggi:**

- **Movimento ridotto:** a causa della stazza, il movimento base del gigante delle montagne è 45/15 metri al round.
- **Punteggio limitato** a 15 per Intelligenza e Saggezza.
- **Taglia Enorme:** Per ogni taglia di differenza, una creatura di taglia inferiore riceve un bonus cumulativo al colpire di +1, mentre quella più grande un malus cumulativo di -1.

## GIGANTE DELLE NUVOLE

**Vantaggio:** Elevato (2900)

**Aspetto:** un gigante delle nuvole è un umanoide alto fino a sei metri dal fisico muscoloso ma proporzionato, con pelle bianco latte o grigia, capelli bianchi o argentei con sfumature celesti, mentre gli occhi sono sempre cerulei o grigi, e indossa di solito vesti raffinate di lana o seta, portando sempre qualche prezioso gioiello per mostrare la propria ricchezza e superiorità.

**Origine:** i giganti delle nuvole sono la razza più evoluta tra quelle giganti insieme a quelli delle tempeste, un tempo loro allievi e ora gli unici considerati degni del loro rispetto. I giganti delle nuvole sono amanti delle cose belle e preziose, delle arti in ogni loro forma, e in quanto mercanti dell'aria si spostano da un capo all'altro del mondo sulle loro nuvole in cerca di tesori per arricchire le loro collezioni e il loro prestigio, oltre che per commerciare le materie prodotte dai loro cugini della terra ferma o dai migliori artigiani nani. I giganti delle nuvole vivono nel Regno Superno, sulle nuvole magiche nel cielo di Mystara, e derivano da un gruppo di fedeli giganti di montagna che seguendo la visione del potente Zalaj lasciarono la terraferma per costruire i primi castelli volanti, dando così vita alla stirpe dei giganti delle nuvole, i prediletti di Zalaj e certamente i più superbi tra i giganti. [rif. AC10, RC]

**Diffusione:** abitano prevalentemente i picchi delle montagne più inaccessibili o i loro antichi castelli edificati sulle nuvole che solcano il cielo di Mystara, tra i Regni Superni. Nel Mondo Conosciuto, essi sono poco noti, anche se molto raramente vengono avvistati in Ylaruam ed in altre regioni quando vi si recano per speciali pellegrinaggi o affari. Nel Norwold, nei Monti Mengul che contornano l'Altopiano di Denagoth, nelle Montagne Nere e sui picchi del Braccio dell'Immortale li si incontra un po' più di frequente. Nel Mondo Cavo, sono stati avvistati nell'Impero Mileniano e nei Regni dei Traldar.

**Altezza:** 6 mt max (4,7 mt + 10 cm x DV)

**Peso:** 1600 kg max (base 820kg + 60kg x DV)

**Età:** min. 30 (27 +3d6), max. 400 (300 +5d20)

**Lingue:** superno, lingua avicola (parla con gli uccelli) e un'altra lingua a piacere.

**Caratteristiche:** +5 Forza (min. 20) +1 Intelligenza e Saggezza; -2 Destrezza (modificatori di taglia già considerati)

**Abilità generali bonus:** *Etnografia (Giganti), Orientamento, Osservare*

**Abilità generale razziale:** *Senso della direzione*

**Abilità generali obbligatorie:** un tipo di Conoscenza

**Bonus speciali:** A causa della taglia Enorme, i Dadi Vita di ogni classe aumentano di due gradi.

**Tabella dei Punti Esperienza fino al livello Evoluto:**

DV	PE	DV	PE
2	2.900	8	190.000
3	5.800	9	380.000
4	12.000	10	680.000
5	24.000	11	980.000
6	48.000	12	1.280.000
7	96.000	13	1.580.000



**Difese:** Classe Armatura Naturale 8 (la pelle si ispessisce arrivando a CA 3 a Evoluto)

**Capacità:**

- **Attacco a mani nude:** il gigante delle nuvole può sferrare un pugno a mani nude e causare gravi danni a causa delle sue dimensioni. Il danno dipende dal livello del gigante: inizia con 1d6 a 1 DV, 1d10 a 5 DV e raggiunge 2d6 PF a Evoluto.
- **Eredità genetica:** il gigante delle nuvole a livello Evoluto ha la capacità permanente di volare a 36 metri al round e di evocare 3 volte al giorno una foschia che agisce come l'incantesimo di 2° *oscurare*. Inoltre egli ha la capacità di comprendere come usare qualsiasi oggetto magico col solo tocco, inclusi quelli riservati agli incantatori arcani.
- **Lanciare massi:** ogni gigante delle nuvole può scagliare massi o simili oggetti fino a una distanza massima pari al doppio del suo punteggio di Forza + 2 metri per DV. I danni base variano in base al peso del proietto: 1d6 Pf da 5 a 15kg, 2d6 Pf da 16 a 25kg, 3d6 Pf per oggetti pesanti 26-50kg, al massimo di una taglia inferiore alla propria.
- **Longevità:** la durata massima della vita dei giganti delle nuvole varia da 300 a 400 anni.
- **Vitalità superiore:** 13d8 DV a livello Evoluto.

**Svantaggi:**

- **Movimento ridotto:** a causa della stazza, il movimento base del gigante delle nuvole è 45/15 metri al round.
- **Taglia Enorme:** Per ogni taglia di differenza, una creatura di taglia inferiore riceve un bonus cumulativo al colpire di +1, mentre quella più grande un malus cumulativo di -1.

## GIGANTE DELLE ROCCE

**Vantaggio:** Elevato (1700)

**Aspetto:** un gigante delle rocce è un umanoide dal fisico scolpito alto oltre quattro metri, con pelle di varie tonalità di grigio ruvida al tatto come pietra, occhi neri o grigi, privo di peli corporei, volto asciutto e scavato che gli dà un'aria sinistra, vestito di solito con semplici tuniche o pelli dai colori terrei e armato di maglio o martello da guerra con testa di pietra.

**Origine:** i giganti delle rocce sono i più pacifici tra i giganti, oltre che quelli col maggior senso di appartenenza al clan e dalla mentalità più legale. La loro origine inoltre è totalmente aliena al resto della razza gigante, accomunata ad essa solo dalle dimensioni. Essi infatti sono il risultato di un esperimento dell'immortale Ka, che volle creare una razza umanoide simile ai luctoloidi, finendo col generare appunto i giganti delle rocce, che sono a sangue freddo e ovipari, visto che si riproducono lasciando grosse uova dal guscio roccioso dalle quali spuntano i loro piccoli. [rif. AC10, RC]

**Diffusione:** una fra le specie di giganti più pacifiche, i giganti delle rocce sono abbastanza noti agli abitanti del Mondo Conosciuto, dove li si può trovare nel Soderfjord, nei Territori Heldannici, nel Vestland e nella Casa di Roccia; gruppi meno numerosi abitano anche il Karameikos, l'Ylaruam, le Cinque Contee, il Glantri e certe isole negli arcipelaghi del Mare del Terrore. Nel Norwold, famiglie di queste creature si trovano soprattutto nelle montagne centro-meridionali della regione, compresi i Monti Mengul che contornano l'Altopiano di Denagoth. Un certo numero di giganti delle rocce è presente nell'Hule e sull'Isola dell'Alba, in particolare un ceppo dalla carnagione rossastra (gli Hunakoi), che abita ai confini della Thothia; altri clan potrebbero trovarsi anche nella Bellissaria. Verosimilmente potrebbero trovarsi anche in altre zone del mondo, ricche di montagne, colline o zone rocciose. Nel Mondo Cavo, essi si trovano perlopiù nelle Distese Antaliane, nelle Terre Naniche dei Kogolor, nella regione di Schattalnheim e nei Regni dei Traldar.

**Altezza:** 4,4 mt max (base 3,5 mt + 10cm x DV)

**Peso:** 670 kg max (base 400kg + 30kg x DV)

**Età:** min. 25 (22 +3d4), max. 300 (200 +5d20)

**Lingue:** gigantesco (rocce).

**Caratteristiche:** +5 Forza (min. 19) e +2 Costituzione (min 12); -2 Destrezza e Carisma (modificatori di taglia già considerati)

**Abilità generale bonus:** *Conoscenze locali, Scalare*

**Abilità generale razziale:** *Metabolismo lento*

**Abilità generali obbligatorie:** *Religione: Ka*

**Bonus speciali:** A causa della taglia Enorme, i Dadi Vita di ogni classe aumentano di due gradi.

**Tabella dei Punti Esperienza fino allo stadio Evoluto:**

DV	PE	DV	PE
2	1.700	6	28.000
3	3.500	7	56.000
4	7.000	8	112.000
5	14.000	9	225.000

**Difese:** Classe Armatura Naturale 8 (la pelle si ispessisce arrivando a CA 4 a Evoluto)



### Capacità:

- **Attacco a mani nude:** il gigante delle rocce può sferrare un pugno a mani nude e causare gravi danni a causa delle sue dimensioni. Il danno dipende dal livello del gigante: inizia con 1d6 a 1 DV, 1d10 a 5 DV e raggiunge 2d6 PF a Evoluto.
- **Lanciare massi:** ogni gigante delle rocce può scagliare massi o simili oggetti fino a una distanza massima pari al triplo del suo punteggio di Forza + 4 metri per DV. I danni base variano in base al peso del proietto: 1d6 Pf da 5 a 15kg, 2d6 Pf da 16 a 25kg, 3d6 Pf per oggetti pesanti 26-50kg, al massimo di una taglia inferiore alla propria.
- **Scolpire pietra:** ogni gigante delle rocce ha una capacità magica che gli consente di *scolpire pietra* come l'omonimo incantesimo arcano di 4° fino a 3 volte al giorno da livello Evoluto.
- **Vitalità superiore:** 9d8 DV a livello Evoluto.

### Svantaggi:

- **Goffaggine:** il gigante delle rocce è una creatura lenta e goffa. Quando si trova in mezzo a creature di taglia più piccola o in uno spazio troppo ristretto, deve effettuare una prova di Destrezza ad ogni minuto per evitare di combinare qualche guaio (pestare i piedi, danneggiare oggetti, inciampare o sbattere la testa da qualche parte). Se la prova fallisce, spetta al DM proporre una situazione in cui la goffaggine lo metta in difficoltà.
- **Movimento ridotto:** a causa della lentezza, il movimento base del gigante è 36/12 metri al round.
- **Punteggio limitato** a 15 per Destrezza e Carisma.
- **Taglia Enorme:** Per ogni taglia di differenza, una creatura di taglia inferiore riceve un bonus cumulativo al colpire di +1, mentre quella più grande un malus cumulativo di -1.

## GNOLL

**Vantaggio:** Minimo (300)

**Aspetto e Diffusione:** Uno gnoll è un umanoide con la testa di iena, dalla pelle grigia ricoperta con una corta pelliccia e una criniera maculata. Si distinguono tre sottorazze:

**GHIGNANTE** (*Canis Erectus Hilaris*):

pelo marrone chiaro a macchie nere, con criniera e muso più scuro, dalla classica postura ingobbita. Il nome deriva dal verso sogghignante che emette sempre prima di attaccare.

Gli Gnoll Ghignanti abitano in gran quantità le Terre Brulle e la regione settentrionale del Sind (il Massiccio di Kurish ed i Monti Amsorak, prevalentemente); essi si trovano in numero parimenti rilevante in Ylaruam (soprattutto nelle regioni settentrionali) ed in Karamaikos, mentre solo piccoli gruppi di Ghignanti sono presenti nelle Cinque Contee, in Ethengar e nelle Terre Orchesche del Darokin. Oltre il Mondo Conosciuto, tribù di Ghignanti si trovano nel Denagoth e nelle catene montuose confinanti. Giuntivi forse per mano dei Nithiani o degli Alphatiani, tribù di Gnoll Ghignanti abitano anche la Costa Minaeana e la Penisola di Esterhold, in Skothar, nonché il regno di Limn, nel continente alphatiano, dove sono una minoranza.

**MERIDIONALE** (*Canis Erectus Meridionum*): pelo marrone chiaro con una criniera che si scurisce con l'età.

Gli Gnoll Meridionali, i più docili fra le sottorazze degli gnoll, abitano in una vasta regione ad ovest del Mondo Conosciuto, che comprende il Sind (dove la minoranza di Meridionali è relativamente integrata nella popolazione sindhi), le Montagne Nere, l'Hule e la zona de El Grande Carrascal nella Costa Selvaggia. Gli gnoll che popolano il reame sotterraneo della Graakhalia sono anch'essi di sottorazza Meridionale.

**SETTENTRIONALE** (*Canis Erectus Septentrionum*): pelo marrone a macchie rosse e criniera bianca o grigia.

Gli Gnoll Settentrionali vivono prevalentemente nelle zone a nord del luogo d'origine della loro razza, ossia l'Ylaruam. Nel Mondo Conosciuto essi si trovano in gran numero nella regione dello Gnollheim, nella parte meridionale del Soderfjord, ed anche nella Casa di Roccia e nei Territori Heldannici. I Settentrionali si trovano anche a nord del Mondo Conosciuto, in particolare nell'Altopiano di Denagoth e nelle montagne circostanti, nonché in tutto il Norwold centro-meridionale. La maggior parte degli gnoll che abitano il regno di Limn, nel continente alphatiano, appartiene alla sottorazza dei Settentrionali.

**Origine:** deriva dall'incrocio magico operato dai maghi e dai sacerdoti nithiani nel 1050 PI tra goblin, gnomi e troll, nel tentativo di creare una razza di servitori particolarmente robusti e asserviti. Gli gnoll si ribellarono ai loro padroni e fuggirono dalla schiavitù nel 1000 PI. Sebbene estremamente prolifici, la loro razza è di ori-



gine relativamente recente e quindi risultano sparsi in un'area più ridotta degli altri umanoidi. [rif. CoM, GAZ1, GAZ2, GAZ10, HW, RC]

**Altezza:** 190 + 2d10 cm

**Peso:** 90 + 1d20 kg

**Età:** min. 15 (14 + 1d6), max. 65 (55 + 1d10)

**Lingue:** goblinoide.

**Caratteristiche:** +1 Forza (min. 13) e Destrezza; -1 Carisma e Intelligenza

**Abilità generale razziale** (in base alla sottorazza):

- Ghignante: *Resistenza*
- Meridionale: *Resistere al caldo*
- Settentrionale: *Resistere al freddo*

**Abilità generali obbligatorie:** *Fiutare*

**Difese:** Classe Armatura Naturale 8 (pelliccia spessa)

**Capacità:**

- Attacco naturale: uno gnoll può attaccare con un morso (1d4).
- Infravisione entro 18 metri.
- Vitalità superiore: 2d8 DV a livello Evoluto.

**Svantaggi:**

- Punteggi limitati a 16 per Saggezza e Intelligenza.

## GNOMO DEI CIELI

**Vantaggio:** Minimo (600)

**Aspetto:** uno gnomo dei cieli è un umanoide alto circa un metro con la pelle rosea o abbronzata, il fisico asciutto e la testa grossa, orecchie larghe, capelli, sopracciglia e favori folti di colore biondo o rossiccio, occhi azzurri o verdi, naso grosso, barba e baffi lunghi e curati, vestiti con abiti pratici e pieni di tasche.



**Origine:** gli gnomo dei cieli sono una sottorazza derivante dagli gnomi di terra, staccatisi dai loro progenitori quando gli esperimenti degli scienziati più audaci, sfruttando una reliquia blackmooriana ritrovata, crearono un complesso motore a combustione magica che fu in grado di far volare un'intera città, Serraine, divenuta in seguito la patria di tutti gli gnomo dei cieli. Altri gnomo dei cieli si trovano invece nel continente volante di Oostdok nel Mondo Cavo, a causa di altri esperimenti che hanno avuto un esito decisamente inaspettato. [rif. HW, PC2]

**Diffusione:** questa sottorazza di gnomo è assai poco numerosa; essa si trova sparsa per il Mondo Conosciuto, con una particolare concentrazione in Darokin e nella Casa di Roccia e pochissimi altri rappresentanti negli altri paesi. Altri clan si trovano nel continente alphatiano, nel regno di Schiattadura. Oltre la superficie del mondo esterno, i principali luoghi abitati dagli gnomo del Cielo restano comunque la città volante di Serraine ed il continente volante di Oostdok, nel Mondo Cavo.

Data la loro intraprendenza e la loro passione per l'esplorazione, potrebbe essere possibile trovare gnomi dei cieli in molti altri luoghi del mondo.

**Altezza:** 82 + 3d6 cm

**Peso:** 13 + 1d4 kg

**Età:** min. 16 (14 + 2d6), max. 200 (140 + 3d20)

**Lingue:** gnomico (setentrionale), più una a scelta tra nanico, faenare e superno.

**Caratteristiche:** +1 Destrezza e Intelligenza; -1 Forza (modificatori di taglia già considerati)

**Abilità generale bonus:** *Equilibrio*

**Abilità generale razziale:** *Meccanica fantastica*

**Abilità generali obbligatorie:** *Meccanica fantastica*

**Tiri Salvezza:** bonus di +1 a TS contro effetti che influenzano il fisico (es. veleni) e la mente (Mente e Corpo coi TS alternativi).

**Difese:**

- Bonus di +1 ai TS contro elettricità/fulmini e contro attacchi basati sull'elemento aria.
- **Taglia Piccola:** Per ogni taglia di differenza, una creatura di taglia inferiore riceve un bonus cumulativo al colpire di +1, mentre quella più grande un malus cumulativo di -1.

**Capacità:**

- **Aggrapparsi:** dal 2° livello se cade da un'altezza superiore a 6 metri, con un favorevole TS Raggio della Morte (Riflessi coi TS alternativi) modificato dal bonus Destrezza lo gnomo del cielo può aggrapparsi a qualcosa per evitare completamente i danni da caduta.
- **Conoscenza dei cieli:** uno gnomo del cielo a bordo di una macchina o di una cavalcatura volante ha sempre una probabilità del 50% +10% ogni tre livelli di conoscere istintivamente l'altezza dal suolo, la velocità approssimativa, e se le condizioni atmosferiche sono normali o magicamente alterate.
- **Creare muro di vento** una volta a settimana a partire dal livello 8°.
- **Inventiva Gnomica:** al 9° livello bonus di +2 a tutte le prove di *Meccanica fantastica*.

**Svantaggi:** A causa della taglia Piccola, i Dadi Vita di ogni classe si riducono di un grado e il Movimento Base è di 27/9 metri.

## GNOMO DEI GHIACCI

**Vantaggio:** Minimo (700)

**Aspetto:** uno gnomo dei ghiacci è un umanoide alto circa un metro con la pelle pallida, il fisico asciutto e la testa grossa, orecchie larghe, capelli e sopracciglia folte di colore chiaro (bianchi o biondi), occhi azzurri o verdi, naso grosso, barba e baffi lunghi e curati, vestiti con abiti avvolgenti dai colori freddi.

**Origine:** gli gnomi dei ghiacci vennero creati da Garal nella terra conosciuta come Grunland (attuale Vulcania) nel 2900 PI. Nel corso dei secoli, gli gnomi si divisero in clan, espandendosi e sopravvivendo nonostante le avverse condizioni climatiche grazie al loro ingegno e alla tecnologia che elaborarono. Gli gnomi dei ghiacci sono divisi in clan ma collaborano spesso tra loro e sono tutti seguaci di Garl Glittergold. [rif. HW]

**Diffusione:** questa sottorazza originaria della Vulcania abita soltanto nelle regioni più fredde della Davania meridionale, ma alcuni espatriati hanno fondato insediamenti nell'estremo nord del Brun, nella regione della Borea inferiore e dell'Hyborea.

**Altezza:** 85 + 2d8 cm

**Peso:** 12 + 1d6 kg

**Età:** min. 16 (14 + 2d6), max. 180 (140 + 2d20)

**Lingue:** gnomico (meridionale), più una a scelta tra snartano, gigantesco (gelo o fuoco) e goblinoide.

**Caratteristiche:** +1 Destrezza e Costituzione; -1 Forza e Carisma (modificatori di taglia già considerati)

**Abilità generale bonus:** *Resistere al freddo*

**Abilità generale razziale:** *Meccanica fantastica*

**Abilità generali obbligatorie:** *Resistenza*

**Tiri Salvezza:** bonus di +1 a TS contro effetti che influenzano il fisico (es. veleni) e la mente (Mente e Corpo coi TS alternativi).

**Difese:**

- Bonus di +1 ai TS contro gelo.
- **Taglia Piccola:** Per ogni taglia di differenza, una creatura di taglia inferiore riceve un bonus cumulativo al colpire di +1, mentre quella più grande un malus cumulativo di -1.

**Capacità:**

- **Letargo:** ogni gnomo dei ghiacci è in grado di rallentare il proprio battito e le funzioni corporee per entrare in uno stato di letargo al posto del sonno, nel quale riesce a sopportare meglio il gelo. In questo stadio egli può risvegliarsi solo se viene ferito, altrimenti può continuare a dormire per 1 ora per ogni punto di Costituzione ininterrottamente senza rischiare l'assideramento, sempre che abbia mangiato prima almeno due pasti completi, da cui il suo fisico trarrà l'energia che gli serve per risaldarsi e sopravvivere.
- **Infravisione entro 18 metri.**
- **Creare muro di ghiaccio** una volta a settimana a partire dal livello 8°.
- **Inventiva Gnomica:** al 9° livello bonus di +2 a tutte le prove di *Meccanica fantastica*.

**Svantaggi:** A causa della taglia Piccola, i Dadi Vita di ogni classe si riducono di un grado e il Movimento Base è di 27/9 metri.





## GNOMO DEL FUOCO (SNARTANO)

**Vantaggio:** Minimo (700)

**Aspetto:** uno gnomo del fuoco è un umanoide alto circa un metro con la pelle abbronzata, il fisico muscoloso e tozzo, capelli folti e neri, occhi scuri, naso aquilino e cipiglio fiero (sono la sottorazza gnomica più simile ai nani). Gli snartani sono tutti identici tra loro, l'unica differenza riscontrabile sta nel modo in cui si acconciano i capelli e nel taglio della barba.

**Origine:** gli gnomo del fuoco derivano dal ceppo degli gnomo dei ghiacci, creati da Garal nella terra conosciuta come Grunland (attuale Vulcania). Nel corso dei secoli, gli gnomo si divisero in clan, e gli antenati degli snartani divennero famosi per essere grandi guerrieri e grandi esploratori. Alcuni di essi contattarono i mileniani nel periodo di massimo splendore dell'impero, e rimasero a vivere in Milenia per una generazione. Dopo aver appreso le conoscenze e diverse nozioni filosofiche mileniane, tornati in patria diffusero tra i loro simili una nuova dottrina, chiamata la Filosofia della Somiglianza, basata sulla ricerca dell'uguaglianza fisica e morale come via per arrivare alla perfezione e abbattere le disparità sociali. Fu così che nel giro di un secolo il movimento degli "hoi gnomioi" (ovvero gli Uguali in lingua mileniana, come si facevano chiamare i primi snartani) riuscì ad ottenere parecchi consensi tra gli gnomo, e i suoi esponenti si unirono per dichiarare la fondazione della Repubblica degli Uguali intorno al IV secolo PI. Nel corso dei secoli successivi, la necessità di rimpiazzare la carenza di soldati a causa delle continue guerre coi loro vicini e la ricerca di un perfezionamento e un'omogeneizzazione della razza gnomica li portò a sviluppare una tecnologia in grado di produrre cloni, che nel corso delle generazioni successive portò alla totale cancellazione delle differenze fisiche tra gli gnomo del fuoco. Fu poi ad opera del Generale Dorfin che la Repubblica venne spazzata via e sostituita dall'Impero di Snarta (parola che nel loro dialetto significa "vittoria").

**Diffusione:** questa bellicosa sottorazza abita una regione centrale della Vulcania, nella Davania meridionale, dove ha sede il loro Impero Snartano e dove abbondano le risorse loro necessarie per far funzionare i loro giganteschi macchinari.

**Altezza:** 90 + 1d10 cm

**Peso:** 14 + 1d6 kg

**Età:** min. 16 (14 + 2d6), max. 180 (140 + 2d20)

**Lingue:** gnomico (snartano), più una a scelta tra gnomico (meridionale), gigantesco (fuoco) e goblinico.

**Caratteristiche:** +1 Forza; -1 Carisma (modificatori di taglia già considerati)

**Abilità generale bonus:** *Istinto combattivo*

**Abilità generale razziale:** *Meccanica fantastica*

**Abilità generali obbligatorie:** *Conoscenze militari*



**Tiri Salvezza:** bonus di +1 a TS contro effetti che influenzano il fisico (es. veleni) e la mente (Mente e Corpo coi TS alternativi).

**Difese:**

- Bonus di +1 ai TS contro fuoco.
- **Taglia Piccola:** Per ogni taglia di differenza, una creatura di taglia inferiore riceve un bonus cumulativo al colpire di +1, mentre quella più grande un malus cumulativo di -1.

**Capacità:**

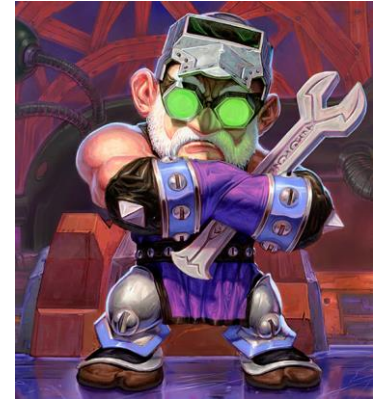
- **Fanatismo snartano:** ogni gnomo snartano è leale all'impero e al suo divino protettore Brandan, e quando combatte nel nome di uno di questi valori o per la loro salvaguardia egli beneficia di un bonus di +1 ai TxC e ai danni.
- **Infravisione entro 18 metri.**
- **Creare muro di fuoco** una volta a settimana a partire dal livello 8°.
- **Inventiva Gnomica:** al 9° livello bonus di +2 a tutte le prove di *Meccanica fantastica*.

**Svantaggi:** A causa della taglia Piccola, i Dadi Vita di ogni classe si riducono di un grado e il Movimento Base è di 27/9 metri.

## GNOMO DI TERRA

**Vantaggio:** Sensibile (1000)

**Aspetto:** uno gnomo di terra è un umanoide alto circa un metro con la pelle pallida o rosea, il fisico robusto e tozzo, testa grossa, occhi scuri e naso grosso, barba, baffi e capelli sempre arruffati di color nero, marrone o rossiccio (anche se tendono a incanutirsi e soffrono di calvizie incipiente con l'andare dell'età), vestiti con abiti pratici dai colori terrei e con una certa aria trasandata che non li abbandona mai.



**Origine:** gli gnomo di terra essere creati da Garal nel 3000 PI nelle regioni montuose e collinose del continente settentrionale, come suo tentativo di creare una razza simile ai nani antichi ma dotata di maggiore adattabilità e intraprendenza, nonché grande inventiva, tratti che contraddistinguono ancora la razza gnomica. [rif. HW, PC2, RC]

**Diffusione:** la stirpe gnomica più numerosa e diffusa, gli gnomo della terra non hanno comunque una terra propria e avendo subito svariate invasioni che hanno portato a conseguenti migrazioni ora sono sparsi su una vasta area del mondo esterno, dal continente di Alphatia (in particolare essi popolano il reame di Schiattadura), al Mondo Conosciuto (grossi gruppi abitano la Casa di Roccia ed il Karameikos, con minoranze presenti nel Darokin, nei Territori Heldannici, nel Wendar, in Ylaruam ed in Alfheim), con piccole comunità presenti

nel Denagoth, nelle Montagne Nere e nell'Hule. È possibile che clan di gnomi di terra abitino anche altre zone del mondo esterno. Nel Mondo Cavo, sono presenti solo nelle Terre Naniche dei Kogolor.

**Altezza:** 83 + 2d6 cm

**Peso:** 12 + 1d8 kg

**Età:** min. 16 (14 + 2d6), max. 200 (140 + 6d10)

**Lingue:** gnomico (settentrionale), nanico e goblinoido.

**Caratteristiche:** +1 Destrezza e Saggezza; -1 Carisma (modificatori di taglia già considerati)

**Abilità generale bonus:** *Minatore*

**Abilità generale razziale:** *Meccanica fantastica*

**Abilità generali obbligatorie:** un tipo di *Artigianato*

**Tiri Salvezza:** bonus di +1 a TS contro effetti che influenzano il fisico (es. veleni) e la mente (Mente e Corpo coi TS alternativi).

**Difese:**

- Bonus di +1 ai TS contro acido e contro attacchi basati sull'elemento terra
- **Taglia Piccola:** Per ogni taglia di differenza, una creatura di taglia inferiore riceve un bonus cumulativo al colpire di +1, mentre quella più grande un malus cumulativo di -1.

**Capacità:**

- **Comunicare con animali normali sotterranei:** uno gnomo di terra può comprendere la lingua di qualsiasi animale che vive sottoterra e farsi capire a sua volta.
- **Individuare trappole, passaggi segreti e stanze nascoste:** 1-2 su d6 o +3 all'abilità *Osservare* solo per individuare questi elementi.
- **Infravisione entro 27 metri.**
- **Creare muro di pietra** una volta a settimana a partire dal livello 8°.
- **Inventiva Gnomica:** al 9° livello bonus di +2 a tutte le prove di *Meccanica fantastica*.

**Svantaggi:** A causa della taglia Piccola, i Dadi Vita di ogni classe si riducono di un grado e il Movimento Base è di 27/9 metri.

## GNOMO SILVANO

**Vantaggio:** Minimo (650)

**Aspetto:** uno gnomo silvano è un umanoide alto circa un metro con la pelle pallida o rosea, il fisico tozzo, testa grossa, orecchi a punta, naso grosso e rubizzo, barba, baffi e capelli sempre lunghi e arruffati di color nero, marrone o biondo (anche se tendono a incanutirsi con l'andare dell'età), vestito con abiti in cui predominano le tonalità di verde e marrone, e con in testa un buffo cappelli conico dal colore sgargiante.



**Origine:** gli gnomi silvani derivano da un ceppo di gnomi che al tempo della Grande Pioggia di Fuoco scelse di abbandonare per sempre la via della tecnologia e della scienza, considerate incontrollabili dai mortali e portatrici di catastrofe, e si ritirarono a vivere un'esistenza semplice a contatto con la natura e le creature silvane, sotto la protezione di Madre Foresta (Ordana) e Madre Natura (Djaea), finendo con l'essere gli unici gnomi completamente refrattari al fascino della ricerca e della tecnica. [rif. PWA1]

**Diffusione:** questa pacifica sottorazza abita soltanto la zona nord-orientale del Brun; i loro clan si trovano nei boschi del Wendar e nelle più grandi foreste del Norwold, da quelle dell'Heldland dove sono presenti in concentrazione maggiore, fino alla Grande Baia.

**Altezza:** 60 + 2d10 cm

**Peso:** 12 + 2d4 kg

**Età:** min. 16 (14 + 2d6), max. 200 (140 + 6d10)

**Lingue:** gnomico (settentrionale), sileno.

**Caratteristiche:** +1 Destrezza; -1 Forza (modificatori di taglia già considerati)

**Abilità generale bonus:** *Nascondersi*

**Abilità generale razziale:** *Sopravvivenza*

**Abilità generali obbligatorie:** *Conoscenze naturali*

**Tiri Salvezza:** bonus di +1 a TS contro effetti che influenzano il fisico (es. veleni) e la mente (Mente e Corpo coi TS alternativi).

**Difese:** Taglia Piccola: Per ogni taglia di differenza, una creatura di taglia inferiore riceve un bonus cumulativo al colpire di +1, mentre quella più grande un malus cumulativo di -1.

**Capacità:**

- **Parlare con gli animali:** uno gnomo silvano può comprendere la lingua di qualsiasi animale e farsi capire a sua volta.
- **Passo leggero:** uno gnomo silvano non lascia tracce se si muove all'interno di un bosco o di una foresta a velocità di cammino e non ha un ingombro superiore al Leggero.
- **Infravisione entro 18 metri.**
- **Creare muro di spine** una volta a settimana a partire dal livello 8°.

**Svantaggi:** A causa della taglia Piccola, i Dadi Vita di ogni classe si riducono di un grado e il Movimento Base è di 27/9 metri.

## GOBLIN

**Vantaggio:** Trascurabile (0)

**Aspetto e Diffusione:** il goblin è un umanoide piuttosto basso con la faccia piatta, il naso largo, gli occhi rossi, le orecchie appuntite, la bocca larga e denti affilati, con braccia che arrivano oltre le ginocchia e un aspetto animalesco. Si distinguono quattro sottorazze:

**COMUNE** (*Goblinus Goblinus*): pelle grigio chiara e



capelli marroni-rossicci, adorano coprirsi di tatuaggi tribali.

I Goblin Comuni sono assai numerosi nel Mondo Conosciuto, dove la loro concentrazione maggior è localizzata nel Karameikos, nella Casa di Roccia e nelle Terre Orchesche del Darokin; tribù meno numerose si trovano anche in Ylaruam, nelle Terre Brulle, nel Glantri e nel Darokin. Gruppi di Comuni ridotti in schiavitù sono presenti anche nell'isola di Onore, nell'arcipelago di Ierendi, ed a Thyatis. Il Norwold ospita un gran numero di tribù di Goblin Comuni, sparse nelle terre comprese fra la Foresta di Lothenar, la Catena di Ghiaccio ed i confini dei Territori Heldannici, a sud; poche tribù abitano invece l'Altopiano di Denagoth ed i monti circostanti, prevalentemente territorio dei Goblin Orientali. Appartengono alla sottorazza dei Comuni i goblin che abitano il regno di Limn, nel continente alphantiano, quelli sparsi per le zone centro-settentrionali dell'Isola dell'Alba e quelli che errano per la penisola di Esterhold e la Costa Minaeana in Skothar occidentale. Altre tribù di goblin comuni potrebbero trovarsi nel Brun centrale ed occidentale.

**HYBORIANO** (*Goblinus Hyborianus*): pelle bianco cenere con capelli grigi lisci raccolti a trecce, vestono con pelli pesanti di renna e foca.

Il Goblin Hyboriano si è adattato a vivere nei climi artici all'estremo nord del Norwold, oltre la Foresta di Lothbarth ed il fiume Spartiterre; altre tribù pullulano nelle regioni della Borea inferiore e dell'Hyborea, e dello Skothar settentrionale.

**OCCIDENTALE** (*Goblinus Occidensis*): pelle grigio scura con capelli castani corti, prediligono abiti in cuoio.

I Goblin Occidentali abitano prevalentemente la costa meridionale del Brun. Nel Mondo Conosciuto sono numerosi nelle Terre Brulle, nelle Cinque Contee, nel Darokin e nel Glantri. Molte altre tribù abitano il Deserto del Sind, le Montagne Nere e l'impero di Hule. I Goblin della Costa Selvaggia sono tutti di stirpe Occidentale: le loro maggiori culture sono quella delle Maleterre, ad ovest del Cimarron, e quella dei Pycti, a nord del Robrenn. Tutte le tribù di Goblin presenti nella Davania appartengono alla sottorazza Occidentale

**ORIENTALE** (*Goblinus Oriensis*): pelle giallastra e capelli neri lucidi legati all'indietro con un codino.

I Goblin Orientali sono relativamente pochi nel Mondo Conosciuto – si trovano soltanto nelle Terre Brulle, in Ethengar e nel Glantri – ma assai numerosi oltre i confini di questa regione. Grandi tribù di Orientali si trovano nel Denagoth e nelle montagne circostanti, ed appartengono a questa stirpe i Goblin delle Steppe di Yazak, a nord della Costa Selvaggia. Numerose tribù di Goblin Orientali sono inoltre presenti nel Brun centrale ed occidentale.

**Origine:** deriva dalla evoluzione dell'Uomo Bestia. [rif. GAZ10, HW, RC]

**Altezza:** 120 + 1d10 cm

**Peso:** 26 + 1d4 kg

**Età:** min. 14 (13 + 1d6), max. 65 (53 + 2d6)

**Lingue:** goblinoida più una a scelta tra nanico e gnomico.

**Caratteristiche:** +1 Destrezza; -1 Costituzione

**Abilità generale razziale** (in base alla sottorazza):

- Comune: *Movimento furtivo*
- Hyboriano: *Resistere al freddo*
- Occidentale: *Nascondersi*
- Orientale: *Sorpresa*

**Abilità generali obbligatorie:** *Empatia animale*

**Capacità:** Infravisione entro 27 metri.

**Svantaggi:**

- **Fotosensibile:** il goblin è una creatura sotterranea abituata al buio e pertanto risente di un malus di -1 al TxC se combatte esposto alla luce del sole.
- **Punteggi limitati** a 16 per Intelligenza e Saggezza.

## GREMLIN

**Vantaggio:** Minimo (650)



**Aspetto:** un gremlin è simile ad un bambino dalla pelle verde con una testa sproporzionatamente più grande del corpo esile ed emaciato, una lunga coda sottile, grandi orecchie a punta e occhi bovini, un grosso naso a patata e una bocca talmente larga da toccare quasi l'attaccatura delle orecchie, tanto da dargli un'espressione grottesca quando sorride. Il gremlin non ama particolarmente agghindarsi con abiti o armature e limita

al minimo il vestiario, abbigliandosi solo per combattere le intemperie o indossando ninnoli che catturano la sua attenzione fino a che non gli vengono a noia.

**Origine:** l'origine dei gremlin è incerta ma la leggenda vuole siano stati creati da un immortale caotico e burlesco col solo scopo di portare scompiglio nel mondo e sovvertire le certezze dei mortali, grazie alla loro capacità di combinare malestrosi di ogni sorta. [rif. PC2, RC]

**Diffusione:** questi fastidiosi piccoli esseri sembrano prediligere le zone ricche di magia e tecnologia, oppure quelle abitate dai Fatati e dalle creature dei boschi. Nel Mondo Conosciuto li si incontra solitamente nella città volante di Serraine, nel Wendar ed in Karameikos, ma potrebbero esservene anche nel Glantri, nel continente di Alphantia, nel Norwold, nell'Hule, in Herath ed in molti altri luoghi del mondo esterno.

**Altezza:** 40 + 2d10 cm

**Peso:** 1 kg ogni 10 cm d'altezza

**Età:** min. 12 (10 + 2d6), max. 200 (140 + 6d10)

**Lingue:** gremlin, più una a scelta tra gnomico o nanico.

**Allineamento:** I gremlin sono sempre Caotici.

**Classi proibite:** data la natura dell'aura caotica del gremlin, questi non ha l'interesse per perseguire la carriera di incantatore, e nemmeno la fierezza e il fisico per diventare un guerriero. L'unica classe accessibile ai gremlin è quella del Ladro (e relative sottoclassi).

**Caratteristiche:** +3 Destrezza (min. 13); -3 Forza (max 13) (modificatori di taglia già considerati)

**Abilità generale razziale:** Movimento furtivo

**Abilità generali obbligatorie:** Equilibrio

**Tiri Salvezza:** bonus di +1 ogni 3 livelli (max +3 al 9°) contro qualsiasi effetto di Ammalimento e Illusione.

**Difese:**

- Classe Armatura Naturale 8 (pelle elastica)
- Taglia Minuta: Per ogni taglia di differenza, una creatura di taglia inferiore riceve un bonus cumulativo al colpire di +1, mentre quella più grande un malus cumulativo di -1.

**Capacità:**

- Aura Caotica: il gremlin può attivare a piacimento una volta al round un'aura che emula gli effetti della cosiddetta "Legge di Murphy", ovvero se qualcosa può andare storto, di certo avverrà entro il raggio della sua aura, pari a 3 metri al 1° livello e cresce di 1 metro ogni 3 livelli fino al massimo di 6 metri al 9° (solo i gremlin sono immuni alla loro aura). Individui che evocano incantesimi contro il gremlin e si trovano nella sua aura caotica devono effettuare un TS Incantesimi per evitare che l'incantesimo si rifletta contro di loro. Se invece evocano incantesimi benefici per se stessi ma sono entro l'aura caotica, devono fare un TS Incantesimi o l'effetto verrà applicato al gremlin! Lo stesso vale per individui che usano oggetti con poteri magici entro il raggio dell'aura caotica del gremlin. Qualsiasi Tiro Salvezza effettuato dai nemici del gremlin che si trovano entro l'aura caotica subisce però una penalità di -1.
- Combinare maestri: il gremlin può focalizzare la sua aura caotica per far avvenire piccoli o grandi incidenti a vittime o oggetti presenti all'interno dell'aura. Tutte le vittime possono evitare l'effetto con un TS Incantesimi con bonus di +2, e solitamente l'incidente si limita a far scivolare l'arma dalle mani del personaggio, farlo inciampare, slacciargli i pantaloni, e così via. Per quanto riguarda l'influsso nefasto sugli oggetti questo è più versatile, poiché permette al gremlin di compiere maestri più o meno complessi in base alla situazione. Spetta al DM giudicare l'entità del maestro e assegnargli un grado (da Facile e Impossibile), e il giocatore deve quindi tirare d% sotto la difficoltà relativa al grado per riuscire nell'intento:
  - Facile: 95% (es. stappare una bottiglia, sbattere un martello su un tavolo, rovesciare una caraffa, ovvero azioni che influenzano oggetti di max 20 monete d'ingombro o 1 kg di peso)
  - Semplice: 75% (es. spaccare un oggetto fragile, dislocare oggetti di max 50 monete d'ingombro sovente per far inciampare o colpire qualche vittima, inceppare un marchingegno semplice come una clessidra, si ripara con una prova di abilità con penalità pari al livello del gremlin, max -5)
  - Difficile: 50% (es. acidire una bevanda o far marcire un oggetto deperibile di piccole dimensioni, dislocare un oggetto di ingombro max 100 monete/50kg, incastrare un oggetto in un contenitore, come una spada nel fodero,

si libera con una prova di Forza con penalità pari al livello del gremlin, max -5)

- Complesso: 30% (es. spaccare oggetti non magici max 60 PD, bloccare un marchingegno complesso o un oggetto magico con poteri di 1°-2° livello per 1d4 turni, dislocare parte di un oggetto come le sbarre di una grata)
- Impossibile: 10% (es. spaccare un oggetto non magico con max 150 PD, bloccare un marchingegno complesso o un oggetto magico con poteri di 3° o superiore per 2d4 turni)

Il gremlin deve concentrarsi su un bersaglio visibile (come per evocare una magia) per realizzare il maestro desiderato. Se al primo gremlin se ne aggiungono altri per potenziare l'effetto, la percentuale aumenta del 5% per ogni gremlin aggiunto, e l'eventuale TS della vittima è penalizzato di 1 punto per ogni gremlin presente. È tuttavia impossibile per un gremlin tentare lo stesso effetto su un bersaglio più di una volta al giorno: se non riesce la prima volta, dovrà aspettare 24 ore per riprovarci, oppure potrà farlo un altro gremlin al suo posto, e nel frattempo il primo potrà spostare la sua attenzione su un altro bersaglio.

- Malasorte: se un attacco in mischia contro un gremlin manca il bersaglio, l'attaccante è obbligato ad effettuare un nuovo TxC contro sé stesso con penalità al tiro pari a -4; la penalità diminuisce di 1 punto ogni 2 livelli del gremlin, quindi contro un gremlin di 8° o superiore il TxC non ha penalità. Se il secondo TxC riesce, allora l'attaccante si è autolesionato (considerare bonus al TxC e danni come fosse di grado Base nella maestria).
- Salto potenziato: grazie alla sua naturale agilità, un gremlin può saltare da fermo fino a 2 metri in lungo o fino a 3,6 metri con una rincorsa, e fino a 1,5 metri in alto (o 2 metri con rincorsa). Con una prova di *Saltare* o *Equilibrio* la distanza indicata aumenta di 1 metro.
- Inciampare: dal 3° livello, due volte al giorno il gremlin può tentare di far incespicare nei propri piedi qualsiasi bersaglio in movimento entro un raggio pari al doppio della sua aura caotica. L'effetto è identico all'incantesimo arcano omonimo di 1° livello.
- Risata incontenibile: dal 6° livello, due volte al giorno il gremlin può tentare di far ridere a crepappelle una qualsiasi vittima entro il raggio della sua aura caotica semplicemente facendole boccacce e lazzi sguaiati. L'effetto è identico all'incantesimo arcano omonimo di 2° livello.
- Confusione: dal 9° livello, il gremlin ha il potere di evocare una volta al giorno gli effetti dell'incantesimo arcano omonimo di 4° livello su tutti i presenti entro il raggio della sua aura caotica (lui solo ne è immune).

**Svantaggi:**

- Malfunzionamento di oggetti magici: ogni gremlin a causa della propria aura caotica ha difficoltà ad usare correttamente oggetti magici di cui viene in possesso. Per ogni manufatto magico che evoca un determinato effetto infatti (quindi esclusi oggetti

con poteri permanenti, come armi e corazze magiche, anelli di protezione, ecc.), c'è una probabilità del 10% per livello del gremlin che non funzioni finché resta in mano al gremlin. La probabilità si controlla non appena il gremlin si impossessa dell'oggetto e se non ci sono effetti deleteri, si ricontrolla ogni volta che raggiunge un nuovo livello. Se l'oggetto non funziona ed esce dall'aura del gremlin, esso tornerà a funzionare correttamente solo dopo 2d4 giorni, ma se lo stesso gremlin ci mette di nuovo sopra le mani ritorna inerte.

- **Taglia Minuta:** i Dadi Vita di ogni classe si riducono di 2 gradi e il Movimento Base è di 27/9 mt.

## GROMMAM (NESHEZU)

**Vantaggio:** Minimo (400)

**Aspetto:** un grommam è un umanoide che assomiglia ad un gorilla tarchiato col torso molto sviluppato, braccia e petto muscolosi, mentre le gambe sono più corte e i piedi hanno dita con limitata capacità prensile. Il corpo del grommam è ricoperto di corta e soffice peluria color rossiccio, ad eccezione del muso e delle piante dei piedi o del palmo delle mani, che sono invece callosi e duri, e amano indossare vestiti leggeri e colorati, cinture o legacci a cui appendere le loro armi, e tollerano armature leggere e medie.

Su Mystara i grommam si sono incrociati con gli umanoidi della Penisola di Capo Orchetto dando vita alla sottospecie dei Neshezu, in cui il viso mostra un naso porcino e zanne ricurve che escono dalla bocca.

**Origine:** i grommam sono una specie diffusa su molti mondi ed il loro habitat è quello della foresta o della giungla, dove sono organizzati in tribù rette dai più forti grommam, creature di mole tale da essere venerate alla stregua di semidei. Su Mystara alcuni grommam si sono incrociati con gli orchetti della Penisola di Capo Orchetto dando vita ad una sottospecie chiamata Neshezu, creature estremamente malevole e più selvagge dei comuni grommam, che vivono nelle foreste della Penisola e dell'Herath. [rif. CSFH, SJMC, SCMC]

**Diffusione:** abitano le foreste occidentali dell'Herath e le giungle della Penisola di Capo Orchetto, del Braccio dell'Immortale e della Davania settentrionale.

**Altezza:** 125 + 5d10 cm

**Peso:** 140 + 6d12 kg (le femmine pesano 1/4 in meno)

**Età:** min. 15 (14 +1d4), max. 130 (90 +2d20)

**Lingue:** grommam (una lingua fatta di gesti e grugniti)

**Classi proibite:** A causa della loro natura refrattaria alla magia arcana, i grommam non possono accedere alle classi da incantatori arcani.

**Caratteristiche per i maschi:** +2 Forza (min. 13) e Destrezza; -1 Intelligenza e Saggezza

**Caratteristiche per le femmine:** +2 Intelligenza e Saggezza; -1 Forza e Destrezza



**Abilità generale bonus:** *Camminare sugli alberi*

**Abilità generale razziale:** *Sopravvivenza*

**Abilità generale obbligatoria:** *Equilibrio*

**Difese:** Classe Armatura Naturale 8 (pelle robusta).

**Capacità:**

➤ Infravisione entro 18 metri.

➤ Movimento tra gli alberi: il grommam può muoversi ondeggiando di ramo in ramo grazie alle lunghe braccia ad una velocità di 45/15 mt al round, e può arrampicarsi sugli alberi a 36/12 mt al round (questa la loro versione dell'abilità generale *Camminare sugli alberi*).

➤ Vitalità superiore: 3d8 DV a livello Evoluto.

**Svantaggi:**

➤ Fallimento arcano: qualsiasi grommam che cerchi di maneggiare un oggetto arcano ad attivazione (esclusi quindi quelli permanenti) ha il 40% di probabilità di fallire. La probabilità si applica ad ogni tentativo di utilizzo, senza che questo consumi cariche o usi nel caso in cui il tentativo fallisca.

➤ Gambe deboli: a causa della sua mole e delle gambe esili, il movimento base camminando del grommam è ridotto a 18/6 metri al round.

## GURRASH (UOMO-ALLIGATORE)

**Vantaggio:** Elevato (1800)

**Aspetto:** il gurrash o uomo-alligatore è un umanoide massiccio e alto più di 2 mt, con la testa di alligatore, due mandibole possenti con lunghi denti, occhi rossi con pupilla a fessura, il corpo muscoloso con la pelle verdastra e scaglie verde-marrone, mani dotati di quattro artigli prensili e una grossa coda lunga almeno 2 mt simile a quella di un caimano.

**Origine:** la razza gurrash venne creata dagli herathiani nel 600 PI incrociando alligatori e shazak, nel tentativo di creare servitori più forti rispetto agli shazak per ingrossare le file degli eserciti herathiani. Sfortunatamente i gurrash si rivelarono fin troppo brutali e assetati di sangue, e allo stesso tempo caotici e insubordinati, tanto che era impossibile farli convivere con gli shazak. Ulteriori tentativi di temperare lo spirito gurrash si rivelarono un fallimento e portarono all'insurrezione e alla fuga dei gurrash nel Bayou nel 400 PI. Gli herathiani inviarono cacciatori per sterminare i superstiti di questa razza pericolosa, ma in pochi decenni i gurrash si riprodussero a tal punto da costituire una minaccia sia per Herath che per gli Shazak. Dopo un secolo, gli shazak furono costretti a migrare ai margini del Bayou, lasciando il cuore della palude alla nazione gurrash di Ator. [rif. SCS, SCMC]

**Diffusione:** vivono nelle paludi a nord di Herath note come il Bayou, dove hanno costituito il regno di Ator. Tribù di gurrash sono state avvistate anche in alcune isole dell'Arcipelago di Thanegioth Orientale; dato che una razza simile ai gurrash esisteva ai tempi di Blacmoor, è possibile che questi ultimi non abbiano niente a che fare coi gurrash dell'Ator e che invece siano gli ultimi superstiti di quell'antica razza.

**Altezza:** 210 + 6d10 cm

**Peso:** 120 + 2d10 kg + 5kg x DV

**Età:** min. 12 (11 +1d4), max. 90 (72 +3d6)

**Lingue:** shazak.

**Caratteristiche:** +3 Forza (min. 16) e +2 Costituzione (min. 10); -2 Intelligenza e Carisma, -1 Destrezza e Saggezza (modificatori di taglia già inclusi)

**Abilità generale bonus:** Nuotare

**Abilità generale razziale:** Resistenza

**Abilità generali obbligatorie:** Frenesia combattiva, Resistenza

**Bonus speciali:** A causa della taglia Grande, i Dadi Vita di ogni classe aumentano di un grado.

**Maestria nelle armi:** Guerriero di livello pari ai DV fino allo stadio Evoluto.

**Tabella dei Punti Esperienza fino allo stadio Evoluto:**

DV	PE	DV	PE
2	1.800	5	14.400
3	3.600	6	28.800
4	7.200	7	57.600

**Difese:** Classe Armatura Naturale 9 (scaglie si ispessiscono fino a raggiungere CA 3 a livello Evoluto).

**Capacità:**

- **Attacchi multipli:** a livello Evoluto il gurrash può attaccare con un morso (1d10) o due artigli (1d4), e contemporaneamente con un colpo di coda (1d6) contro avversari alle spalle o ai fianchi. Il colpo di coda si può sfruttare come attacco aggiuntivo anche nel caso attacchi con un'arma.
- **Camuffamento naturale:** in qualsiasi palude il gurrash riesce a mimetizzarsi più facilmente grazie alla propria pelle e alla familiarità con l'ambiente, e ciò gli garantisce un bonus di +20% (o +4) ai tentativi di *Nascondersi* e aumenta di 1 la probabilità di sorprendere l'avversario.
- **Infravisione entro 36 metri.**
- **Parzialmente anfibio:** un gurrash può immergersi in acqua e trattenere il fiato per 10 turni prima di sentirsi male. Inoltre riesce a nuotare e spostarsi in acqua alla velocità di 54/18 metri al round, mentre sulla terra la sua coda lo rallenta e cammina a 36/12 metri al round.
- **Vitalità superiore:** 7d8 DV a livello Evoluto.

**Svantaggi:**

- **Punteggio limitato** a 16 per Saggezza e Carisma, 12 per Intelligenza.
- **Taglia Grande:** Per ogni taglia di differenza, una creatura di taglia inferiore riceve un bonus cumulativo al colpire di +1, mentre quella più grande un malus cumulativo di -1.



## GYERIAN

**Vantaggio:** Minimo (400)

**Aspetto:** un gyerian è un umanoide di taglia media dalle fattezze avicole, dato che la testa assomiglia a quella di un uccello con un corto becco adunco, il corpo è ricoperto di piume di color chiaro e possiede due zampe che terminano con tre artigli, mentre le braccia sono ricoperte di penne che gli danno l'aspetto di ali (simili a quelle dei polli anziché degli uccelli visto che non riescono a volare), con piccole mani dalle dita affusolate e aggraziate. Il gyerian è un essere molto nervoso e curioso, sempre in movimento, ma non brilla certo per coraggio o particolare astuzia.



**Origine:** l'origine dei gyerian è incerta ma pare abbiano una certa affinità coi faenare e gli elfi. È quindi probabile che in passato abbiano avuto origine dallo stesso ceppo dei faenare e possano aver vissuto insieme ad essi prima che questi decidessero di isolarsi sulle cime delle montagne, lasciando i gyerian (impossibilitati al volo) nelle basse pianure sotto la protezione degli elfi (probabilmente quelli del Reame Silvano e delle Terre di Mezzo del Brun), fino a quando anche questi non li hanno abbandonati a causa delle migrazioni di umani più bellicosi che hanno costretto i gyerian a continue migrazioni nelle pianure delle Terre di Mezzo (da qui proviene la loro antipatia verso gli umani). [rif. AC9]

**Diffusione:** abitano prevalentemente la zona a nord dell'Hule e delle Montagne Nere, a sud del grande lago del Brun centrale noto come La Culla. Poiché prediligono foreste e praterie temperate, gruppi di gyerian potrebbero trovarsi anche in altre zone del Brun centro-meridionale e nel Braccio dell'Immortale.

**Altezza:** 130 + 5d10 cm

**Peso:** 30 + 4d10 kg

**Età:** min. 15 (14 +1d6), max. 100 (76 +3d8)

**Lingue:** gyerian

**Caratteristiche:** +2 Destrezza (min. 14); -1 Forza e Intelligenza

**Abilità generale razziale:** Sopravvivenza

**Abilità generali obbligatorie:** Osservare, Schivare

**Difese:** Classe Armatura Naturale 9 (agilità eccezionale, pelle che si ispessisce e piumaggio abbassano la CA naturale fino a 7 a livello Evoluto).

[Nota: Schivare e Destrezza minima portano la CA base a 5 come per i normali gyerian evoluti.]

**Capacità:**

- **Attacchi multipli:** a livello Evoluto il gyerian può attaccare con due artigli (1d4) e un becco (1d8).
- **Starnuto infuriato:** quando s'arrabbia o si innervolisce il gyerian emette un potente starnuto come attacco gratuito (max 1 per turno) e qualsiasi individuo di taglia media o inferiore che si trovi davanti a lui deve effettuare una prova di *Equilibrio* per evitare di cadere e subire 1d4 punti di danno.
- **Movimento incrementato:** il gyerian è veloce e il suo movimento base è 45/15 metri al round.
- **Vitalità superiore:** 2d8 DV a livello Evoluto.

**Svantaggi:**

- **Limitazione alle armature:** un gyerian è restio ad indossare armature a causa della sua gracilità. Nel caso voglia indossarne una deve essere fatta su misura e subisce sempre la penalità al TxC come se non fosse addestrato (v. *Armeria di Mystara*).
- **Punteggio limitato** a 16 per Intelligenza e Carisma.

## HENGEYOKAI

**Vantaggio:** Sensibile (1100)

**Aspetto:** un hengeyokai è un animale intelligente con la capacità di assumere una forma umana. La forma originale è quindi quella animale, quella alternativa è sempre la stessa (sesso, razza e aspetto) e viene decisa al momento della prima trasformazione, ma invecchia normalmente proprio come accade alla forma animale.

**Origine:** è credenza comune che gli hengeyokai (o mutaforma) derivino dall'unione degli spiriti animali con gli animali comuni, che ha prodotto una razza di mutaforma con l'intelligenza umana e la capacità di trasformarsi in umani. Gli hengeyokai sono diffusi in particolare in Ochalea, Myoshima e nei luoghi ove il Popolo degli Spiriti è maggiormente a contatto con le popolazioni di Mystara. [rif. OA]

**Diffusione:** questi mutaforma sono difficili da scoprire ma possono trovarsi praticamente ovunque su Mystara, anche se prediligono le zone più rurali o selvagge. I gruppi più noti vivono nell'isola di Ochalea, nel Sind, nell'Ethengar, nelle terre degli Atruaghin e nell'Impero di Myoshima su Patera.

**Altezza:** in base alla forma animale e umana

**Peso:** in base alla forma animale e umana

**Età:** min. 12 (12 +1d8), max. 200 (140 +3d20)

**Lingue:** hengeyokai, lingua della forma animale e lingua della forma umanoide

**Caratteristiche** (in base alla specie animale):

ANFIBIO: +1 Costituzione e Saggezza; -1 Destrezza

MAMMIFERO: +1 Forza e Intelligenza; -1 Carisma

PESCE: +1 Destrezza e Saggezza; -1 Intelligenza

RETTILE: +1 Forza e Carisma; -1 Saggezza

UCCELLO: +1 Destrezza e Carisma; -1 Forza

**Abilità generale bonus:** Cambio rapido

**Abilità generale razziale:** a scelta tra *Ascoltare*, *Osservare* o *Fiutare*, in base al senso più sviluppato della forma animale.

**Abilità generale obbligatoria:** *Fingere*

**Difese:**

- **Immunità alla metamorfosi:** come tutti i mutaforma, se l'hengeyokai subisce una metamorfosi obbligatoria può ritornare alla sua forma normale nel round successivo semplicemente concentrandosi, e ciò pone fine alla metamorfosi.
- **Mutazione rigenerante:** ogniquale volta l'hengeyokai assume la propria forma animale rigenera 1/4 delle ferite subite fino a quel momento.

**Capacità:**

- **Forma alternativa:** un hengeyokai è un mutaforma naturale che possiede tre aspetti. La forma originale è quella di un animale di cui possiede le caratteristiche tipiche (CA, tipo di movimento e attacchi naturali, considerati armi +1 ogni 5 livelli di classe posseduti). Poi c'è la cosiddetta forma umanoide, che viene addestrato ad usare fin dall'infanzia, sviluppando a tutti gli effetti una doppia personalità che gli permette di non essere mai smascherato come mutaforma. La forma umanoide è una sola e resta quella per tutta la vita, e solitamente ricalca l'aspetto dell'etnia umana con cui l'hengeyokai interagisce maggiormente. In questa forma può parlare solo le lingue umanoide e l'hengeyokai, anche se capisce la lingua degli animali, e solitamente ha tratti fisici che ricordano vagamente la sua forma animale. La terza forma è quella ibrida di animale bipede, ovvero un umanoide con la testa di animale e gli arti simili a zampe della sua forma animale, che però gli consentono di stare eretto (nel caso di pesci, essi hanno sempre mani e piedi palmate e una pinna dorsale). In questa forma ha ancora tutte le capacità di umano, la CA naturale e gli attac-



chi della forma animale, può conversare con gli animali della sua razza e anche con gli esseri umani, e usare oggetti o armi grazie alle mani prensili, ma non ha la capacità di movimento della forma animale. L'hengeyokai può cambiare forma ogni giorno fino a un massimo numero di volte pari a metà del punteggio di Costituzione. Una volta esaurite le trasformazioni, resta nell'ultima forma assunta e può mutare nuovamente solo dopo 8 ore di riposo. La mutazione impiega un round completo, e se ucciso torna alla forma originale animale.

- **Infravisione entro 36 metri.**
- **Vitalità superiore:** 2d8 DV a livello Evoluto.

**Svantaggi:**

- **Avversione alle armature:** la mutazione di un hengeyokai è limitata al suo corpo e non alle cose che indossa o porta con sé. Un hengeyokai è in grado di indossare armature leggere senza impedimenti, mentre evita corazze più pesanti poiché intralciano le sue capacità metamorfiche (dovesse trasformarsi in animale con indosso un'armatura media o pesante, perde 1 PF per ogni punto di protezione della corazza), e deve sempre organizzarsi per recuperare tutte le sue cose ogni volta che muta, visto che non può indossarle in forma animale.

## HIN (HALFLING)

**Vantaggio:** Sensibile (800)

**Aspetto:** un hin o halfling (mezzuomo) è un umanoide alto circa un metro che ricorda un bambino dall'aria vispa e furba, benché i membri di questa razza siano a tutti gli effetti individui dotati della stessa maturità intellettuale e fisica di qualsiasi essere umano, oltre che di resistenze so-



prannaturali che li rendono superiori ai normali esseri umani. Gli hin sono caratterizzati da grande ottimismo e senso dell'umorismo, passione per le cose belle della vita, amore per l'avventura e le arti (in particolare la musica e il canto) e un'inesauribile voglia di vivere.

**Origine:** gli hin sono originari del continente meridionale (Davania) e si sono evoluti in maniera indipendente dalla razza umana, forse per intercessione di qualche immortale benevolo ora scomparso. In seguito la maggioranza degli hin migrò a nord in cerca di terre più ospitali e ricche, e si diffusero così nel resto del mondo. [rif. GAZ8, HW, RC]

**Diffusione:** originari della Davania centrale, gli hin sono sparsi in gran parte del Brun. La concentrazione principale della loro popolazione si trova nel Mondo Conosciuto, in particolare nella loro patria delle Cinque Contee; in questa regione sono presenti anche nel Darokin, nelle isole di Ierendi, nel Minrothad, in Karamaikos e, in misura minore, nella Casa di Roccia,

nell'Alfheim, a Thyatis e nel Wendar. Gli hin sono presenti anche nel Norwold, soprattutto nella contea di Leeha, ma con consistenti minoranze presenti nelle maggiori città degli umani. Più ad est, gli hin popolano anche il regno di Schiattadura nel continente alphiatiano, mentre numerosi clan si trovano sparsi nei reami di tutta la Costa Selvaggia, e qualche famiglia hin è presente nell'Isola dell'Alba centro-settentrionale. Gruppi di mezzuomini formano ancora una parte consistente della popolazione della Davania centrale, ed è possibile che altri clan si trovino sparsi per quel continente.

**Altezza:** 82 + 3d10 cm

**Peso:** 12 + 1d8 kg

**Età:** min. 16 (15 +1d6), max. 230 (190 +2d20)

**Lingue:** hin più una lingua a scelta tra elfico, goblinoidale, nanico, o una lingua umana

**Caratteristiche:** +1 Destrezza e Carisma; -1 Forza (modificatori di taglia già considerati)

**Abilità generale razziale:** Movimento furtivo

**Abilità generali obbligatorie:** un tipo di Artigianato

**Tiri Salvezza:** bonus di +2 a TS contro qualsiasi effetto schivabile (Riflessi coi TS alternativi).

**Bonus speciali:**

- +1 all'Iniziativa.
- +1 ai Tiri per Colpire con armi da tiro o scagiate.

**Difese:**

- **Dimezza automaticamente i danni da qualsiasi tipo di effetto magico** una volta raggiunti 300.000 PE (e può ridurre a 1/4 con appropriato TS).
- **Dimezza automaticamente i danni da qualsiasi tipo di attacco a Soffio** (Riflessi coi TS alternativi) una volta raggiunti 2.100.000 PE (e può ridurre ulteriormente a 1/4 con appropriato TS).
- **Taglia Piccola:** Per ogni taglia di differenza, una creatura di taglia inferiore riceve un bonus cumulativo al colpire di +1, mentre quella più grande un malus cumulativo di -1.

**Capacità:** Nascondersi nelle Ombre come ladro di pari livello.

**Svantaggi:** A causa della taglia Piccola, i Dadi Vita di ogni classe si riducono di un grado e il Movimento Base è di 27/9 metri.

## HOBGOBLIN

**Vantaggio:** Trascurabile (200)

**Aspetto e Diffusione:**

l'hobgoblin è un umanoide corpulento con occhi rossi infossati, larghe orecchie, naso e mento piatti e i tratti simili ad un rospo o ad un bulldog. Si distinguono due sottorazze:

**ROSSO (Goblinus Fortis):** pelle ramata o bronzea, faccia da bulldog, molto muscoloso e con capelli neri raccolti e impomatati con grasso di capra.





I Rossi abitano in gran numero il Brun centrale e meridionale. Le loro tribù popolano l'Hule e le Terre di Mezzo, comprese le Steppe di Yazak, il Deserto del Sind e le Montagne Nere; altre tribù si trovano lungo l'arco della Catena della Fine del Mondo, fino all'inizio del Braccio dell'Immortale. Tutti gli hobgoblin che popolano la Davania sono di sottorazza rossa **VERDE** (*Goblinus Grandis*): pelle verde, capelli corti neri o marroni o rasati, con muso da rospo, occhi sporgenti e labbra nere o grigie.

Gli Hobgoblin Verdi sono i più noti agli abitanti del Mondo Conosciuto: essi si trovano in gruppi numerosi nelle Terre Brulle, in Karameikos e Glantri, e gruppi più piccoli sono sparsi per le Terre Orchesche del Darokin, in Ylaruam, in Ethengar, nelle Cinque Contee, nella Casa di Roccia, in Darokin ed a Thyatis (qui essi sono presenti come schiavi). Gli hobgoblin verdi sono anche presenti nel Denagoth, dove rappresentano una delle minoranze umanoidi più organizzate ed agguerrite, e nel Norwold centro-meridionale. Gli hobgoblin che abitano il regno di Limn, nel continente alphantiano, e lo Skothar occidentale (la penisola di Esterhold e la Costa Minaeana) appartengono alla sottorazza verde.

**Origine:** deriva dall'evoluzione dell'Uomo Bestia. [rif. GAZ10, HW, RC]

**Altezza:** 180 + 5d6 cm

**Peso:** 85 + 3d10 kg

**Età:** min. 14 (13 +1d4), max. 80 (62 +3d6)

**Lingue:** goblinoidi.

**Caratteristiche:** +1 Forza (min. 13) e Costituzione; -1 Destrezza e Intelligenza

**Abilità generale razziale** (in base alla sottorazza):

- Rosso: *Azzuffarsi*
- Verde: *Sbilanciare*

**Abilità generali obbligatorie:** *Intimidire*

**Difese:** Classe Armatura Naturale 8 (pelle spessa)

**Capacità:** Infravisione entro 18 metri.

**Svantaggi:**

- Punteggi limitati a 16 per Intelligenza e Saggezza.

## HSIAO

**Vantaggio:** Sensibile (1500)

**Aspetto:** un hsiao sembra un gufo alto un metro, con larghe ali e grandi occhi dorati, becco adunco e artigli prensili affilati per difendersi, ma dal peso leggero grazie alle ossa cave che gli consentono di volare.

**Origine:** i hsiao sono una razza di uccelli intelligenti dotati di grande amore per la cultura e la conoscenza e forte disprezzo per la violenza e la stupidità, probabilmente evolutisi dalla razza dei gufi giganti forse in seguito all'intervento di qualche immortale. Gli hsiao sono filosofi nati, ossessionati dall'ordine, dalla moralità e dalla ricerca della saggezza ultima. [rif. PC1]

**Diffusione:** si trovano nelle più antiche e folte foreste temperate o subartiche del Brun. Nel Mondo Conosciuto si trovano in Alfheim e nel Wendar, e piccoli gruppi



abitano nella Catena Wendariana rivendicata dal Glantri, in Thyatis, Karameikos e Atruaghin. Anche le grandi foreste del Norwold ospitano svariati gruppi di hsiao, dal meridione fino alla Foresta di Lothbarth a nord della Grande Baia. Altri clan di hsiao potrebbero verosimilmente abitare le foreste delle Terre di Mezzo e del Brun occidentale, così come i vasti boschi centrali del continente di Alphantia.

**Altezza:** 90 + 1d20 cm

**Peso:** 8 + 1d6 kg

**Età:** min. 30 (28 +2d6), max. 300 (250 +5d10)

**Lingue:** sileno e una a scelta tra centaurico, elfico e fatato.

**Allineamento:** I hsiao sono Legali e non malvagi.

**Classi proibite:** Benché gli artigli gli consentano di maneggiare oggetti leggeri e di scrivere, il hsiao non riesce ad impugnare e usare armi più complesse di un pugnale, e dato anche il suo disprezzo per la violenza non può perseguire la carriera del Guerriero né quella del Ladro (estranea alla sua morale), rimanendo limitato al Chierico e al Mago (escluse le sottoclassi).

**Caratteristiche:** +1 Destrezza, Intelligenza e Saggezza; -1 Forza e Costituzione (mod. di taglia già considerati)

**Abilità generale bonus:** *Osservare*

**Abilità generale razziale:** *Osservare*

**Abilità generali obbligatorie:** *Orientamento* e *Religione hsiao*

**Difese:**

- Classe Armatura Naturale 8 (l'agilità superiore porta la CA a 5 a livello Evoluto).
- Taglia Piccola: Per ogni taglia di differenza, una creatura di taglia inferiore riceve un bonus cumulativo al colpire di +1, mentre quella più grande un malus cumulativo di -1.

**Capacità:**

- Attacchi multipli: il hsiao a livello Evoluto può attaccare con 2 artigli (1d6) e 1 becco (1d4) al round, ed è in grado di ferire qualsiasi essere immune alle armi normali (colpisce come arma +1).
- Lingua avicola: il hsiao è in grado di comunicare con qualsiasi uccello, normale o gigante.
- Magia clericale innata: il hsiao è fortemente legato al suo credo Legale e venera l'Ordine sopra ogni altra cosa, ricevendo per questo poteri clericali innati dal suo legame con l'immortale creatore della razza hsiao (forse Odino o Pax) come un chierico con pari Dadi Vita. Giunto a livello Evoluto (4DV) può proseguire accumulando PE per diventare un sacerdote di 5° livello, ma se non sceglie la carriera clericale, questo potere non progredisce ulteriormente, e resta limitato alla conoscenza di due incantesimi divini di 1° livello e uno di 2° livello.
- Movimento in volo: Ogni hsiao possiede un paio d'ali dal piumaggio grigio con un'apertura alare pari al doppio della sua altezza. Queste ali permettono di volare alla velocità base di 63/21 metri al round per un massimo di 8 ore al giorno finché l'ingombro trasportato è leggero. Se invece l'ingombro è superiore, per ogni ora di volo è necessario superare una prova di Costituzione con penalità di -3 se ha ingombro medio, -5 per in-

gombro pesante, e con una penalità cumulativa di -1 per ogni 1000 metri di altitudine: se la prova fallisce, il hsiao è costretto a riposarsi per un periodo di mezz'ora per ogni ora di volo e in questo lasso di tempo è considerato affaticato (v. abilità generale *Resistenza*).

- **Ricettacolo del sapere:** a causa del fatto che non riesce a sviluppare abilità marziali degne di nota (v. Anatomia non comune), il hsiao può convertire ogni slot di maestria nelle armi della sua classe in due punti abilità da assegnare a una qualsiasi abilità generale relativa ad un campo di Conoscenza. Per questo hanno la fama di essere dei veri savi, visto che trascorrono la loro vita cercando di imparare tutto lo scibile possibile.
  - **Vitalità superiore:** 4d8 DV a livello Evoluto.
- Svantaggi:**
- **Ali ingombranti:** non può volare quando si trova in luoghi più stretti della sua apertura alare.
  - **Anatomia non comune:** a causa dell'anatomia poco comune, il hsiao ha enormi difficoltà a trovare oggetti in grado di utilizzare. Qualsiasi armatura viene trattata come una bardatura, deve essere fatta su misura e non troppo ingombrante per impedire il volo, e il hsiao deve essere sempre assistito per indossarla e toglierla.
  - **Taglia Piccola:** a causa della taglia Piccola, i Dadi Vita di ogni classe si riducono di un grado e il movimento base camminando è 27/9 metri al round.
  - **Uso limitato di armi:** il hsiao preferisce usare i suoi attacchi naturali piuttosto che impraticarsi nell'uso di qualche arma, perché i suoi artigli prensili non hanno buon gioco con armi più pesanti e complesse di un pugnale, né riesce ad utilizzare armi da tiro o da lancio.

## HUTAAKANANO

**Vantaggio:** Minimo (300)

**Aspetto:** un huutakano è un umanoide dalla testa di sciacallo e col corpo ricoperto di pelliccia, simile ad uno gnoll con modi più civilizzati e fisico minuto.

**Origine:** gli hutaakani vennero creati nel 1500 PI da Pflarr, un immortale nithiano dalla testa di sciacallo, per usarli come araldi del suo volere presso il popolo nithiano, e li insediò in una piccola valle che prese il nome dal primo esemplare di tutta la razza, il saggio Hutaaka. [rif. B10, GAZ1 e 2, HW]

**Diffusione:** questa antica razza è praticamente estinta nel mondo esterno, dove si trovano soltanto poche decine di superstiti nella Valle Perduta di Hutaaka, incuneata nel mezzo delle Cime Nere fra il Darokin ed il Karameikos, e in altri due luoghi segreti ubicati nelle antiche colonie dell'impero nithiano (Thothia sull'Isola dell'Alba e a ridosso della Costa Selvaggia). Gli



hutaakani sopravvivono in numero assai maggiore nel Mondo Cavo, nel nuovo cuore della loro civiltà situato nell'ampia valle del fiume Tylaxi fra l'Impero Nithiano e le Terre Naniche dei Kogolor.

**Altezza:** 170 + 3d10 cm

**Peso:** 60 + 3d10 kg

**Età:** min. 20 (17 + 3d4), max. 90 (70 + 2d10)

**Lingue:** nithiano e goblinioide

**Caratteristiche:** +1 Saggiezza; -1 Forza

**Abilità generale bonus:** *Ascoltare, Fiutare*

**Abilità generale razziale:** *Ascoltare*

**Abilità generali obbligatorie:** una in base alla casta di appartenenza - Sacerdoti: *Religione (Pflarr)*; Funzionari: *Codici e Leggi*; Lavoratori: un *Artigianato*.

**Difese:** *Classe Armatura Naturale 8* (pelliccia)

**Capacità:**

- **Attacco naturale:** un hutaakano può attaccare con un morso (1d4).
- **Furtività:** un hutaakano ha le stesse probabilità di *Nascondersi* e *Muoversi silenziosamente* di un ladro di pari livello.
- **Infravisione entro 18 metri.**

**Svantaggi:**

- **Movimento ridotto:** un hutaakano si muove più lentamente di umanoidi della sua stessa taglia, e la sua velocità base è 18/6 metri al round.

## KNA

**Vantaggio:** Sensibile (1000)

**Aspetto:** un kna è un umanoide subacqueo dal fisico muscoloso con grandi occhi sporgenti senza pupilla di colore blu, verde o rosso, il corpo ricoperto da piccole squame arancioni, una cresta dorsale e una pinna caudale al posto dei piedi di colore piuttosto acceso (argento, oro, porpora, arancio o blu elettrico).

**Origine:** i kna sono una delle razze umanoidi che si sono evolute autonomamente nei mari di Mystara, senza interventi esterni. [rif. AC9, PC3]

**Diffusione:** sono comuni nella regione settentrionale del Mare del Terrore, fra gli arcipelaghi di Ierendi e Minrothad, e sono presenti anche in altri mari temperati o più caldi, come l'Abisso Izondano, i mari attorno all'Ochalea, alle isole Alatiane ed alle Isole delle Perle, le coste della Bellissaria e la Costa Minaeana.



**Altezza:** 230 + 3d20 cm + 10 cm x DV

**Peso:** 140 + 3d10 kg + 20 kg x DV

**Età:** min. 16 (14 +2d4), max. 170 (130 +2d20)

**Lingue:** kna, più una a scelta tra elfico acquarendi, kopru, marinide e tritone.

**Caratteristiche:** +2 Forza (min. 13); -2 Destrezza (modificatori di taglia già considerati)

**Abilità generale bonus:** Nuotare

**Abilità generale razziale:** Persuasione

**Abilità generali obbligatorie:** Valutare

**Difese:** Classe Armatura Naturale 9 (pelle e squame si ispessiscono fino a raggiungere CA 5 a livello Evoluto)

**Bonus speciali:** A causa della taglia Grande, i Dadi Vita di ogni classe aumentano di un grado e il Movimento Base è di 45/15 metri.

**Capacità:**

- **Movimento subacqueo:** un kna può spostarsi nuotando a 45/15 metri al round (questa la loro versione dell'abilità generale *Nuotare*), mentre camminando il movimento è 9/3 mt al round (non avendo gambe strisciano)
- **Visione periferica:** gli occhi del kna sono laterali e gli concedono una visione più ampia, riducendo a 1 su 6 la probabilità di essere colto di sorpresa.
- **Vitalità superiore:** 7d8 DV a livello Evoluto.

**Svantaggi:**

- **Disidratazione:** un kna vive sott'acqua e all'aria aperta rischia la disidratazione. Trascorse 24 ore al di fuori dell'acqua, per ogni giorno successivo all'asciutto il kna perde 1 punto di Costituzione e subisce una penalità cumulativa di -2 a tutti i Tiri per Colpire e ai Tiri Salvezza (l'abilità *Resistenza* raddoppia il tempo che resiste senza incorrere nella penalità). Se la Costituzione scende a zero, il kna muore disidratato. Nel momento in cui torna ad immergersi in acqua recupera 1 punto Costituzione al giorno e il malus cala di 2 punti ogni giorno.
- **Taglia Grande:** Per ogni taglia di differenza, una creatura di taglia inferiore riceve un bonus cumulativo al colpire di +1, mentre quella più grande un malus cumulativo di -1.
- **Vulnerabile al fuoco:** il kna ha un malus di -2 a tutti i TS contro fuoco e subisce 1 punto di danno in più per ogni dado di danni da fuoco.

## KOPRU

**Vantaggio:** Elevato (3000)

**Aspetto:** un kopru è un essere subacqueo dall'aspetto ripugnante, con testa glabra, grandi occhi neri senza pupille, una bocca a sfintere circondata da decine di piccoli tentacoli che servono per introdurre il cibo impedendogli di uscire. Il torso e le braccia sono umanoidi ma ricoperti di squame, con mani palmate e artigliate e la parte inferiore del corpo termina con tre code pinnate, ciascuna delle quali è dotata di uno sperone caudale che usa per lacerare gli avversari. Il colore della pelle e delle squame varia da verde chiaro al rosa, ma spesso è multicolore. Un kopru non indossa vestiti né armature solitamente, ma può portare con sé oggetti preziosi o magici per distinguersi dagli altri.

**Origine:** i kopru sono una delle razze acquatiche più antiche, e la loro civiltà dominava i mari e la terraferma molto prima dell'ascesa dell'umanità. Col volgere delle ere tuttavia la loro civiltà decadde al punto da diventare molle e venne soppiantata dalle nuove razze, finendo col rimanere relegata alle acque calde e alle paludi. I kopru hanno una forte tendenza asociale e usano i loro poteri di dominazione per circondarsi di schiavi e imporre il proprio volere sugli altri. [rif. AC9, PC3]

**Diffusione:** anticamente dominatori dei mari, si trovano ora sparuti gruppi di kopru nella parte settentrionale del Mare del Terrore ed in alcune aree dell'Arcipelago di Thanegioth orientale. Anche altri mari temperati o più caldi potrebbero ospitare piccoli gruppi di kopru.

**Altezza:** 150 + 3d10 cm + 5 cm x DV

**Peso:** 75 + 2d12 kg + 2 kg x DV

**Età:** min. 16 (14 +2d4), max. 250 (200 +5d10)

**Lingue:** kopru, più una tra kna, marinide e tritone.

**Caratteristiche:** +1 Saggezza (min 13) e Costituzione; -1 Destrezza<sup>3</sup>

**Abilità generale bonus:** Nuotare

**Abilità generale razziale:** Intimidire

**Abilità generali obbligatorie:** Fingere

**Tiri Salvezza:** +2 a tutti i Tiri Salvezza contro effetti magici a partire da livello Evoluto

**Difese:**

- Classe Armatura Naturale 9 (scaglie e squame si ispessiscono fino a CA 3 a livello Evoluto)

- Resistenza al fuoco permanente

**Capacità:**

- **Attacchi multipli:** un kopru attacca col morso (1d4) e con un colpo delle tre code che lacerano e stritolano (inizia con 1d4, progredisce di 1 categoria di dado per DV aggiunto fino a 3d6 a livello Evoluto)
- **Dominazione:** a livello Evoluto il kopru può dominare un essere intelligente (v. inc. *dominare mostri*) con la volontà. Se si concentra su un bersaglio entro 12 metri, la vittima deve effettuare un TS



<sup>3</sup> Nelle regole originali (PC3), +1 Costituzione e -1 Carisma. La modifica deriva dal fatto che i kopru hanno un potere di dominazione che dipende dalla loro volontà, cioè dalla Saggezza (e non dall'Intelligenza come indicato nel PC3).

contro Incantesimi: se riesce è definitivamente immune al potere di quel kopru, se fallisce è dominata e gli obbedisce finché non viene dissolto magicamente il vincolo (è concesso un TS ogni mese) o il kopru muore. Ogni kopru può dominare un massimo di creature pari al suo bonus di Saggezza, conosce qualsiasi pensiero del suo schiavo, ha accesso a tutti i suoi ricordi e può impartirgli ordini mentali da qualsiasi distanza, purchè restino sullo stesso piano di esistenza.

- **Movimento subacqueo:** un kopru può spostarsi nuotando a 45/15 metri al round (questa la loro versione dell'abilità generale *Nuotare*); camminando il movimento è 9/3 mt al round (non avendo gambe strisciano)
- **Respirazione anfibia:** un kopru è in grado di respirare aria o acqua senza alcun impedimento.
- **Visione periferica:** gli occhi del kopru sono laterali e gli concedono una visione più ampia, riducendo a 1 su 6 la probabilità di essere colto di sorpresa.
- **Vitalità superiore:** 8d8 DV a livello Evoluto.

**Svantaggi:**

- **Disidratazione:** un kopru vive sott'acqua e all'aria aperta rischia la disidratazione. Trascorse 24 ore al di fuori dell'acqua, per ogni giorno successivo che passa all'asciutto il kopru perde 1 punto di Costituzione e subisce una penalità cumulativa di -2 a tutti i Tiri per Colpire e ai Tiri Salvezza (l'abilità *Resistenza* raddoppia il tempo che resiste senza incorrere nella penalità). Se la Costituzione scende a zero, il kopru muore disidratato. Nel momento in cui torna ad immergersi in acqua recupera 1 punto Costituzione al giorno e il malus cala di 2 punti ogni giorno.

**KREEN**

**Vantaggio:** Sensibile (1300)

**Aspetto:** il kreen è un insettoide simile ad una grande mantide, con un lungo addome inferiore, due zampe inferiori a quattro dita che servono per spostarsi e due paia di zampe superiori che escono dal torace e terminano con tre dita articolate e prensili, mentre la testa ha due larghi occhi multifaccettati, mandibole aguzze multiarticolate, e due antenne che servono per orientarsi meglio. Un robusto esoscheletro chitinoso color sabbia ricopre il corpo del kreen, che può comunque usare cinture e fasce per portare appresso armi o altri oggetti, ma non indossa mai armature o vestiti. I kreen si differenziano in cinque sottorazze:

**JERAL:** antenne non più lunghe di un pollice e corpo molto più corto, con addome sagomato e carapace lucido, solitamente di indole pacifica, interessato alla conoscenza e mai di allineamento malvagio.

**J'EZ:** il carapace è nero o marrone scuro, la bocca è circolare e circondata da una corona di zanne che curvano verso l'interno, con un

paio di estensioni laterali che servono per afferrare meglio il cibo e spingerlo nella bocca, solitamente di allineamento Legale.

**J'HOL:** di corporatura più esile e con l'addome piccolo al punto da sembrare quasi un umanoide, il carapace ha un colore rosso vermiglio.

**T'KEECH:** ha quattro dita con un pollice opponibile, l'esoscheletro è di color verde scuro o a macchie bianche e verdi, solitamente è di allineamento Neutrale ed è immune agli effetti deleteri dell'umidità che tutti i kreen soffrono poiché questa specie si è adattata a vivere in zone con densa vegetazione.

**TOK'SA:** ha quattro dita con un pollice opponibile e antenne lunghe il doppio della media (50 cm), mentre l'addome inferiore è ricoperto da un guscio duro e cretato. Ha un'indole aggressiva e più feroce rispetto alle altre sottorazze.

**TONDI:** carapace di color viola, con occhi gialli e un addome inferiore più bombato, può assomigliare ad un fiore. Tutti i tondi sono Neutrali, amano la natura e si riproducono per partenogenesi, lasciando uova che contengono solo femmine.

**Origine:** i kreen sono una razza di insettoidi carnivori da cui derivano anche gli xixchil. Nella loro lingua si dividono in due grandi gruppi chiamati thri-kreen ("popolo nomade" formato da coloro che vivono nei deserti come nomadi) e tohr-kreen ("popolo sedentario" composto da kreen che vivono in insediamenti permanenti spesso sottoterra). Sono creature estremamente territoriali e comunitarie: nascono da uova deposte da una femmina e tutti i medesimi appartenenti alla nidiata si considerano fratelli e sorelle. Sono grandi guerrieri e spietati predatori carnivori e amano vivere soprattutto nei climi caldi o sottoterra. Ogni gruppo è strutturato sulla base di una gerarchia in cui chi è più forte guida chi è più debole, e tutti agiscono per il bene della nidiata o della comunità a cui appartengono. Su Mystara sono diffusi in particolare nei deserti e nel sottosuolo della Grande Desolazione, di Izonda, Addakia

e Arypt. [rif. TKoA]

**Diffusione:** vivono soprattutto nei deserti della Grande Desolazione nel Brun, e nelle distese desertiche dell'Izonda, dell'Adakkia e dell'Arypt in Davania.

**Altezza:** 205 + 6d4 cm, lunghezza max 250 + 5d10 cm

**Peso:** 200 + 1d20 kg + 15 kg x DV

**Età:** min. 5 (4 +1d4), max. 35 (25 +1d10)

**Lingue:** kreen (una lingua basata su schiocchi delle mandibole e movimento delle zampe).

**Classi proibite:** I thri-kreen sono incapaci di comprendere le basi della magia arcana e



non possono accedere alle classi da incantatori arcani.

**Caratteristiche:** +2 Destrezza (min. 13) e +1 Saggezza; -2 Carisma (max 16) e -1 Intelligenza (modificatori di taglia già inclusi)

**Abilità generale bonus:** Saltare

**Abilità generale razziale** (in base alla sottorazza):

- Jeral: un tipo di Conoscenza
- J'ez: *Orientamento*
- J'hol: *Resistenza*
- T'keech: *Cacciare*
- Tok'sa: *Istinto combattivo*
- Tondi: *Conoscenze naturali*

**Abilità generali obbligatorie:** Schivare

**Bonus speciali:** A causa della taglia Grande, i Dadi Vita di ogni classe aumentano di un grado e grazie alle zampe il movimento base è 54/18 metri al round.

**Difese:**

- **Classe Armatura Naturale 7** (esoscheletro). [Nota: *Schivare* e Destrezza minima portano la CA base a 5 come per i normali kreen evoluti]
- **Immunità al sonno:** il kreen non ha bisogno di riposare ed è immune ad effetti magici di sonno. Egli tuttavia recupera normalmente le forze (PF) ogni 24 ore come qualsiasi essere umano riposato, e ha bisogno di 1 ora di meditazione per recuperare gli incantesimi, anche se durante la meditazione egli è sempre costantemente vigile.
- **Resistenza al caldo:** il kreen non risente dei problemi legati al caldo eccessivo dei deserti in cui è abituato a vivere e il suo normale fabbisogno di acqua è di soli 4 litri alla settimana.
- **Schivare proiettili:** a livello Evoluto un kreen riceve un bonus di +5 alle prove per schivare proiettili.

**Capacità:**

- **Antenne sensoriali:** le antenne del kreen sono in grado di percepire odori e spostamenti d'aria, potenziando sensibilmente le sue capacità olfattive e uditive. Questo si traduce nella riduzione di 1 punto di qualsiasi penalità imposta dall'oscurità o dalla cecità, o dall'affrontare un nemico invisibile.
- **Attacchi multipli:** a livello Evoluto un kreen effettua contemporaneamente fino a 4 attacchi al round con gli artigli (1d4) più un morso (1d4), oppure uno con un'arma più il morso.
- **Morso velenoso:** mentre morde il kreen può scegliere di secernere un veleno che è efficace contro tutte le razze ad eccezione di quelle insettoidi (quindi compresi rastipedi, xichil e altri kreen). Se il TS contro Veleno fallisce, la vittima è paralizzata per un certo numero di round in base alla sua taglia: Piccola o inferiore per 2d10 rnd, Media per 2d8 rnd, Grande per 1d8 rnd; creature di taglia Enorme o Gigantesca sono immuni agli effetti paralizzanti del veleno. Il veleno viene prodotto da alcune ghiandole che reagiscono all'adrenalina prodotta durante un combattimento, e finché dura la lotta può usarlo ogni round. Al termine della battaglia però, le ghiandole hanno bisogno di 12 ore per tornare al massimo dell'efficacia. Se vuole usare il morso velenoso prima di 12 ore, le ghiandole hanno bisogno di 4 round di stimolazione

durante il combattimento prima di riuscire a secernere il veleno.

- **Movimento incrementato:** il movimento base di un kreen è pari a 54/18 metri al round.
- **Salto potenziato:** un kreen può saltare fino a 15 metri in lungo e 6 metri verso l'alto con una favorevole prova di abilità, ma non è possibile saltare all'indietro.
- **Vitalità superiore:** 6d8 DV a livello Evoluto.

**Svantaggi:**

- **Anatomia particolare:** a causa dell'anatomia particolare, il kreen non può indossare armature, né può usare scudi o altri oggetti specificamente disegnati per un'anatomia umanoide. Inoltre nessun kreen è in grado di scalare pareti verticali e non riesce né a nuotare né a galleggiare in acqua.
- **Punteggi limitati a 16** per Intelligenza e Carisma.
- **Taglia Grande:** Per ogni taglia di differenza, una creatura di taglia inferiore riceve un bonus cumulativo al colpire di +1, mentre quella più grande un malus cumulativo di -1.
- **Vulnerabile all'umidità:** se un kreen entra in una zona climatica abbastanza umida (come una zona temperata o equatoriale, o una zona lacustre, paludosa o marina), per ogni giorno trascorso in questo ambiente ha il 5% di probabilità non cumulativa di contrarre un'infezione ai polmoni simile alla polmonite, che dura finché resta nella zona umida e potrebbe portare alla sua morte se non viene curata. Inoltre c'è una probabilità cumulativa del 2% per ogni giorno di permanenza che un fungo corrosivo si formi sul suo esoscheletro, causando prurito e vistose macchie che indeboliscono la resistenza della corazza imponendo una penalità di 2 punti alla CA. Anche questo fungo può essere curato magicamente, viceversa scompare 2d4 giorni dopo essere tornato in ambiente secco.

## KROLLI

**Vantaggio:** Sensibile (1100)

**Aspetto:** il krolli è un lucertoloide a sangue caldo dal fisico muscoloso ma asciutto, con pelle grigiastra o verde spessa come quella di un rinoceronte. Esso possiede un largo paio d'ali membranose sulla schiena ed è dotato di micidiali artigli sia alle mani che ai piedi, oltre che di una bocca zannuta.

**Origine:** l'origine dei krolli è incerta, ma visto che vivono nella Costa Selvaggia, concentrati sulle alture nella Penisola di Capo Orchetto e nel Braccio degli Immortali, è molto probabile che siano l'ennesimo esperimento fallito dei maghi herathiani per



creare una razza di servitori fedeli e resistenti. I krolli, a differenza degli altri rettiloidi, non hanno una popolazione molto numerosa, dato che i loro costumi predicano la sopravvivenza del più forte. [rif. SCMC]

**Diffusione:** i krolli preferiscono le zone isolate ed elevate e vivono solo nell'estremo ovest del Brun, lungo il Braccio dell'Immortale.

**Altezza:** 210 + 3d10 cm

**Peso:** 60 + 1d10 kg + 5kg x DV

**Età:** min. 14 (13 +1d4), max. 125 (65 +3d20)

**Lingue:** krolli.

**Caratteristiche:** +2 Forza e Destrezza (min 13 entrambe); -2 Intelligenza e Carisma

**Abilità generale razziale:** *Combattere in volo*

**Abilità generale razziale:** *Intimidire*

**Abilità generali obbligatorie:** *Sopravvivenza*

**Bonus speciali:** A causa della taglia Grande, i Dadi Vita di ogni classe aumentano di un grado.

**Difese:** **Classe Armatura Naturale 6** (pelle si ispessisce fino a raggiungere CA 4 a livello Evoluto).

**Capacità:**

- **Attacchi multipli:** a livello Evoluto il krolli può attaccare con due artigli (1d8) e un morso (1d6).
- **Movimento in volo:** il krolli possiede un paio d'ali membranose con un'apertura alare pari a sei metri. Queste ali permettono di volare alla velocità base di 54/18 metri al round per un massimo di 8 ore al giorno finché l'ingombro trasportato è leggero. Se invece l'ingombro è superiore, per ogni ora di volo è necessario superare una prova di Costituzione con penalità di -3 se ha ingombro medio, -5 per ingombro pesante, e con una penalità cumulativa di -1 per ogni 1000 metri di altitudine: se la prova fallisce, il krolli è costretto a terra per un periodo pari a quello trascorso in volo e in questo lasso di tempo è considerato affaticato (v. abilità generale *Resistenza*). Se il krolli perde oltre metà dei PF totali non è in grado di sfruttare le ali per volare.
- **Vitalità superiore:** 3d8 DV a livello Evoluto.

**Svantaggi:**

- **Ali ingombranti:** a causa delle ali non può volare quando si trova in luoghi più stretti della sua apertura alare. Inoltre la sua mole e le ali lo rallentano nel movimento a terra, e la sua velocità di cammino è 27/9 metri al round.
- **Avversione alle armature:** un krolli è restio ad indossare armature, dato che limitano la sua agilità in volo, e nel caso in cui voglia usare una corazza intera deve essere fatta su misura.
- **Punteggi limitati** a 16 per Intelligenza e Carisma.
- **Taglia Grande:** Per ogni taglia di differenza, una creatura di taglia inferiore riceve un bonus cumulativo al colpire di +1, mentre quella più grande un malus cumulativo di -1.

## KUBITTA

**Vantaggio:** Trascurabile (0)

**Aspetto:** un kubitta è un umanoide alto circa 50 cm con fattezze umane, pelle chiara, occhi scuri e capelli di colore variabile da nero a biondo, con una cultura tesa a valorizzare le abilità marziali, l'audacia e il culto del più forte.

**Origine:** i kubitti vennero creati nel 1000 AA dal potente mago alphantiano Korubazunth, che fece esperimenti di incroci magici usando folletti e diavoletti silvestri per costituire una schiera di guardie personali e assassini da inviare contro i suoi rivali. I kubitti (così chiamati in base ad un'unità di misura mileniana equivalente alla loro altezza) grazie alle manipolazioni del mago divennero fin troppo fieri e scaltri e alla fine uccisero il loro creatore per ottenere la libertà. [rif. HW]

**Diffusione:** la razza dei minuscoli kubitti è estinta nel mondo esterno; essi sopravvivono in quantità solo nella Valle dei Kubitti, nel Mondo Cavo, situata nella zona centro-orientale del continente di Iciria.

**Altezza:** 30 + 1d20 cm

**Peso:** 1,1 kg + 1d100 g

**Età:** min. 13 (12 +1d4), max. 90 (60 +3d10)

**Lingue:** kubitta e sileno.

**Caratteristiche:** +3 Destrezza (min. 13); -3 Forza (modificatori di taglia già inclusi)

**Abilità generale razziale:** *Istinto combattivo*

**Abilità generali obbligatorie:** *Equilibrio*

**Difese:** **Taglia Minuta:** Per ogni taglia di differenza, una creatura di taglia inferiore riceve un bonus cumulativo al colpire di +1, mentre quella più grande un malus cumulativo di -1.

**Capacità:**

- **Furtività:** un kubitta ha la capacità di *Nascondersi* e *Muoversi silenziosamente* come un ladro di pari livello con percentuali maggiorate del 10%.
- **Salto potenziato:** un kubitta ha grandi capacità atletiche ed è in grado di saltare fino a 2 metri in lungo o in alto previa rincorsa con una prova efficace di *Saltare* o *Equilibrio*.

**Svantaggi:**

- **Punteggio limitato** a 15 per Forza.
- **Taglia Minuta:** i Dadi Vita di ogni classe si riducono di due gradi e il Movimento Base è di 18/6 metri.



## LUCERTOLOIDE (UOMO-LUCERTOLA)

**Vantaggio:** Sensibile (800)

**Aspetto:** il lucertoloide è un umanoide dalla testa di lucertola e dal corpo ricoperto di squame di colore variabile (dal nero al marrone, qualsiasi sfumatura di verde e persino albi), con una robusta coda lunga circa quanto le gambe, mani artigliate e palmate per aiutarsi nel movimento acquatico.



**Origine:** i lucertoloidi sono la razza rettiloide

più antica e discendono direttamente dalle civiltà rettiloidi che in passato dominarono Mystara, cadendo poi nella barbarie in seguito a lotte fratricide e all'ascesa inarrestabile di umani e semiumani. [rif. GAZ2 e 4, HW, RC]

**Diffusione:** i lucertoloidi, dopo aver dominato per migliaia di anni Mystara, sono ormai in declino ed il loro numero va sempre più scemando nel mondo esterno. Nel Mondo Conosciuto, le ultime grandi concentrazioni di lucertoloidi restano quelle presenti nella Palude di Malpoggi, nel Darokin meridionale, e nel Mare del Terrore (sugli atolli e nell'Arcipelago di Thanegioth orientale); gruppi assai più piccoli si trovano anche nelle isole di Ierendi, nel sottosuolo delle Terre Brulle, in certe grotte della Catena Wendariana del Glantri, nel Vestland, nel Soderfjord e nel Karameikos. Fuori dal Mondo Conosciuto, altri piccoli gruppi di lucertoloidi si trovano nelle paludi dell'Isola dell'Alba, nelle aree paludose della divinarchia di Yavdlom, e in numero maggiore nel Bassopiano di Amalur nella Davania settentrionale, ed in altre zone paludose ed umide dalla fascia temperata a quella tropicale. Nel Mondo Cavo, i lucertoloidi più evoluti di un tempo sono stati radunati dagli Immortali nella Palude di Malpoggi, e gruppi più piccoli si trovano anche nelle Terre dei Neathar.

**Altezza:** 170 + 2d20 cm

**Peso:** 65 + 5d10 kg

**Età:** min. 16 (15 +1d6), max. 160 (100 +6d10)

**Lingue:** lucertoloide (etnico).

**Caratteristiche:** +2 Forza (min. 10); -1 Destrezza e Intelligenza

**Abilità generale bonus:** Nuotare

**Abilità generale razziale:** Movimento furtivo

**Abilità generali obbligatorie:** Metabolismo lento

**Difese:** Classe Armatura Naturale 7 (squame e pelle)

**Capacità:**

- **Attacchi multipli:** a livello Evoluto il lucertoloide può attaccare con due artigli (1d4).
- **Movimento anfibio:** i lucertoloidi riescono a nuotare alla velocità di 36/12 metri al round (questo l'effetto dell'abilità *Nuotare* per loro), mentre sulla terraferma procedono più lenti alla velocità di 27/9 metri al round

- **Respirazione anfibia:** il lucertoloide è in grado di respirare aria o acqua senza alcun impedimento.
- **Vitalità superiore:** 2d8 DV a livello Evoluto.

**Svantaggi:**

- **Punteggi limitati** a 16 per Intelligenza e Carisma.

## LUPIN

**Vantaggio:** Sensibile (1100, 1200 se possiede il retaggio ancestrale)

**Aspetto e Diffusione:**

un lupin è un umanoide con fattezze canine, pelliccia di vario colore e consistenza e coda in fondo alla schiena. A prima vista potrebbe ricordare un licantropo, se non fosse che cammina eretto e indossa sempre degli abiti. Esistono diverse sottorazze di lupin, ciascuna creata in



seguito a incroci forzati o all'evoluzione naturale, e le loro dimensioni variano da piccole a medie. Di seguito vengono riportate le correlazioni rispetto ai canidi reali alla base di ciascuna delle sottorazze conosciute e il luogo in cui sono diffuse, elencando tra parentesi tonde il nome inglese di ciascuna e tra quelle quadre l'Allineamento obbligatorio. Si noti che possono esistere molte altre sottorazze lupin, così come per le razze canine, e che questa lista non è da considerarsi affatto chiusa.

**BANDITO AZZURRO** (Blue Bandit): Kerry Blue Terrier, vive in Renardie e Costa Selvaggia [AM: Caotico].

**BANDITO SCAVATORE** (Burrow Bandit): Foxhound, vive ovunque nel Mondo Conosciuto e nella Costa Selvaggia [AM: qualsiasi].

**BASSETHOUND REALE** (Royal Basset Hound): Basset hound, vive ovunque nel Mondo Conosciuto e nella Costa Selvaggia [AM: qualsiasi Buono].

**BORZOI NOVA-SVOGANO:** Borzoi o Levriero russo, vive nelle Città-stato del Golfo Huleano, nella Costa Selvaggia e nel Norwold [AM: Legale].

**BOUCHON:** Bichon frisé, vive nel Glantri, nelle Cinque Contee, in Darokin e in Renardie [AM: Caotico].

**BRACCHETTO OCHALESE** (Ochalean Houndling): Pe-chinese, vive in Ochalea [AM: qualsiasi].

**BULLDOG EUSDRIANO:** Bulldog, vive nel Mondo Conosciuto e nella Costa Selvaggia [AM: qualsiasi].

**CARRASQUITO:** Chihuahua, vive nelle Baronie Selvaggie [AM: qualsiasi].

**CHOW-CHOW ORCHESCO** (Ogrish Chow-Chow): Chow-chow, vive in Ochalea [AM: qualsiasi].

**CRESTATO OCHALESE** (Ochalean Crested): Cane nudo cinese, vive in Ochalea [AM: qualsiasi].

**DAS HUND:** Dachshund (Bassotto classico), vive nell'Heldann e nella Costa Selvaggia [AM: qualsiasi].

DOGGERMAN: Dobermann, vive nel Mondo Conosciuto e nel Norwold [AM: Legale].

FENNEC COMBATTENTE (Fighting Fennec): Fennec, vive nell'Ylaruam [AM: qualsiasi].

GLABRO CIMMARONESE O XOLOITZCUINTLE (Cimmaron Hairless): Xoloitzcuintle o Cane nudo messicano, vive nelle Baronie Selvagge, nelle Terre Brulle e nel Regno di Aengmor [AM: qualsiasi].

GRAN BEAGLE (Grater Beagle): Beagle, vive ovunque nel Brun [AM: Neutrale o Caotico].

GRAN BLOODHOUND (Grand Bloodhound): Bloodhound, vive nel Glantri e in Renardie [AM: Legale o Neutrale].

GRANCAGNONE O STÖVARE OSTLANDESE (Ye Great Dogge): Stovare svedese, vive nelle Terre del Nord e nella Costa Selvaggia [AM: qualsiasi Buono].

GRAN CORRIDORE (Long-Runner): Levriero inglese a pelo raso o Greyhound, vive nella Costa Selvaggia [AM: qualsiasi].

GRAN RETRIEVER DORATO (Greater Golden Retriever): Golden Retriever, vive ovunque nel Brun [AM: qualsiasi Buono].

MALAMUTE NORWOLDESE: Alaskan Malamute, vive nel Norwold, in Borea e Hyborea [AM: qualsiasi].

MAREMMA NARVAEZANO: Pastore maremmano, vive nella Costa Selvaggia e nel Mondo Conosciuto [AM: Legale o Neutrale non malvagio].

MASTINO REALE (King Mastiff): Mastino inglese o Mastiff, vive ovunque nel Brun [AM: qualsiasi].

METICCIO: Il lupin comune (o meticcio) ha corporatura media, pelo non molto folto lungo o corto, monocoloro, bicolore o a chiazze, e fattezze canine senza particolari tratti distintivi, ma con qualche traccia di altre razze. Vive ovunque nel Brun e ha qualsiasi Allineamento.

MONTANARO GLANTRIANO (Glantri Mountaineer): Bovaro bernese, vive nel Glantri e nel Norwold [AM: Legale o Neutrale non malvagio].

NEO-PAPILLON: Papillon, vive ovunque nel Brun [AM: Neutrale o Caotico].

PASTORE HELDANNESE (Heldann Sheperd): Pastore tedesco, vive nel Norwold e nella Costa Selvaggia [AM: qualsiasi non Malvagio].

PASTORE SLAGOVICIANO (Slagovici Gonic): Komondor vive nelle Città-stato del Golfo di Hule, in Hule e nella Costa Selvaggia [AM: Caotico].

PISTOLERO ISPANO (Ispan Pistolero): Cocker Spaniel, vive nella Costa Selvaggia [AM: qualsiasi].

PIT-BULL TORREONESE: Pit-bull, vive a Thyatis e nelle Baronie Selvagge [AM: Neutrale o Caotico].

RANDAGIO NITHIANO (Nithian Rambler): Cane egizio o Cane dei faraoni, vive in Ylaruam, Thothia e nella Costa Selvaggia [AM: qualsiasi].

RENARDOIS: Segugio francese, vive in Renardie [AM: Caotico].

SEGUGIO DEL KLANTYRE (Hound of Klantyre): Scottish Terrier o Scottie, vive nel Glantri [AM: qualsiasi].

SENTINELLA ZVORNIKIANA (Zvornikski Gonic): Dalmata, vive nelle Città-stato del Golfo huleano e nella Costa Selvaggia [AM: Legale o Neutrale].

SNOUTZER GNOMICO: Schnauzer, vive nel Norwold e nella Costa Selvaggia [AM: qualsiasi non Malvagio].

SOMMO SHAR-PEI (High Shar-pei): Shar-pei, vive in Ochalea [AM: qualsiasi].

STIRPELUPESCA (Wolvenfolk): lupo, vive nella Costa Selvaggia e nel Norwold [AM: qualsiasi].

STIRPEVOLPINA (Foxfolk): Volpe, vive ovunque nel Brun [AM: Caotico].

TESTAPELOSA (Shag-head): Bobtail, vive ovunque nel Brun tranne che in Alfheim ed Ethengar [AM: Legale].

**Origine:** l'origine dei lupin è incerta: alcuni ritengono siano derivati dallo stesso ceppo che ha dato origine ai goblinoidi (in particolare avrebbero forti tratti in comune con gli gnoll), mentre altri sostengono discendendo da una razza a se stante di proto-lupin che nel corso dei millenni ha generato diverse sottospecie in base agli incroci più o meno naturali a cui sono stati sottoposti i lupin. I lupin moderni sono tutti civilizzati e solitamente indossano abiti e armi tipiche della propria cultura di appartenenza, cosa che li distingue immediatamente da qualsiasi altro umanoide e dai lupi mannari, razza che essi considerano un abominio e combattono come nemici naturali. [rif. AC9, Dr.Mag. 237, SCS]

**Altezza:** varia in base alla sottorazza, per il lupin meticcio 140 + 4d10 cm

**Peso:** varia in base alla sottorazza, per il lupin meticcio 40 + 5d10 kg

**Età:** min. 16 (15 +1d6), max. 110 (90 +2d10); per Grancagnone, Montanaro Glantriano e Stirpevolpina l'età massima è 100 (80 +2d10)

**Lingue:** lupin (etnico) e ululato (comunica semplici messaggi di 1d4+1 parole per round a grande distanza con prova di *Ascoltare* su suono forte).

**Caratteristiche:** varia in base alla sottorazza (v. tabella nella pagina successiva)<sup>4</sup>

**Abilità generale bonus:** *Combattere alla cieca*, *Fiutare*

**Abilità generale razziale:** in base alla sottorazza (v. Talento razziale tra le capacità).

**Abilità generali obbligatorie:** *Osservare*

**Difese:** *Immunità alla licanthropia*: nessun lupin può essere contagiato dalla licanthropia.

**Capacità:**

- **Attacco naturale:** un lupin può attaccare con un morso, i cui danni variano in base alla sottorazza (vedere tabella riassuntiva).
- **Infravisione entro 18 metri.**
- **Retaggio ancestrale:** ogni lupin ha una minima probabilità pari alla somma dei punteggi di Costituzione e Carisma di avere forti tracce di sangue gnoll, hutaaka, hengeyokai, o fatato nelle proprie vene. Il tiro con 1d100 va fatto alla creazione del PG: se il risultato indica un valore uguale o inferiore alla probabilità, significa che i tratti ereditari di una delle razze sopra indicate si manifestano nel lupin (tirare 1d4 per scoprire quali):

<sup>4</sup> –1 Intelligenza e Saggezza nelle regole originali per il lupin comune (Meticcio). La penalità sulla Saggezza è stata spostata sul Carisma, poiché tutte le abilità speciali del lupin sono legate proprio alla sua Saggezza. Allo stesso modo si è proceduto per la sottorazza del Bandito Scavatore (-2 da Saggezza a Carisma).



**Tabella riassuntiva delle sottorazze Lupin**

Elenco sottorazze (con punteggi min e max)	Modificatori alle caratteristiche						Altezza cm base	Peso (kg)	Mov. (mt/rnd)	Danni Morso
	Fo	De	Co	In	Sa	Ca				
<b>Guardiani</b>	(Forza min. 12, Intelligenza max 16)						+1d20	altezza ×	cor/cam	
Doggerman	+1	-	-	-1	-	-	170	0,48	36/12	1d6+1
Grancagnone	+2	-1	-	-	-	-1	190	0,63	45/15	2d4
Maremma Narvaezano	+1	-1	-	-1	-	+1	170	0,52	36/12	1d6
Mastino Reale	+2	-1	+1	-1	-1	-	186	0,65	36/12	1d6+2
Pit-bull torreonese	+1	+1	+1	-	-2	-1	161	0,46	36/12	1d8
Sommo Shar-pei	+1	-	+1	-	-	-2	166	0,50	36/12	1d6+1
Stirpelupesca	+1	-	+2	-1	-1	-1	176	0,56	36/12	1d6+1
<b>Cacciatori</b>	(Intelligenza min. 12)						+2d8			
Bassethound Reale	-1	-	+1	-	-	-	141	0,36	27/9	1d4+1
Chow-Chow Orchesco	-	-1	+1	-	-	-	154	0,39	36/12	1d6
Gran Beagle	-1	-	-	+1	-	-	144	0,37	27/9	1d4+1
Gran Bloodhound	-	-2	+2	-	-	-	164	0,43	27/9	1d6+1
Gran Retriever Dorato	+1	-	-	-1	-1	+1	166	0,40	36/12	1d6
Pistolero Ispano	-	-	-1	+1	-	-	146	0,37	27/9	1d4+1
Randagio Nithiano	-2	+1	-	-	+1	-	166	0,33	45/12	1d4+1
Renardois	-	+1	-	-	-1	-	164	0,39	36/12	1d6
Stirpevolpina	-2	+2	-2	-	+1	+1	144	0,35	36/12	1d4+1
<b>Pastori</b>	(Saggezza min. 12)						+3d6			
Pastore Heldannese	-	-	-	-1	+1	-	166	0,41	36/12	1d6
Pastore Slagoviciano	+1	+1	-	-2	-	-	169	0,44	36/12	1d6
Testapelosa	-	-1	-	-	+1	-	159	0,40	36/12	1d6
<b>Lavoratori</b>	(Costituzione min. 12, Int. max 16)						+2d10			
Bulldog Eusdriano	+1	-	-	-	-	-1	164	0,50	27/9	1d4+1
Malamute Norwoldese	-	-	+2	-1	-1	-	166	0,41	36/12	1d6+1
Montanaro Glantriano	+2	-1	-	-	-	-1	169	0,51	27/9	1d6+1
Sentinella Zvornikiana	-1	-	-	-1	+1	+1	164	0,40	45/15	1d6
Snoutzer Gnomico	-2	+1	-	-	+1	-	151	0,37	36/12	1d4+1
<b>Stanatori</b>	(Destrezza min. 10, Forza max 16)						+1d10			
Bandito Azzurro	-	-	-	-2	-	+2	163	0,35	36/12	1d4+1
Bandito Scavatore	-	+1	+1	-	-	-2	156	0,34	27/9	1d4+1
Das Hund	-	+2	-2	-	-	-	141	0,33	27/9	1d4
Fennec Combattente	-2	+2	-	-	-	-	100 (S)	0,30	18/6	1d2
Segugio del Klantyre	-	-	-1	-	+1	-	136	0,34	27/9	1d4
<b>Fatati</b>	(Intelligenza min. 12, Forza max 14)						+1d8			
Bouchon	-1	-	-	-	-	+1	138	0,31	27/9	1d2
Bracchetto Ochalese	-2	-	-	-	-	+2	112 (S)	0,30	18/6	1d2
Carrasquito	-	+2	-2	-	-	-	98 (S)	0,28	18/6	1
Crestato Ochalese	-	-	-1	+2	-	-1	138	0,31	27/9	1d2
Glabro Cimmaronese	-	-	-1	+2	-	-1	146	0,31	27/9	1d3
Neo Papillon	-1	+2	-1	-	-	-	138	0,30	27/9	1d2
<b>Nomadi</b>	(Destrezza min. 12)						+2d8			
Borzoi Nova-svogano	-	+1	-	-1	-	-	174	0,35	54/18	1d4
Gran Corridore	-	+1	+1	-1	-	-1	170	0,34	54/18	1d4
<b>Meticci</b>	(Forza e Costituzione min. 9)						+3d10			
Comune	+1	-	+1	-1	-	-1	175	0,45	36/12	1d6

(S) : Taglia Piccola

1. **Fatato**: bonus di +2 a tutti i Tiri Salvezza e potere di evocare una *protezione dal male* personale una volta al giorno. Di contro deve avere allineamento Buono e invecchia 1 anno ogni volta che perde l'occasione di fare una buona azione o contrastare il male.
2. **Gnoll**: bonus di +1 alla Costituzione e alla Forza, malus di -1 all'Intelligenza.
3. **Hengyekai**: bonus permanente di +1 alla CA e all'Iniziativa e può parlare con tutti gli

animali, ma ha penalità di -1 ai TxC e ai danni contro licanthropi e mutaforma in genere.

4. **Hutaaka**: bonus di +1 all'Intelligenza e alla Saggezza, malus di -1 alla Forza.
- **Riconoscere licanthropi**: un lupin ha una probabilità del 90% di riconoscere qualsiasi licanthropo se ne fiuta l'odore (prova di *Fiutare* a -3), e una probabilità del 15% di riconoscere un lupin camuffato.
  - **Sensi allertati**: grazie al suo olfatto e ai sensi affinati il lupin si accorge della presenza di esseri invisibili o eterei entro 3 metri. Con una prova di

*Combattere alla cieca* ignora i malus derivanti dal combattere esseri che non vede, e anche se fallisce si accorge comunque che vi sono esseri invisibili e dimezza la penalità al TxC (-3) e il malus alla sua CA. Questa capacità inoltre gli permette di non essere colto di sorpresa facilmente (diminuire di 1 il range della Sopresa).

➤ **Talento razziale:** ogni lupin guadagna gratuitamente la propria abilità generale razziale correlata e possiede una capacità speciale che caratterizza la sua sottorazza.

- **Bandito Azzurro:** *Fingere*, capacità di mascherare il proprio odore e farlo sembrare come quello di qualche altro lupin (il bloodhound ha il 50% di riconoscerlo, per gli altri è automatico il fallimento).
- **Bandito Scavatore:** *Senso della direzione*, +1 ai TxC in ambienti chiusi e ignora penalità per combattimento in spazi stretti.
- **Bassethound Reale:** *Cacciare*, +6 a *Nascondersi* nell'erba alta o in vegetazione folta, e riesce a vedere entro 18 metri attraverso vegetazione fitta senza impedimenti o copertura.
- **Borzo Nova-svogano:** *Sorpresa*, il morso può ferire un licanthropo e la saliva è velenosa per i licanthropi, che se morsi devono fare TS Veleno o perdere 1 punto di Costituzione (arrivato a zero il licanthropo sviene e torna in forma normale).
- **Bouchon:** *Esperto in vini*, resistenza agli alcolici e al veleno (+4 ai TS e alle prove di Costituzione).
- **Bracchetto Ochalese (Beitunghese):** *Etichetta*, capacità di evitare qualsiasi punizione e far ricadere la colpa su qualcun altro con una prova di Carisma.
- **Bulldog Eusdriano:** *Intimidire*, abbaiando può causare paura ai presenti entro 9 metri (ammesso TS Paralisi per evitare di fuggire in preda al panico per 1d4 round).
- **Carrasquito:** *Nascondersi*, capacità di passare senza lasciare tracce nel suo ambiente nativo come un druido (v. abilità passo leggero), e -3 alla CA contro gnoll.
- **Chow-chow orchesco:** *Occhio della mente*, capacità di riconoscere esseri camuffati o alterati magicamente rispetto alla loro vera forma (50% + 1% per livello).
- **Crestato Ochalese:** *Duello magico*, capacità di ricordare ed evocare un incantesimo in aggiunta al numero standard una volta al giorno.
- **Das Hund:** *Movimento furtivo*, capacità di anticipare l'azione successiva di un individuo con prova di Saggezza, in combattimento ciò garantisce -1 alla CA contro qualsiasi nemico che non lo sorprenda.
- **Doggerman:** *Istinto combattivo*, capacità di minacciare un essere vivente senziente per fargli eseguire un ordine (necessaria una prova di Forza con penalità pari a un terzo del livello/DV della vittima).
- **Fennec Combattente:** *Ascoltare*, fortuna sfacciata (capacità una volta al giorno di ritirare un tiro di dado, sia proprio che di qualsiasi altro individuo in sua presenza).
- **Glabro Cimmaronese:** *Sopravvivenza*, infravisione aumentata a 27 metri e capacità di individuare porte e passaggi segreti come gli elfi (1-2 su d6 o +2 *Osservare*).
- **Gran Beagle:** *Cantare*, capacità di comunicare a gesti e interagire positivamente con gli sconosciuti (+3 ai tiri Reazioni), e riuscire una volta al mese a imbattersi in luoghi o eventi interessanti o insoliti, che potrebbero metterlo nei guai.
- **Gran Bloodhound:** *Osservare*, capacità di ritirare una prova fallita per seguire tracce o odori due volte al giorno, e possibilità di avere un'intuizione illuminante circa un problema o un mistero da risolvere una volta per avventura o indagine (il Master dà un'indicazione che non è necessariamente chiara o risolutiva).
- **Grancagnone (Stövare Ostlandese):** *Autorità*, capacità di scacciare la paura o infondere coraggio (+1 ai TxC e ai TS) agli alleati entro 9 metri una volta al giorno.
- **Gran Corridore:** *Resistenza*, il movimento di corsa è il quintuplo del movimento di cammino anziché il triplo.
- **Gran Retriever Dorato:** *Saltare*, distanza coperta col salto in lungo è raddoppiata.
- **Malamute Norwoldese:** *Resistere al freddo*, capacità di muoversi sulla neve o sul ghiaccio a velocità normale se ingombro non è Pesante, bonus di +2 ai TS sul gelo.
- **Maremma Narvaeziano:** *Allerta*, capacità di individuare tracce che lasciano intuire la presenza di nemici invisibili o nascosti con una favorevole prova di Saggezza.
- **Mastino Reale:** *Duro a morire*, immunità alla paura magica e normale e capacità di resistere al dolore (se subisce con un colpo 1/3 o più dei suoi PF correnti, metà dei danni sono considerati debilitanti).
- **Montanaro Glantriano:** *Sopravvivenza*, capacità di guarire col tocco delle mani (cura fino a 1 PF per livello al giorno a qualsiasi creatura vivente, può anche ripartire i PF su più soggetti).
- **Neo-Papillon:** *Artista della fuga*, capacità di passare da qualsiasi pertugio che sia grande almeno 30 cm di diametro strisciando a 3 metri al round.
- **Pastore Heldannese:** *Coraggio*, ottiene un'abilità gratuita ogni 4 livelli (o 2 punti abilità gratuiti ogni 4 livelli) e +1 all'Iniziativa.
- **Pastore Slagoviciano (Slagovici Gonic):** *Allevatore*, capacità permanente di individuare intenti ostili contro di lui o il suo gregge/gruppo entro 18 metri, anche se non ne conosce origine e natura, avverte solo ostilità e pericolo.

- **Pistolero Ispano:** *Fabbricare armi da fuoco*, bonus di +1 ai TxC e all'Iniziativa usando armi da fuoco.
- **Pit-bull Torreonese:** *Frenesia combattiva*, bonus di +2 al TxC e ai danni contro tori o esseri taurici (minotauri, gorgoni, ecc.).
- **Randagio Nithiano:** *Resistere al caldo*, capacità di individuare il retaggio ancestrale di un lupin con una prova di Saggezza e di benedire una volta al giorno i seguaci della sua fede.
- **Renardois:** *Schernire*, +1 a tutti i TxC finché l'ingombro rimane Leggero.
- **Segugio del Klantyre:** *Percepire inganni*, ha un attacco extra al round contro qualsiasi parassita di taglia minuta o inferiore e un'aura di protezione dai non-morti permanente.
- **Sentinella Zvornikiana (Zvornikski Gonic):** *Spegnere fuochi*, bonus di +2 ai TS sul fuoco, bonus di +2 alla prova per fiutare fuochi.
- **Snoutzer Gnomico:** *Fiutare*, +8 a prove di *Nascondersi* nei boschi se immobile, +4 in movimento, cammina nel bosco senza lasciare tracce come un druido (v. passo leggero).
- **Sommo Shar-pei:** *Muscoli*, bonus di +1 ai TxC con armi inastate e capacità di tenere a bada i nemici con armi in asta (rinuncia ad attaccare e mulina l'arma facendo un TxC: la differenza tra il THAC0 e il risultato è il numero di attacchi nemici che devia automaticamente in quel round; se poi il TxC del nemico non riesce a colpirlo, l'attaccante subisce 1 PF + bonus Forza e bonus dell'arma dello shar-pei).
- **Stirpelupesca:** *Resistere al veleno*, capacità di sfuggire alla morte al massimo 3 volte nella vita con una prova di Costituzione, risvegliandosi 1d4+2 round più tardi con 1 PF ma perdendo 1 punto di Costituzione permanente.
- **Stirpevolpina:** *Senso del pericolo*, capacità di avvertire la presenza di una trappola entro tre metri (1-2 su d6), senza sapere il tipo di trappola o come disattivarla.
- **Testapelosa:** *Divinazione*, trance mistico una volta al mese o per avventura. Il trance si manifesta quando vuole il Master, e in questo stato il lupin levita e diventa immateriale per 1d4+2 round, al termine della trance torna normale e guarisce ogni sua ferita. Se vuole reprimere la trance il soggetto deve tentare una prova di Saggezza, e in base allo scarto tra il risultato ottenuto e il valore di Saggezza la trance viene posticipata di 1 round (0-1 punto di scarto), 1 turno (2-3 punti di scarto), 1 ora (4-5 punti di scarto) o 1 giorno (6+ punti di scarto). Nella trance il personaggio ha una visione ed emette una profezia decisa dal Master e riguardante un evento importante non necessariamente collegato al personaggio.
- **Udito sviluppato:** il lupin possiede l'abilità *Sentire rumori* come un ladro di pari livello, +1% per livello del lupin.
- **Vitalità superiore:** 2d8 DV a livello Evoluto.

#### **Svantaggi:**

- **Ipersensibilità olfattiva e uditiva:** a causa del suo udito e olfatto sviluppato, un lupin ha una penalità di -2 a tutti i TS contro effetti basati sul suono (come *onda sonora* o il ruggito della sfige) o sugli odori (come una *nube maleodorante*).

## **MARINIDE (MERROW E SIRENA)**



**Vantaggio:** Minimo (500)

**Aspetto:** un marinide sembra un essere umano dal torso atletico (se maschio è detto merrow, se femmina è una sirena), con branchie sul collo, mani palmate e le gambe ricoperte di squame che terminano con due pinne, anche se alcuni hanno un'unica pinna caudale al posto dei due arti inferiori. Il colore delle squame varia tra verde, blu, oro e argento, e gli individui dotati di squame multicolore sono considerati particolarmente attraenti. La carnagione della parte superiore del corpo varia dalla zona in cui abitano: pallida nei mari settentrionali, rosata in quelli temperati, più scura in quelli tropicali, o con tinte verdi o bluastre tra i merrow delle acque più profonde. Il colore dei capelli di solito riflette quello delle squame (persino il multicolore), ma a volte può essere più scuro (nero o marrone). Un marinide non indossa mai vestiti, ma può portare armature e ninnoli con cui agghindarsi (soprattutto monili e bracciali fatti di corallo e conchiglie).

**Origine:** i marinidi sono la versione subacquea degli esseri umani, un popolo particolarmente versatile e prolifico con una spiccata tendenza al nomadismo (anche se esistono rare comunità di marinidi stanziali), capace di adattarsi a vivere in acque salate di qualsiasi clima. [rif. PC3]

**Diffusione:** la razza dei marinidi è una delle più diffuse nei mari e negli oceani di Mystara. Nel Mondo Conosciuto, le principali comunità sono presenti nella zona settentrionale del Mare del Terrore, fra gli arcipelaghi di Ierendi e di Minrtohad, e nella zona meridionale dello stesso mare, fra l'Arcipelago di Thanegioth orientale e la costa davaniana, dove ha sede un potente impero marinide. Altri gruppi sono sparsi per i principali mari del mondo esterno: se ne trovano nel Mare di Aquas attorno all'omonima città sottomarina, attorno alle Isole delle Perle e persino nei pressi della nordica

isola di Qeodhar. Nel Mondo Cavo, sono stati avvistati soltanto nei pressi dei Regni dei Traldar.

**Altezza:** 165 + 1d20 cm

**Peso:** 60 + 2d10 kg

**Età:** min. 16 (15 + 1d6), max. 170 (140 + 3d10)

**Lingue:** marinide (regionale), delfinese e balenottero

**Caratteristiche:** +1 Destrezza; -1 Intelligenza

**Abilità generale bonus:** Nuotare

**Abilità generale razziale:** Allerta

**Abilità generali obbligatorie:** *Empatia animale*

**Difese:** Classe Armatura Naturale 7 (squame)

**Capacità:**

- **Movimento subacqueo:** un marinide con due gambe può spostarsi nuotando a 36/12 metri al round (questa la loro versione dell'abilità generale *Nuotare*) e camminando a 18/6 mt al round; un marinide con una pinna si sposta a 45/15 metri al round, e camminando striscia a 9/3 mt al round.
- **Respirazione anfibia:** un marinide è in grado di respirare aria o acqua senza alcun impedimento.

**Svantaggi:**

- **Disidratazione:** un marinide vive sott'acqua e all'aria aperta rischia la disidratazione. Trascorse 24 ore al di fuori dell'acqua, per ogni giorno successivo che passa all'asciutto perde 1 punto di Costituzione e subisce una penalità cumulativa di -2 a tutti i Tiri per Colpire e ai Tiri Salvezza (l'abilità *Resistenza* raddoppia il tempo che resiste senza incorrere nella penalità). Se la Costituzione scende a zero, il marinide muore disidratato. Nel momento in cui torna ad immergersi in acqua recupera 1 punto Costituzione al giorno e il malus cala di 2 punti ogni giorno.
- **Vulnerabile al fuoco:** il marinide ha un malus di -2 a tutti i TS contro fuoco e subisce 1 punto di danno in più per ogni dado di danni da fuoco.

## METAMORFO

**Vantaggio:** Sensibile (1600)

**Aspetto:** un metamorfo assomiglia ad un uomo con orecchie a punta e occhi bianchi privi di pupilla, con carnagione chiara o leggermente abbronzata.

**Origine:** i metamorfi erano un tempo esseri umani che a causa di esperimenti magici per sviluppare capacità metamorfiche sono divenuti una razza a se stante. Alcuni fanno risalire questi esperimenti all'epoca degli scienziati blackmooriani (come per i polymar), mentre altri saggi credono che siano stati gli alphetiani a creare la razza dei metamorfi partendo da una stirpe di licantropi naturali e cercando di emulare le loro capacità di trasformazione senza dover sopportare gli effetti negativi associati alla licantropia. [rif. RC]



**Diffusione:** i metamorfi sono individui schivi e generalmente pacifici, e tendono a preferire la vita nelle zone selvagge, a contatto con la natura e gli animali, e la compagnia di elfi e altri esseri silvani, piuttosto che abitare negli insediamenti civilizzati. I metamorfi abitano principalmente l'Alfheim, e alcuni sono stati avvistati in Ylaruam. Altri gruppi potrebbero trovarsi nelle foreste della zona temperata o subtropicale di Mystara, come le foreste dell'Alphatia, del Norwold meridionale, dell'Isola dell'Alba, dell'Hule e del Brun centrale.

**Altezza:** 155 + 3d8 cm

**Peso:** 50 + 2d10 kg

**Età:** min. 16 (15 + 1d6), max. 200 (120 + 4d20)

**Lingue:** metamorfo ed elfico (silvano)

**Caratteristiche:** +1 Saggezza; -1 Forza

**Abilità generale razziale:** *Movimento furtivo*

**Abilità generale obbligatoria:** *Empatia animale*

**Tiri Salvezza:** +2 TS contro qualsiasi incantesimo o effetto magico.

**Difese:**

- **Classe Armatura Naturale 7** (pelle che diventa più spessa fino a raggiungere CA 5 a livello Evoluto)
- **Immunità alla metamorfosi:** come tutti i mutaforma, se subisce una metamorfosi obbligata può ritornare alla sua forma normale nel round successivo semplicemente concentrandosi, e ciò pone fine alla metamorfosi.

**Capacità:**

- **Capacità metamorfiche:** in quanto mutaforma naturale, ogni metamorfo è in grado di assumere le sembianze di un qualsiasi animale normale (non gigante né fantastico), guadagnando tutti le capacità offensive e difensive della creatura e mantenendo le migliori tra le proprie (CA, TxC e TS). La trasformazione impiega un intero round e dura al massimo per 1 ora. Il metamorfo è limitato ad un massimo di 11 trasformazioni al giorno a scelta tra una delle specie seguenti: anfibio, aracnide, crostaceo, insetto, mammifero, miriapode (millepiedi), pesce, rettile, sanguisuga, uccello, verme. Una volta sfruttata la forma di una specie, non potrà più usarla fino al giorno seguente (ad esempio se diventa un gatto, potrà trasformarsi in un altro mammifero solo una volta trascorse 24 ore dal momento in cui abbandona quella forma). L'equipaggiamento indossato viene inglobato nella nuova forma, e gli oggetti diventano inutilizzabili finché non torna nella forma umanoide.
- **Infravisione entro 18 metri.**
- **Vitalità superiore:** 3d8 DV a livello Evoluto.

## MEZZELFO

**Vantaggio:** Minimo (700)

**Aspetto:** un mezzelfo è un essere umano che presenta alcuni tratti del viso tipicamente elfici (solitamente zigomi alti o occhi obliqui con sopracciglia arcuate) e orecchie a punta.

**Origine:** normalmente l'unione tra elfi e umani dà origine a figli umani (solitamente quando la madre è elfa) o infanti nati morti (se la madre è umana e il figlio maschio). Tuttavia in alcuni casi questo non è avvenuto, nella fattispecie quando l'unione è stata benedetta



dagli immortali (come nel caso dei mezzelfi eusdriani creati per l'intercessione di Frey e Freyja) o è stata favorita grazie a potenti incantamenti (come per i mezzelfi nati nel Wendar sotto l'influsso del potere della Stella Elfica). [rif. GAZ5, Dr.Mag. 178., X11]

**Diffusione:** la razza dei Mezzelfi è estremamente rara su Mystara. Si trovano in un numero rilevante solo nel Regno di Wendar e in quello di Eusdria, nella Costa Selvaggia. Piccoli gruppi di mezzelfi possono trovarsi in altre zone del Mondo Conosciuto e della Costa Selvaggia e, più raramente, nel Norwold o in Alphatia, ma derivano sempre dai mezzelfi eusdriani o wendariani.

**Altezza:** 150 + 3d10 cm

**Peso:** 50 + 3d8 kg

**Età:** min. 16 (15 +1d6), max. 230 (190 +2d20)

**Lingue:** elfico e una lingua umana.

**Caratteristiche:** +1 Destrezza; -1 Costituzione

**Abilità generale razziale:** Osservare

**Abilità generale obbligatoria:** una Conoscenza o un tipo di Artigianato

**Tiri Salvezza:** bonus di +2 a TS contro qualsiasi effetto che influenza la mente (Mente coi TS alternativi).

**Capacità:**

- **Infravisione entro 18 metri.**
- **Sangue Elfico:** non risente di impedimenti al lancio degli incantesimi se indossa armature.

## MEZZORCO (TANAGORCO)

**Vantaggio:** Trascurabile (200)

**Aspetto:** un mezzorco è un umanoide di pelle scura alto oltre due metri dal fisico robusto e coi tratti facciali umani, che però tradiscono il retaggio orchesco (orecchie a punta, naso grosso e piatto, denti aguzzi e sporgenti e fronte rientrante).

**Origine:** i tanagorchi sono il risultato di secoli di incroci fra orchi conquistatori e tanagoro della penisola di Tangor, che hanno portato alla creazione della razza di mezzosangue che ora domina quella regione e ha fondato colonie commerciali di Gombar e Suma'a nel Braccio degli Immortali. I tanagorchi sono estremamente competitivi e amano accumulare ricchezze in qualsiasi maniera, hanno sviluppato buone capacità persuasive e commerciali, che uniscono alla prestanza fisica per ottenere ciò che vogliono. [rif. Dr.Mag 200]



**Diffusione:** i mezzorchi sono piuttosto rari nel Mondo Conosciuto, dove non formano gruppi a sé stanti ed in genere sono emarginati tanto dalle società umanoidi che da quelle umane. In piccolo numero sono presenti sia nelle Terre Orchesche del Darokin che nelle Terre Brulle. In numero leggermente superiore essi sono presenti nel Norwold centro-meridionale, e nel regno di Limn nel continente di Alphatia; qualcuno può essere incontrato nella Grande Desolazione, nelle Montagne Nere e in Hule. Lo Skothar ospita invece una vasta concentrazione di mezzorchi dalla pelle scura – appartenenti ad un'etnia denominata Tanagorchi – nella penisola di Tangor, dove esistono interi reami di queste creature; i paesi di Gombar e Suma'a, nel Braccio dell'Immortale all'estremità occidentale del Brun, sono abitati da coloni mezzorchi provenienti dallo Skothar.

**Altezza:** 211 + 4d10 cm

**Peso:** 180 + 2d10 kg + 25 kg x DV

**Età:** min. 13 (12 +1d6), max. 70 (60 +1d10)

**Lingue:** tangoriano.

**Caratteristiche:** +2 Forza (min. 14); -1 Destrezza e Saggezza (modificatori di taglia già inclusi)

**Abilità generale razziale:** Muscoli

**Abilità generale obbligatoria:** Persuasione

**Bonus speciali:** A causa della taglia Grande, i Dadi Vita di ogni classe aumentano di un grado e il Movimento Base è di 45/15 metri.

**Capacità:**

- **Vitalità superiore:** 3d8 DV a livello Evoluto.

**Svantaggi:**

- **Taglia Grande:** Per ogni taglia di differenza, una creatura di taglia inferiore riceve un bonus cumulativo al colpire di +1, mentre quella più grande un malus cumulativo di -1.

## MINOTAURO



**Vantaggio:** Sensibile (1200)

**Aspetto:** il minotauro è un umanoide nerboruto alto oltre due metri e mezzo dalla testa di toro, con schiena e arti ricoperti di peli più o meno lunghi e dello stesso colore della coda, mentre la pelle è piuttosto scura.

**Origine:** i minotauri sono il risultato della maledizione lanciata da Ixion nell'800 PI sugli enduk (minotauri alati) che ribellandosi alle sue leggi seguirono Minoides nel suo folle piano di usurpare il trono di Nimmur dopo aver ucciso il legittimo sovrano, uno shedu di nome Gildesh, innalzato da Ixion a suo emissario. A causa della maledizione i reietti persero le ali e furono per sempre banditi dal regno, condannati a vagare in preda ai loro istinti più brutali e bestiali. [rif. RC]

**Diffusione:** la maggior parte dei minotauri discende da Minoides e dai suoi seguaci maledetti; tuttavia, la diffusione di singoli minotauri nel mondo esterno lascia ipotizzare che essi abbiano anche altre origini, come quella dovuta ad esperimenti ed incroci magici. Nel Mondo Conosciuto, i minotauri sono stati avvistati in Karameikos ed Ylaruam; alcuni si trovano negli arcipelaghi fra la Davania ed il Brun (come l'isola di Varcros). Altri gruppi sono sparsi per gran parte del Brun e della Davania in seguito alla loro antica maledizione, e forse è possibile anche trovarne in Skothar. Nel Mondo Cavo i minotauri vivono nelle Terre Nanche dei Kogolor, nelle pianure dei Tanagoro e nei Regni dei Traldar.

**Altezza:** 210 + 4d10 cm + 10 cm x DV

**Peso:** 170 + 3d10 kg + 25 kg x DV

**Età:** min. 13 (12 +1d6), max. 80 (50 +3d10)

**Lingue:** taurico.

**Caratteristiche:** +4 Forza (min. 18) e +2 Costituzione; -2 Intelligenza e Destrezza (modificatori di taglia già inclusi)

**Abilità generale razziale:** *Fiutare*

**Abilità generale obbligatoria:** *Muscoli*

**Difese:** Classe Armatura Naturale 9 (pelle si ispessisce fino a raggiungere CA 6 a livello Evoluto)

**Bonus speciali:** A causa della taglia Grande, i Dadi Vita di ogni classe aumentano di un grado e il Movimento Base è di 45/15 metri.

**Capacità:**

➤ Attacchi multipli: a livello Evoluto il Minotauro attacca con 1 incornata (1d6) e 1 morso (1d3).

➤ Infravisione entro 18 metri.

➤ Vitalità superiore: 6d8 DV a livello Evoluto.

**Svantaggi:**

➤ Taglia Grande: Per ogni taglia di differenza, una creatura di taglia inferiore riceve un bonus cumulativo al colpire di +1, mentre quella più grande un malus cumulativo di -1.

## MUGUMBA (UOMO-CASTORO)

**Vantaggio:** Minimo (400)

**Aspetto:** il mugumba (chiamato anche uomo castoro o abitatore del fango) è un umanoide di taglia media con la testa di castoro, mani e piedi palmati e ricoperto di una corta pelliccia di colore nero, marrone o rossiccio.

**Origine:** i saggi non sono certi dell'origine dei mugumba, ma vista l'intelligenza e il fatto che siano diffusi solo nel continente settentrionale, alcuni suppongono siano il risultato di qualche esperimento di ibridazione magica di una civiltà estinta da tempo (forse i nithiani, gli oltechi o i dravi). La razza mugumba è pacifica, amante delle zone acquitrinose e delle paludi, vive in comunità molto organizzate e ha rudimentali nozioni ingegneristiche con cui progetta e realizza dighe di tronchi di buona fattura. [rif. CoM]



**Diffusione:** si trovano principalmente nel Bassopiano di Okwonga, nel sud della Penisola del Serpente; non sono noti in altre zone.

**Altezza:** 160 + 4d8 cm

**Peso:** 70 + 3d10 kg

**Età:** min. 15 (14 +1d4), max. 90 (60 +5d6)

**Lingue:** mugumba.

**Caratteristiche:** +1 Forza; -1 Saggezza

**Abilità generali bonus:** *Nuotare*

**Abilità generale razziale:** *Carpentiere*

**Abilità generali obbligatorie:** *Sopravvivenza*

**Difese:** Classe Armatura Naturale 8 (pelle si ispessisce fino a raggiungere CA 7 a livello Evoluto)

**Capacità:**

- Attacchi multipli: a livello Evoluto il mugumba può attaccare con due artigli (1d4).
- Parzialmente anfibio: un mugumba può immergersi in acqua e trattenere il fiato per 1 turno prima di sentirsi male. Inoltre riesce a nuotare e spostarsi in acqua alla velocità di 18/6 metri al round (questo l'effetto dell'abilità *Nuotare* per loro).
- Vitalità superiore: 2d8 DV a livello Evoluto.

**Svantaggi:**

- Punteggi limitati a 15 per Intelligenza, Saggezza e Carisma.

## NANO ANTICO (KOGOLOR)



**Vantaggio:** Trascurabile (200)

**Aspetto:** un nano antico è un umanoide non più alto di 1,40 mt dal fisico tarchiato e muscoloso, pelle abbronzata dal sole per la vita all'aria aperta tra le montagne, una folta capigliatura e barba e baffi di colore chiaro (dal castano al biondo al rossiccio), spesso raccolti in trecce (particolarmente tra le femmine, che non hanno barba e baffi ma solo una diffusa peluria facciale). I nani antichi incarnano il modello originale nanico, più aperto e allegro dei nani moderni, non ossessionato dai metalli preziosi e dalla vita sotterranea, ma similmente orgoglioso e audace.

**Origine:** i nani antichi (chiamati anche Kogolor) sono gli antenati della razza nanica creata da Kagyar, che in seguito alla Grande Pioggia di Fuoco abbandonò i sopravvissuti concentrandosi sugli esponenti della nuova razza nanica. I Kogolor vennero trasportati nel Mondo Cavo da Garal per preservarli e in seguito ottennero la protezione anche di Frey e Freyja. [rif. HW]

**Diffusione:** la stirpe dei nani antichi si è progressivamente estinta nel mondo esterno nei secoli seguiti alla Grande Pioggia di Fuoco ed alle sue conseguenze. Gli ultimi clan vivono nel Mondo Cavo, nella zona orienta-

le della Dorsale del Mondo (continente di Iciria), nelle Terre Natiche dei Kogolor.

**Altezza:** 120 + 1d20 cm

**Peso:** 30 + 4d10 kg

**Età:** min. 20 (17 +3d4), max. 260 (200 +3d20)

**Lingue:** nanico (kogolor) e gobloinoide.

**Caratteristiche:** +1 Forza; -1 Destrezza

**Abilità generale bonus:** *Scalare*

**Abilità generale razziale:** *Sopravvivenza in alture*

**Abilità generali obbligatorie:** *Segnalazione: Yodel*

**Tiri Salvezza:** bonus di +2 a TS contro veleni ed effetti che influenzano il fisico (Corpo coi TS alternativi).

**Capacità:**

- Forgiatura nanica: ogni nano con un'abilità di artigianato *Armaiolo* o *Fabbro* e l'abilità *Forgiatura magica* è in grado di creare armi e armature con bonus magici autonomamente, coi normali processi di creazione oggetti magici (v. *Tomo della Magia di Mystara*). Per incantare oggetti applicando ad essi effetti magici veri e propri (oltre ai bonus), deve conoscere l'incantesimo appropriato o essere assistito da un incantatore (arcano o divino) che ne sia in possesso e lo associ all'oggetto durante il processo. Utilizzando questo talento, il nano spende la stessa cifra in monete d'oro richiesta per incantare un oggetto e guadagna PE pari alla spesa solo la prima volta che realizza un oggetto di quel tipo (es. un'arma +1, un oggetto di protezione +1, un oggetto che fa *volare*, ecc.).
- Individuare trappole, passaggi segreti e stanze nascoste: 1-2 su d6 o +3 all'abilità *Osservare* solo per individuare questi elementi.

**Svantaggi:**

- Impedimento con armi in asta: a causa della sua stazza, qualsiasi nano che si trovi a maneggiare un'arma inastata subisce una penalità di -2 al TxC. Essi inoltre non possono usare gli archi lunghi.
- Movimento limitato: a causa della sua stazza, qualsiasi nano si muove più lentamente di un umanoide di taglia media, e per questo la sua velocità di movimento base è 27/9 metri al round.

## NANO COMUNE (DENWARF)

**Vantaggio:** Minimo (600)

**Aspetto:** un nano comune è un umanoide non più alto di 1,50 mt dal fisico tarchiato e massiccio, con folti capelli, sopracciglia, barba e baffi di colore vario (dal nero al biondo al rossiccio, che ovviamente incanutiscono con la vecchiaia), spesso raccolti in trecce (particolarmente tra le femmine, che non hanno barba e baffi ma solo una diffusa peluria facciale).



**Origine:** i nani moderni (chiamati Denwarf, che in nanico significa “nato dalla roccia”) sono il risultato delle modifiche apportate da Kagyar alla razza nanica dopo la Grande Pioggia di Fuoco, che li rese più forti e resistenti, ma anche più ossessionati dalla metallurgia, dalla scultura e dalla lavorazione dei materiali durevoli. [rif. GAZ6, RC]

**Diffusione:** i Denwarf sono la razza dei nani “moderni” più comune e diffusa su Mystara. Il cuore dei loro domini è il regno della Casa di Roccia nel Mondo Conosciuto, ma da qui parecchie ondate migratorie di nani sono partite nel corso dei secoli, tanto che oggi si trovano anche a Thyatis, nel Minrothad, nel Darokin, nel Soderfjord, nel Vestland, nel Sind, nel Karameikos ed in Ylaruam, con minoranze più piccole nei Territori Heldannici, in Ostland, nel Wendar, nelle isole di Ierendi e nell’Ethengar. Svitati clan nanici abitano le montagne del Norwold centro-meridionale, in particolare nella zona del Rifugio Tempestoso, situata nei Monti Piedeferreo ad ovest di Oceansend; gruppi più piccoli sono presenti anche nelle più grandi città degli umani, ed altri si trovano nel Denagoth e nel regno di Ghyr. Gruppi minoritari di nani si trovano anche nelle Montagne Nere e sparsi nella zona delle Baronie Selvagge ad ovest del Golfo di Hule, quasi tutti concentrati nella contea di Cimmaron, mentre esigue minoranze si sono spinte più ad ovest, fino al regno di Bellayne. Un’altra grande concentrazione di nani è presente nel continente di Alphatia, dove hanno fondato il regno di Schiattadura. Altri gruppi di nani comuni dovrebbero trovarsi prevalentemente nel Brun, o nelle zone limitrofe (Davania settentrionale, Skothar occidentale).

**Altezza:** 118 + 4d8 cm

**Peso:** 40 + 5d8 kg

**Età:** min. 20 (17 +3d4), max. 300 (220 +4d20)

**Lingue:** nanico (denwarf), gnomico (settentrionale) e goblinico.

**Classi proibite:** A causa della loro natura refrattaria alla magia arcana, i nani comuni non possono accedere alle classi da incantatori arcani.

**Caratteristiche:** +1 Costituzione; -1 Destrezza

**Abilità generale bonus:** Bere alcolici

**Abilità generale razziale:** Minatore o in base al clan.

Di seguito sono elencate quelle dei clan conosciuti:

- Blyskarats: *Ingegneria edile*
- Buhrodar: *Religione: Kagyar*
- Everast: *Autorità*
- Hurwarf: *Ingegneria sotterranea*
- Kildorkak: *Geologia*
- Puhn (Martelli): *Valutare*
- Skarrad: *Meccanica fantastica*
- Syrklis: *Persuasione*
- Tordur (Fortefondo): *Fabbro*
- Torkrest: *Strategia e Tattica*
- Wyrwarf: *Agricoltura*

**Abilità generali obbligatorie:** un tipo di *Artigianato*

**Tiri Salvezza:** bonus +2 a TS contro qualsiasi incantesimo o effetto magico.

**Difese:** Dimezza automaticamente i danni da qualsiasi tipo di effetto magico una volta raggiunti 1.400.000 PE (e può ridurre ulteriormente a 1/4 con appropriato TS).

#### **Capacità:**

- **Forgiatura nanica:** ogni nano con un’abilità di artigianato *Armaiolo* o *Fabbro* e l’abilità *Forgiatura magica* è in grado di creare armi e armature con bonus magici autonomamente, coi normali processi di creazione oggetti magici (v. *Tomo della Magia di Mystara*). Per incantare oggetti applicando ad essi effetti magici veri e propri (oltre ai bonus), deve conoscere l’incantesimo appropriato o essere assistito da un incantatore (arcano o divino) che ne sia in possesso e lo lanci sull’oggetto durante il processo. Utilizzando questo talento, il nano spende la stessa cifra in monete d’oro richiesta per incantare un oggetto e guadagna PE pari alla spesa solo la prima volta che realizza un oggetto di quel tipo (es. un’arma +1, un oggetto di protezione +1, un oggetto che fa *volare*, ecc.).
- **Individuare trappole, passaggi segreti e stanze nascoste:** 1-2 su d6 o +3 all’abilità *Osservare* solo per individuare questi elementi.
- **Infravisione entro 18 metri.**

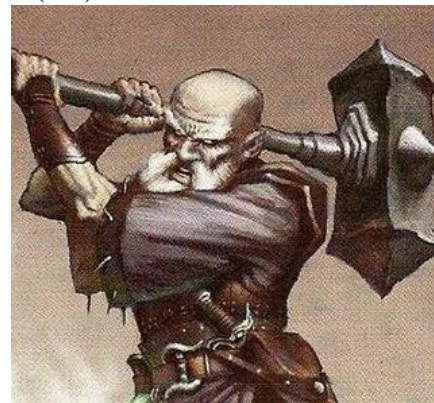
#### **Svantaggi:**

- **Impedimento con armi in asta:** a causa della sua stazza, qualsiasi nano che si trovi a maneggiare un’arma inastata subisce una penalità di -2 al TxC. Essi inoltre non possono usare gli archi lunghi.
- **Movimento limitato:** a causa della sua stazza, qualsiasi nano si muove più lentamente di un umanoide di taglia media, e per questo la sua velocità di movimento base è 27/9 metri al round.

## **NANO CORROTTO (MODRIGSWERG)**

**Vantaggio:** Minimo (700)

**Aspetto:** un nano corrotto è un umanoide non più alto di 1,50 mt dal fisico tarchiato. Rispetto ai nani comuni, i modrigswerg hanno la carnagione particolarmente chiara a causa della mancata esposizione alla luce solare (vivono nel sottosuolo), capelli e peli del corpo grigi o bianchi, corporatura snella con muscoli guizzanti a causa delle numerose ore di lavoro alla fucina, e una pericolosa luce di follia negli occhi.



zione alla luce solare (vivono nel sottosuolo), capelli e peli del corpo grigi o bianchi, corporatura snella con muscoli guizzanti a causa delle numerose ore di lavoro alla fucina, e una pericolosa luce di follia negli occhi.

**Origine:** i nani corrotti sono i membri del clan Modrigswerg, nani comuni che vivevano nella regione tra le Terre del Nord e la Casa di Roccia e che vennero progressivamente emarginati e poi scacciati dai loro simili a causa di traffici proibiti con demoni e pericolosi negromanti. In seguito scomparvero rintanandosi nelle grotte sotterranee più inaccessibili e divennero un oscuro segreto del popolo nanico, una leggenda tramandata come spauracchio per i bambini. [rif. GAZ7]



**Diffusione:** questi nani degeneri e paranoici sono estremamente rari ed abitano soltanto caverne e sotterranei lontani dalla civiltà, principalmente sotto le catene dei Monti Hardanger e Makkres, ma anche in altri luoghi delle Terre del Nord del Mondo Conosciuto.

**Altezza:** 120 + 1d10 cm

**Peso:** 30 + 4d8 kg

**Età:** min. 20 (17 +3d4), max. 260 (200 +6d10)

**Lingue:** nanico (modrigswerg e denwarf), gnomico (settentrionale) e goblinoido.

**Caratteristiche:** +1 Intelligenza e Forza; -1 Destrezza e Saggezza

**Abilità generale bonus:** Minatore

**Abilità generale razziale:** Forgiatura magica

**Abilità generali obbligatorie:** Esperto di trappole, Forgiatura magica, Conoscenze occulte (demoni)

**Tiri Salvezza:** bonus +2 a TS contro qualsiasi incantesimo o effetto magico.

**Difese:** Dimezza automaticamente i danni da qualsiasi tipo di effetto magico una volta raggiunti 1.400.000 PE (e può ridurre ulteriormente a 1/4 con appropriato TS).

**Capacità:**

- **Conoscenze occulte:** ogni Modrigswerg viene edotto ai misteri della magia nera dai demoni che venera, tanto che è in grado di associare ad un oggetto magico qualsiasi incantesimo di negromanzia dei primi due livelli di potere usando la Forgiatura.
- **Forgiatura nanica:** ogni nano con un'abilità di artigianato *Armaiole* o *Fabbro* e l'abilità *Forgiatura magica* è in grado di creare armi e armature con bonus magici autonomamente, coi normali processi di creazione oggetti magici (v. *Tomo della Magia di Mystara*). Per incantare oggetti applicando ad essi effetti magici veri e propri (oltre ai bonus), deve conoscere l'incantesimo appropriato o essere assistito da un incantatore (arcano o divino) che ne sia in possesso e lo lanci sull'oggetto durante il processo. Utilizzando questo talento, il nano spende la stessa cifra in monete d'oro richiesta per incantare un oggetto e guadagna PE pari alla spesa solo la prima volta che realizza un oggetto di quel tipo (es. un'arma +1, un oggetto di protezione +1, un oggetto che fa *volare*, ecc.).
- **Individuare trappole, passaggi segreti e stanze nascoste:** 1-2 su d6 o +3 all'abilità *Osservare* solo per individuare questi elementi.
- **Infravisione entro 27 metri.**

**Svantaggi:**

- **Impedimento con armi in asta:** a causa della sua stazza, qualsiasi nano che si trovi a maneggiare un'arma inastata subisce una penalità di -2 al TxC. Essi inoltre non possono usare gli archi lunghi.
- **Movimento limitato:** a causa della sua stazza, qualsiasi nano si muove più lentamente di un umanoide di taglia media, e per questo la sua velocità di movimento base è 27/9 metri al round.

## N'DJATWA

**Vantaggio:** Minimo (700)

**Aspetto:** lo n'djatwa è un umanoide di taglia grande che assomiglia ad un orco, con la pelle ramata, i capelli neri spesso raccolti in una treccia, orecchie a punta e alcuni tratti del viso più fini che lasciano intuire tracce



di sangue elfico (occhi sottili e obliqui, nasi più piccoli e zigomi alti), anche se la bocca è sempre sgraziata e con denti sporgenti. Solitamente gli n'djatwa indossano abiti dai colori vivaci, avvolgenti e caldi, e non appaiono sudici come gli orchi.

**Origine:** gli n'djatwa vivono nella regione montuosa che si affaccia sulla Baia Verde, nel continente di Davania. Poco dopo la catastrofe portata dalla Grande Pioggia di Fuoco e gli sconvolgimenti climatici e sismici che influenzarono Mystara, un clan di elfi silvani (gli Hatwa) migrati dal Grunland e uno di orchi (i

Nunjar) si trovarono a stretto contatto in questa regione, lottando tra loro per ottenere le poche risorse per sopravvivere ai cambiamenti che stavano avvenendo. Alla fine i loro capi, persuasi da una sacerdotessa di Hel, si convinsero che l'unico modo per sopravvivere era di unire le loro forze, e acconsentirono a mescolare le due razze attraverso un rituale magico sull'Altare delle Stelle. Dopo secoli di matrimoni misti e unioni magiche, venne al mondo la razza di mezzorchi-mezzelfi chiamata N'djatwa, che in seguito fondò la nazione di N'djatwaland. Gli n'djatwa sono un popolo forte e pieno di contraddizioni, da un lato amanti della conoscenza e dell'eleganza, dall'altro fiero di mantenere alcuni feroci costumi caratteristici degli orchi, primi tra tutti l'istituzione della schiavitù e l'abitudine di divorare i prigionieri, trattati alla stregua di animali da macellare. [rif. Dr.Mag. 158]

**Diffusione:** abitano solo nella Davania sud-orientale, nel regno di N'Djatwaland, posto lungo le sponde meridionali della Baia Verde, fra i Picchi di Ghiaccio ad ovest e la Valle Perduta ad est.

**Altezza:** 230 + 5d10 cm

**Peso:** 170 + 2d10 kg + 25 kg x DV

**Età:** min. 22 (18 +4d4), max. 300 (220 +4d20)

**Lingue:** n'djatwa e goblinoido.

**Allineamento:** gli n'djatwa non sono mai Legali.

**Caratteristiche:** +1 Forza (min. 16) e Intelligenza (min. 13); -1 Saggezza e Destrezza (modificatori di taglia già inclusi)

**Abilità generale razziale:** *Muscoli*

**Abilità generale obbligatoria:** un tipo di Conoscenza

**Tiri Salvezza:** bonus di +2 a TS contro qualsiasi effetto che influenza la mente (Mente coi TS alternativi).

**Bonus speciali:** A causa della taglia Grande, i Dadi Vita di ogni classe aumentano di un grado e il Movimento Base è di 45/15 metri.

**Capacità:**

- Individuare porte segrete e oggetti nascosti: 1-2 su d6 o +2 all'abilità *Osservare*.
- Infravisione entro 18 metri.
- Vitalità superiore: 3d8 DV a livello Evoluto.

**Svantaggi:**

- Taglia Grande: Per ogni taglia di differenza, una creatura di taglia inferiore riceve un bonus cumulativo al colpire di +1, mentre quella più grande un malus cumulativo di -1.

## ORCHETTO

**Vantaggio:** Trascurabile (0)

**Aspetto e Diffusione:**

l'orchetto è un umanoide di taglia media che assomiglia ad un uomo dall'aspetto brutale e animalesco, con alcuni tratti molto marcati (grosso naso porcino, fronte sporgente, orecchie a punta e denti aguzzi, con i canini inferiori sporgenti come zanne di cinghiale). Si distinguono otto sottorazze:



**COMUNE** (*Orcus Porcus*): l'orchetto più comune con marcati tratti porcini a cominciare dal muso, pelle rosea, marrone o verde-grigia, a volte chiazzata, capelli di qualsiasi colore acconciati nelle maniere più disparate (da taglio mohawk a rasatura completa, passando per trecce e ciuffi), e l'abitudine a non lavarsi mai, visto che si riconoscono tra loro dall'odore.

Gli Orchetti Comuni sono relativamente diffusi nel Mondo Conosciuto, soprattutto nelle Terre Brulle, nelle Terre Orchesche del Darokin, in Ylaruam, nel Glantri e nel Karameikos; molti di loro abitano anche il Darokin (concentrati fra la Palude di Malpoggi e la linea dei Monti Amsorak e della Sierra d'Argento) e la catena dei Cruth a nord delle Cinque Contee. Altre tribù si trovano in altri paesi del Mondo Conosciuto, come il Sind, Thyatis (qui esclusivamente come schiavi o mercenari), la Casa di Roccia e l'Alfheim (un piccolo gruppo discendente da prigionieri catturati secoli fa ancora abita a Città d'Alfheim). Numerose tribù di Orchetti Comuni sono sparse per tutto il Norwold centro-meridionale, dalla costa settentrionale della Grande Baia, alla Catena di Ghiaccio, fino alle estreme propaggini meridionali di questa regione, compresa parte dell'Altopiano di Denagoth ed il ramo orientale dei Monti Mengul. Alla sottorazza dei Comuni appartengono i gruppi di Orchetti che si trovano sull'Isola dell'Alba e nel regno di Limn, nel continente alphatiano. Tribù di Orchetti Comuni, spinte verso ovest da antiche migrazioni, si trovano anche nella Grande Desolazione, nelle Montagne Nere, nell'Hule e nelle Steppe

di Yazak, mentre altre potrebbero ancora abitare il Brun centrale. Sempre di stirpe Comune sono gli orchetti trapiantati dagli Alphatiani nella penisola di Esterhold, in Skothar occidentale, e poi diffusisi anche più a sud, lungo la Costa Minaeana e le coste meridionali del continente. La razza umanoide dei **Kara-Kara**, presente in certe isole del Mare del Terrore ed in altre zone subtropicali o tropicali (come la Davania settentrionale), è stretta parente degli Orchetti Comuni.

**GIALLO** (*Orcus Canis Oriensis*): la pelle è giallo scura o marrone e il muso ricorda quello di un cane pechinese, con capelli neri o castani piuttosto lunghi a formare un pennacchio sulla testa, ha uno stile di vita nomade.

Gli Orchetti Gialli sono poco numerosi nel Mondo Conosciuto, dove abitano prevalentemente le Terre Brulle e le steppe dell'Ethengar, con tribù minori sparse nel Vestland e nei Territori Heldannici. In numero assai maggiore essi sono presenti nel Norwold, in particolare nell'Altopiano di Denagoth e nel ramo occidentale dei Monti Mengul. Buona parte delle tribù di Orchetti che abitano le Steppe di Yazak, l'Hule e la regione della Culla sono di sottorazza Gialla.

**HYBORIANO** (*Orcus Hyborianus*): questo archetto vive nei climi più rigidi del nord e sulle montagne più impervie, ha pelle grigio chiara o pallidissima, porta i capelli lunghi e si veste con pelli e pellicce.

Questa sottorazza abituata a vivere nei climi artici abita la zona settentrionale del Brun, ovvero le regioni di Hyborea, la Borea inferiore e l'estremo nord del Norwold. Alcune tribù potrebbero trovarsi anche nello Skothar settentrionale (in Nentsun e Thonia).

**IMPERIALE** (*Orcus Imperator Rex*): i tratti animaleschi e porcini sono meno marcati, tanto che può essere scambiato per un uomo deforme, ha la pelle ramata e indossa soprattutto abiti sciatti che possano nascondere le fattezze. Ha una personalità con tratti psicotici e megalomani, visto che si considera superiore a qualsiasi altra razza umanoide e alle sottorazze orchette.

Gli Orchetti Imperiali sono originari delle Terre Brulle, e si trovano in prevalenza in questa regione ed in alcune aree limitrofe, come il Glantri, le Terre Orchesche, o le montagne settentrionali del Sind.

**KRUGEL** (*Orcus Militaris Krugel*): pelle gialla o marroncina, muso con fattezze porcine e arcata sopraccigliare marcata, capelli neri radi e cortissimi, fisico asciutto, preferisce vestiti leggeri dai colori chiari, stivali da cavallerizzo, una mantella tipo tabarro e un cappello a tesa larga contro il sole e il caldo.

Questa sottorazza discende da una tribù salvata dagli Immortali dopo la disfatta della Grande Orda della regina Ubdala, e poste ad abitare nel Mondo Cavo, in una vasta regione arida ed impervia nella parte nord-orientale del continente di Iciria.

**RODENTE** (*Orcus Facies Ratis*): pelle gialla e il muso da ratto, capelli marroni molto corti e peluria diffusa sul resto del corpo, preferisce vestiti neri con cappuccio grazie a cui possa mimetizzarsi.

Questa sottorazza è quella più numerosa nel Mondo Conosciuto, sebbene sia confinata in un'area relativamente circoscritta; i Rodenti infatti costituiscono gran parte della popolazione orchetta delle Terre Orchesche del Darokin, mentre altre tribù di questa sotto-

razza sono presenti nella Casa di Roccia e nelle Terre Brulle. Anche parte delle tribù di Orchetti che popolano il Brun centrale appartiene a questa sottorazza.

**ROSSO** (*Orcus Rubens Vulgaris*): pelle ramata o rosso mattone e tratti del viso decisamente scimmieschi, con piccole orecchie tonde, capelli molto corti quando presenti, e dalla statura imponente.

Gli Orchetti Rossi sono presenti nel Mondo Conosciuto soprattutto nelle Terre Brulle e nei Monti Cruth al confine fra il Darokin e le Cinque Contee, ma in misura minore si trovano anche nel Sind e nel Darokin. Fuori dal Mondo Conosciuto, gli Orchetti Rossi abitano prevalentemente il Brun meridionale, con una forte presenza nella Penisola del Serpente, nel Deserto del Sind, nell'Hule e fra gli Yazì della Costa Selvaggia; altre tribù popolano la Penisola di Capo Orchetto ed il Braccio dell'Immortale, ed altre ancora la Davania settentrionale.

**SCARLATTO** (*Orcus Simius Terribilis*): la pelle ha un colore che va dall'arancio al rosso scuro, col muso simile a quelli di un babbuino dalle orecchie tonde, capelli lunghi e sporchi, un fisico possente e muscoloso e un'indole più aggressiva dei suoi pari, preferisce vestire con indumenti o corazze di cuoio nero.

Gli Scarlatti condividono la medesima area di diffusione degli Orchetti Rossi, ma tendono ad essere più rari. Nel Mondo Conosciuto si incontrano soltanto nelle Terre Brulle, nei Monti Cruth delle Cinque Contee, e nel Sind. Fuori da questa regione, si trovano nella Penisola del Serpente, nel Deserto del Sind, nell'Hule, nella Penisola di Capo Orchetto, nel Braccio dell'Immortale e nella Davania settentrionale.

**Origine:** deriva dall'evoluzione dell'Uomo Bestia. [rif. GAZ 10 e 12, HW, RC]

**Altezza:** 160 + 6d8 cm

**Peso:** 65 + 5d10 kg

**Età:** min. 14 (13 +1d4), max. 80 (50 +3d10)

**Lingue:** goblinoida

**Caratteristiche:** +1 Forza (min. 10); -1 Intelligenza

**Abilità generale razziale** (in base alla sottorazza):

- Comune: *Resistenza*
- Giallo: *Schivare*
- Hyboriano: *Resistere al freddo*
- Imperiale: *Intimidire*
- Krugel: *Cavalcare*
- Rodente: *Sorpresa*
- Rosso: *Movimento furtivo*
- Scarlatto: *Azzuffarsi*

**Abilità generale obbligatoria:** *Istinto combattivo*

**Capacità:** Infravisione entro 18 metri.

**Svantaggi:**

- **Fotosensibile:** l'orchetto è una creatura sotterranea abituata al buio e pertanto risente di un malus di -1 al TxC se combatte esposto alla luce del sole.
- **Punteggi limitati** a 16 per Intelligenza e Saggezza.

## ORCO

**Vantaggio:** Minimo (700)

**Aspetto e Diffusione:** l'orco è un umanoide di taglia grande che assomiglia ad un uomo dall'aspetto brutale e selvaggio, con alcuni tratti molto marcati (grosso naso, orecchie larghe, braccia spropositatamente lunghe o robuste, spalle curve ma possenti, mascella squadrata e denti sporgenti). Si distinguono tre sottorazze:

**BIANCO** (*Homo Monstrum Bellicosus*): pelle bianco cenere con capelli biondi o rossi raccolti in trecce e occhi grigi opachi (1 punto in meno all'Intelligenza e 1 punto in più alla Forza rispetto allo standard).

Questa sottorazza abituata a vivere nei climi freddi si trova prevalentemente nel Brun centrale e settentrionale, nelle regioni di Hyborea, della Borea e del Norwold. Essi abitano anche zone particolarmente gelide a latitudini più basse, come l'Altopiano di Denagoth, il Norwold meridionale ed il Wendar. Diverse tribù si trovano anche nello Skothar settentrionale.

**COMUNE** (*Homo Monstrum Brutalis*): pelle ramata o verdastra con folti capelli e sopracciglia di colore scuro, particolarmente pelosi e dal portamento ingobbito.

La sottorazza di Orchi più frequenti nel Mondo Conosciuto, i Comuni sono presenti nelle isole e negli atolli del Mare del Terrore (compreso l'Arcipelago di Thanegioth), nel Sind, nella Casa di Roccia e nelle Terre Brulle; molti sono anche presenti a Thyatis (sia come abitanti delle colline che come schiavi), nel Glantri e nel Karameikos, mentre piccole tribù si incontrano nei Territori Heldannici, in Ylaruam, nelle Cinque Contee, nelle Terre Orchesche del Darokin e nel Vestland. Nel Norwold, gruppi di Orchi Comuni abitano soprattutto le zone meridionali di questa regione. Appartengono alla sottorazza dei Comuni gli Orchi che si trovano sull'Isola dell'Alba, nel regno di Limn sul continente alphantiano, nelle Steppe di Yazak della Costa Selvaggia ed in tutte le Terre di Mezzo, compreso



l'Hule, le Montagne Nere ed il Deserto del Sind. Le tribù che popolano lo Skothar appartengono anch'esse a questa sottorazza, sia quelle della penisola di Estherhold e della Costa Minaeana, sia quelle dell'estremo orientale del continente nella penisola di Tangor.

**NERO** (*Homo Monstrum Grossus*): pelle bronzea o nera, con barba e capelli neri o verdi e occhi gialli, si distinguono per essere incredibilmente grassi (2 punti in meno alla Destrezza e 2 punti in più alla Costituzione rispetto allo standard).

Gli Orchi Neri sono scarsamente rappresentati nel Brun, dove si trovano soltanto nella Palude di Malpheggi nel Darokin meridionale e nel Brun sud-occidentale, ovvero nella Penisola di Capo Orchetto e nel Braccio dell'Immortale; essi sono assai più numerosi nella Davania, dove tutte le tribù di Orchi incontrate dovrebbero appartenere alla sottorazza dei Neri.

**Origine:** derivano dall'evoluzione degli Uomini Bestia di taglia grande. [rif. GAZ10, HW, RC]

**Altezza:** 215 + 5d10 cm + 10 cm x DV

**Peso:** 170 + 3d10 kg + 25 kg x DV

**Età:** min. 14 (13 +1d4), max. 60 (50 +1d10)

**Lingue:** goblinoide

**Caratteristiche:** +3 Forza (min. 18) e +1 Costituzione; -1 Intelligenza, Saggezza e Destrezza (modificatori di taglia già inclusi)

**Abilità generale razziale** (in base alla sottorazza):

- Bianco: *Muscoli*
- Comune: *Azzuffarsi*
- Nero: *Duro a morire*

**Abilità generale obbligatoria:** *Intimidire*

**Bonus speciali:** A causa della taglia Grande, i Dadi Vita di ogni classe aumentano di un grado e il Movimento Base è di 45/15 metri.

**Difese:**

- **Classe Armatura Naturale 8** (la pelle si ispessisce fino a raggiungere CA 5 a livello Evoluto)

**Capacità:**

- **Vitalità superiore:** 4d8 DV a livello Evoluto.

**Svantaggi:**

- **Punteggi limitati** a 16 per Intelligenza e Saggezza.
- **Taglia Grande:** Per ogni taglia di differenza, una creatura di taglia inferiore riceve un bonus cumulativo al colpire di +1, mentre quella più grande un malus cumulativo di -1.

## OVINAURO

**Vantaggio:** Minimo (500)

**Aspetto:**

l'ovinauro è un umanoide con la parte inferiore del corpo da pecora che al posto della testa ha un busto da halfling con braccia e viso proporzionati (una sorta di centauro ovino). Il vello può essere di colore chiaro o scuro, e solitamente i peli del torso e i capelli hanno la stessa tonalità.



**Origine:** gli ovinauri appartengono alla razza dei capridi, creati dall'unione spesso forzata tra caproidi e halfling che vivevano in insediamenti alle pendici delle Montagne Nere, al confine con le Terre di Hule. Durante la guerra tra i caproidi e il demone Bielgorna, i caprinici diedero aiuto e riparo ai loro cugini, aiutandoli infine a sconfiggere l'antico creatore della razza capride. Gli ovinauri sono i più civilizzati tra i capiridi e oltre a vivere in piccole cittadine tra i verdi pascoli, agiscono spesso come intermediari tra umani e le altre sottorazze capridi. [rif. articolo online di Bruce Heard]

**Diffusione:** sono originari della zona orientale del Golfo di Hule e vivono nella regione compresa fra le Città-Stato Traladarane e le pendici delle Montagne Nere.

**Altezza:** 130 + 3d10 cm (lunghezza 160 + 2d20 cm)

**Peso:** 60 + 3d10 kg

**Età:** min. 17 (15 +2d8), max. 150 (90 +3d10)

**Lingue:** capride

**Caratteristiche:** +1 Destrezza e Saggezza; -2 Forza

**Abilità generale razziale:** *Saltare*

**Abilità generali obbligatorie:** *Empatia animale*

**Difese:**

- **Classe Armatura Naturale 8** (vello e pelle robusta)
- **Spirito indomito:** Bonus di +1 a tutti i TS contro Paura e Charme.

**Capacità:**

- **Attacco naturale:** a livello Evoluto può attaccare con un calcio anteriore o posteriore (2d4).
- **Capacità di carico superiore:** come per ogni quadrupede, il carico trasportabile da un ovinauro è superiore a quello dei bipedi ed è pari a 300 mone (15 kg) per punto di Forza, e il movimento base è pari a 36/12 metri al round.
- **Lingua ovina:** l'ovinauro è in grado di comunicare normalmente con qualsiasi ovino.
- **Movimento incrementato:** il movimento base di un ovinauro è pari a 54/18 metri al round. Inoltre fintanto che l'ingombro dell'ovinauro rimane Leggero, la distanza base del salto in lungo o in alto è raddoppiata (v. abilità omonima).
- **Vitalità superiore:** 2d8 DV a livello Evoluto.

**Svantaggi:** **Anatomia particolare:** l'ovinauro deve indossare bardatura e armatura per migliorare la sua CA.

## PACHYDERMION



**Vantaggio:** Sensibile (1100)

**Aspetto:** il pachydermion è un umanoide massiccio alto oltre 2,5 metri con testa elefantina e pelle grigia o biancastra molto spessa ricoperta di corta peluria.

**Origine:** i pachydermion sono umanoidi creati grazie all'intercessione di alcuni immortali dediti alla conoscenza, in particolare Ka e Ssu-ma. Nonostante la mole imponente, i pachydermion sono estremamente pacifici e perseguono una filosofia improntata al rispetto per la vita e per la conoscenza. [rif. AC9, Dr.Mag 160]

**Diffusione:** sono presenti soltanto nella luna invisibile che orbita attorno a Mystara, quella di Patera, dove abitano prevalentemente il loro reame di Kompur-Thap. Singoli esemplari possono trovarsi su Mystara se inviati in speciali missioni dai loro patroni immortali.

**Altezza:** 200 + 3d10 cm + 10 cm x DV

**Peso:** 180 + 5d10 kg + 30 kg x DV

**Età:** min. 20 (18 +2d4), max. 160 (100 +6d10)

**Lingue:** pachydermion

**Caratteristiche:** +3 Forza (min. 16) e +1 Intelligenza (min 13); -3 Destrezza (modificatori di taglia già inclusi, max. 15)

**Abilità generale razziale:** Ferrea volontà

**Abilità generale obbligatoria:** una Conoscenza

**Bonus speciali:** A causa della taglia Grande, i Dadi Vita di ogni classe aumentano di un grado.

**Difese:** Classe Armatura Naturale 7 (pelle robusta)

**Capacità:**

- **Attacchi multipli:** a livello Evoluto il pachydermion può attaccare con due armi impugnate in ciascuna mano, più una terza maneggiata con la proboscide, per un totale di tre attacchi al round. Viceversa può compiere due attacchi senz'armi colpendo col pugno (1d4) e con la proboscide (1d6).
- **Vitalità superiore:** 7d8 DV a livello Evoluto.

**Svantaggi:**

- **Lentezza:** il pachydermion è notoriamente lento a causa della sua mole, perciò il suo movimento base è di soli 27/9 metri al round.
- **Punteggio limitato** a 15 per Destrezza.
- **Taglia Grande:** Per ogni taglia di differenza, una creatura di taglia inferiore riceve un bonus cumulativo al colpire di +1, mentre quella più grande un malus cumulativo di -1.

## PEGATAURO



**Vantaggio:** Elevato (2300)

**Aspetto:** un pegatauro assomiglia ad un centauro alato con la parte superiore del corpo di elfo muscoloso. Il manto della parte equina ha un colore che può essere bianco, grigio, marrone o nero, mentre le ali hanno sempre un piumaggio bianco. Il viso dei pegatauri ha sempre lineamenti alteri e spigolosi, con lunghi capelli biondi o argentei, e alcuni portano una corta barba ben curata o tatuaggi che indicano il clan d'appartenenza.

**Origine:** i primi pegatauri sono il risultato di un'ibridazione magica di elfi, pegasi e centauri, portata avanti da maghi alphetiani al fine di creare una razza di soldati possenti e con buone capacità magiche per sorvegliare i loro possedimenti ed essere impiegati in battaglia contro i nemici. In seguito molti pegatauri si ribellarono alla condotta malvagia dei loro creatori o li abbandonarono. [rif. AC9, DotE, PC2]

**Diffusione:** la maggioranza vive liberamente in luoghi inaccessibili sulle vette più alte, nei Regni Superni, o in foreste verdeggianti, mentre altri girovagano per il mondo in compagnie di mercenari vendendo al miglior offerente la loro fedeltà e abilità in battaglia. Un numero consistente di pegatauri abita la città volante di Ser-raine. Nel Mondo Conosciuto sono invece estremamente rari e ne sono stati avvistati soltanto nell'Alfheim.

Altri abitano nel regno di Ar Fluttuante e nelle regioni centro-settentrionali del continente alphetiano, nel regno di Thonia, nello Skothar nord-occidentale, e alcuni sono stati accolti tra gli ee'ar che popolano Aeryl, nel Braccio dell'Immortale.

**Altezza:** 160 cm al garrese (dorso della parte equina), più altri 100 +6d10 cm per busto e testa umani, lunghezza del corpo 240 cm.

**Peso:** 300 + 6d20 kg

**Età:** min. 22 (20 +2d6), max. 250 (190 +3d10)

**Lingue:** elfico, centaurico e comunica coi pegasi.

**Classi proibite:** non esistono Ladri tra i pegatauri (né relative sottoclassi).

**Caratteristiche:** +2 Forza e +1 Costituzione (min 13); -1 Saggezza (modificatori di taglia inclusi)

**Abilità generale bonus:** *Combattere in volo*

**Abilità generale razziale:** *Istinto combattivo*

**Abilità generali obbligatorie:** *Resistenza*

**Tiri Salvezza:** +1 a TS contro incantesimi.

**Bonus speciali:** A causa della taglia Grande, i Dadi Vita di ogni classe aumentano di un grado.

**Difese:** Classe Armatura Naturale 9 (la pelle si ispessisce fino a raggiungere CA 5 a livello Evoluto).

**Capacità:**

- **Attacchi multipli:** a livello Evoluto un pegatauro effettua contemporaneamente fino a 3 attacchi al round, 2 con gli zoccoli (1d6) più uno con una qualsiasi arma impugnata.
- **Capacità di carico superiore:** come per ogni quadrupede, il carico trasportabile dal pegatauro è superiore a quello dei bipedi e pari a 9000 monete.
- **Infravisione entro 18 metri.**
- **Movimento in volo:** il movimento base di un pegatauro è pari a 54/18 metri al round su terraferma, 108/36 metri al round in volo, grazie al paio di ali poderose che sfoggia sul dorso.
- **Sangue Elfico:** non risente di impedimenti a evocare incantesimi se indossa armature o bardature.
- **Vitalità superiore:** 5d8 DV a livello Evoluto.

**Svantaggi:**

- **Ali ingombranti:** un pegatauro non può volare quando si trova in luoghi più stretti della sua apertura alare (4 metri).
- **Anatomia particolare:** a causa dell'anatomia particolare, il pegatauro deve indossare bardature per migliorare la sua CA.
- **Taglia Grande:** Per ogni taglia di differenza, una creatura di taglia inferiore riceve un bonus cumulativo al colpire di +1, mentre quella più grande un malus cumulativo di -1.

## PHANATON

**Vantaggio:** Minimo (400)

**Aspetto:** il phanaton sembra un lemure con la testa di procione, un paio larghe di membrane tra mani (dotate di pollice opponibile) e piedi simili a quelle di uno scoiattolo volante, e una coda prensile lunga un metro. La pelliccia è bruna, con striscie bianche e nere sulla coda e una maschera nera intorno agli occhi (come i procioni), mentre gli occhi sono di un colore acceso (rosso, giallo o verde).



**Origine:** i phanaton sono originari di un piano esterno e vennero in origine schiavizzati dal popolo arcnide governato dal Regno Notturmo. Quando questa fu costretta a lasciare il suo dominio e rifugiarsi su Mystara, il suo popolo portò con sé gran parte degli schiavi phanaton che così si insediaron nelle terre degli arcnide. Quando finalmente il potere degli arcnide vacillò, complice anche la caduta di Nithia e l'intervento di Korotiku, essi riuscirono a sfuggire al giogo dei loro padroni e guadagnarono la libertà. Da quel momento sono acerrimi nemici degli arcnide e degli arcnidi intelligenti di ogni tipo. [rif. M5, SCS, SCMC]

**Diffusione:** queste piccole creature arboricole sono sparse lungo una fascia dal clima temperato o subtropicale che va dall'Isola dell'Alba alla Penisola di Capo Orco; essi preferiscono le grandi foreste, nelle quali si sono adattati a vivere. Gruppi di phanaton si trovano nel Grande Altopiano dell'Isola dell'Alba, nell'Arcipelago di Thanegioth Orientale e, in concentrazione maggiore, nel loro reame di Jibarú, nella Penisola di Capo Orchetto. Altri piccoli gruppi abitano le foreste comprese fra queste regioni, e le giungle della Davania settentrionale.

**Altezza:** 80 + 4d10 cm

**Peso:** 14 + 1d6 kg

**Età:** min. 14 (13 +1d4), max. 120 (80 +3d10)

**Lingue:** phanaton e sileno.

**Caratteristiche:** +3 Destrezza (min 13); -2 Forza e -1 Intelligenza (modificatori di taglia già inclusi)

**Abilità generale bonus:** *Equilibrio*

**Abilità generale razziale:** *Camminare sugli alberi*

**Abilità generali obbligatorie:** *Camminare sugli alberi, Sorpresa*

**Tiri Salvezza:** +2 a TS contro attacchi schivabili.

**Difese:**

➤ **Classe Armatura Naturale 8** (pelliccia e agilità)

➤ **Taglia Piccola:** Per ogni taglia di differenza, una creatura di taglia inferiore riceve un bonus cumulativo al colpire di +1, mentre quella più grande un malus cumulativo di -1.

➤ **Classe Armatura Naturale 8** (pelliccia e agilità)

➤ **Taglia Piccola:** Per ogni taglia di differenza, una creatura di taglia inferiore riceve un bonus cumulativo al colpire di +1, mentre quella più grande un malus cumulativo di -1.

➤ **Classe Armatura Naturale 8** (pelliccia e agilità)

➤ **Taglia Piccola:** Per ogni taglia di differenza, una creatura di taglia inferiore riceve un bonus cumulativo al colpire di +1, mentre quella più grande un malus cumulativo di -1.

➤ **Classe Armatura Naturale 8** (pelliccia e agilità)

➤ **Taglia Piccola:** Per ogni taglia di differenza, una creatura di taglia inferiore riceve un bonus cumulativo al colpire di +1, mentre quella più grande un malus cumulativo di -1.

➤ **Classe Armatura Naturale 8** (pelliccia e agilità)

➤ **Taglia Piccola:** Per ogni taglia di differenza, una creatura di taglia inferiore riceve un bonus cumulativo al colpire di +1, mentre quella più grande un malus cumulativo di -1.

### Capacità:

- **Coda prensile:** la coda del phanaton è in grado di esercitare una presa sugli oggetti con manualità limitata (può maneggiare oggetti di peso massimo pari a metà dell'ingombro maneggiabile). Solitamente la coda viene usata per aggrapparsi ad un ramo e poter attaccare il bersaglio sottostante con un'arma impugnata nelle mani.
- **Furtività:** un phanaton ha la capacità di *Muoversi silenziosamente* tra gli alberi con probabilità pari al 70%. Se in seguito sceglie di diventare un Ladro, aggiunge questo bonus alla sua percentuale base ad ogni livello quando la sfrutta in una foresta.
- **Movimento in volo:** un phanaton può planare grazie alla membrana tra le braccia proprio come uno scoiattolo volante, percorrendo in diagonale una distanza pari al massimo a tre volte l'altezza da cui scende a velocità pari 15 metri al round. La distanza massima raggiunta si dimezza con ingombro medio o superiore, e mentre è in volo non può fare altro, dato che deve mantenere braccia e gambe aperte per controllare il movimento. Dal 4° livello può volare sfruttando le correnti d'aria, alzandosi di 3 metri ogni 6 metri di movimento sacrificati, ma solo in presenza di vento e partendo da un'altezza minima di 6 metri. Il phanaton non può volare se la forza del vento è superiore ai 40 km/h.
- **Passa pianta:** dal 7° livello un phanaton guadagna la capacità di sfruttare l'incantesimo druidico omonimo di 4° livello una volta al giorno.

### Svantaggi:

- **Limitazione alle armature:** un phanaton è restio ad indossare armature intere dato che limitano la sua mobilità e la capacità di volo. Nel caso in cui voglia usare una corazza, deve essere fatta su misura e subisce sempre la penalità al TxC come se non fosse addestrato (v. *Armeria di Mystara*). Rifiuta invece di indossare scudi poiché impediscono l'uso delle membrane alari.
- **Taglia Piccola:** i Dadi Vita di ogni classe si riducono di un grado e il Movimento Base è di 27/9 metri.

## POLYMAR

**Vantaggio:** Elevato (1700)

**Aspetto:** il polymar è il mutaforma naturale per eccellenza, e può assumere la forma di qualsiasi essere od oggetto. Nella sua vera forma appare come un umanoide dall'incarnato roseo senza tratti caratteristici, tanto che è impossibile distinguere due polymar per chi non appartiene a questa razza.

**Origine:** le origini dei polymar sono incerte e si perdono nelle nebbie del tempo, ma i più saggi fanno risalire questa razza all'epoca di Blackmoor, quando gli esperimenti degli scienziati blackmooriani diedero poteri metamorfici a comuni esse-

ri umani, che in seguito alla Grande Pioggia di Fuoco mutarono definitivamente la loro struttura biologica e i sopravvissuti finirono col divenire i polymar attuali. [rif. AC9]

**Diffusione:** questi strani mutaforma vengono avvistati in svariate parti del mondo esterno, in genere come individui solitari. Non sembra che prediligano certi ambienti piuttosto che altri, o che siano concentrati in qualche zona del globo in particolare, e possono quindi essere incontrati ovunque.

**Altezza:** 170 cm

**Peso:** 70 kg

**Età:** min. 14 (13 +1d6), max. 150 (90 +5d12)

**Lingue:** una lingua a scelta.

**Caratteristiche:** +1 Forza e Destrezza; -1 Intelligenza e Carisma

**Abilità generali bonus:** *Ambidestria*

**Abilità generale razziale:** *Sorpresa*

**Abilità generali obbligatorie:** *Camuffare*

**Tabella dei Punti Esperienza fino al livello Evoluto:**

DV	PE	DV	PE
2	1.700	7	54.000
3	3.400	8	108.000
4	6.800	9	216.000
5	13.500	10	432.000
6	27.000		

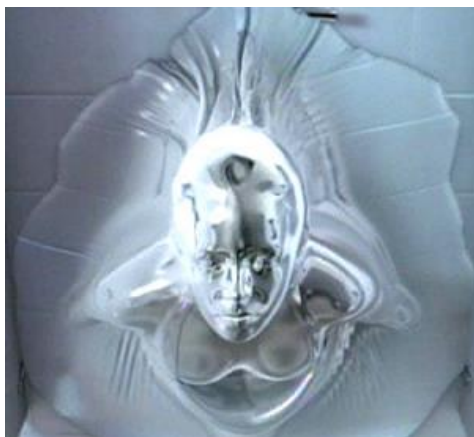
### Difese:

- **Immunità alla metamorfosi:** come tutti i mutaforma, se subisce una metamorfosi obbligata può concentrarsi per ritornare alla forma normale nel round successivo, e ciò pone fine alla metamorfosi. Le capacità del polymar gli permettono di tornare in forma normale anche se pietrificato.

### Capacità:

- **Attacchi multipli:** a livello Evoluto il polymar può sferrare due attacchi al round coi bracci armati.
- **Braccio armato:** il polymar può trasformare ogni braccio in un'arma semplice non meccanica di dimensioni medie o inferiori e sferrare i suoi attacchi sfruttando la propria maestria nell'arma.
- **Capacità metamorfiche:** in quanto mutaforma naturale, il polymar è in grado di assumere le sembianze di qualsiasi essere visto almeno una volta con DV uguali o inferiori e con taglia compresa tra Minuta e Grande, guadagnando tutte le capacità fisiche naturali della creatura, ma senza acquisire poteri magici o soprannaturali e mantenendo le

proprie capacità mentali. Le sue capacità metamorfiche gli consentono anche di trasformarsi in qualsiasi oggetto di dimensioni da Piccole a Grandi (max 3 m<sup>3</sup>) che non contenga parti meccaniche (ad esempio una sedia, un'arma, una cassa, ecc.). La trasformazione non è mai perfetta (un umanoide può ave-



re tratti o postura bizzarra, un oggetto non essere simmetrico, e così via), e c'è sempre una probabilità che venga scoperto pari a quella per individuare porte segrete. La trasformazione impiega un intero round e non permette di emulare l'aspetto di altri individui, ma non ha limiti di tempo né di frequenza ed è una capacità naturale, per cui non può essere dissolta magicamente, permettendo al polymar di inglobare qualsiasi cosa indossi, anche se gli oggetti diventano inutilizzabili finché non torna nella forma iniziale. In forma di arma può essere usata come tale ma è considerata un'arma normale.

- Telepatia polymar: tra di loro i polymar sono in grado di comunicare telepaticamente fino a un raggio di 30 metri.
- Vitalità superiore: 10d8 DV a livello Evoluto.

## RAKASTA

**Vantaggio:** Minimo per Comuni (600) e Selvaggi (600), Sensibile per Maggiori (800) e Antenati (900).

**Aspetto e Diffusione:** un rakasta è un umanoide dalla testa di felino, con una corta pelliccia di colore uniforme a ricoprire il resto del corpo, artigli corti ma affilati alle mani e una coda pelosa dietro la schiena. I rakasta si dividono in varie sottorazze ciascuna con tratti felini, abitudini e capacità diverse (tra parentesi il nome originale della sottorazza, mentre nella descrizione sono menzionati anche eventuali nomi di tribù localizzate):

CARACASTA: pelo corto e fitto color marrone-rossiccio, con ciuffi neri che si allungano dalla punta delle grandi orecchie, che spesso fremono quando sono nervosi e che usano per comunicare le emozioni (linguaggio muto empatico dei caracasta). Vive nello Hule (Karakulak) e nelle pianure Meghala Kimata in Davania.

JAKAR: fisico muscoloso, pelo giallo o bruno rossiccio, con grandi rosette scure che circondano punti più piccoli e neri che aiutano a mimetizzarsi nella boscaglia. Vive nelle foreste e paludi tropicali del Braccio degli Immortali.

JAKARUNDI: sembra un incrocio tra un rakasta e una donnola per via del lungo collo e della testa affusolata, mentre il corpo è snello e il pelo lucido ha un colore variabile da nero a marrone, compresi esempi di grigio, fulvo o giallo-rossiccio. Vive nelle foreste tropicali del Braccio degli Immortali.

LINCEO (Lynxmen): il corpo è tozzo, con coda corta a ciuffetto, orecchie molto pelose, zampe grandi per non affondare nella neve (gli permettono di muoversi sulla neve a velocità normale), e un manto lungo e folto dal colore che varia da marroncino crema a grigio con piccole linee più scure nelle zone meno rigide, fino a di-



ventare completamente candido per quelli che vivono nelle regioni polari o nei ghiacciai. Vive nelle regioni più fredde di Mystara, dal polo sud fino ai Monti Brasoliani in Davania, nel Nentsun in Skothar, mentre nel Brun non si spinge oltre le Distese Hyboriane e la catena dei Denti del Drago. Tutti i lincei conoscono la via attraverso le Terre Oscure (Darklands) che conduce all'interno del Mondo Cavo attraverso i poli.

OCELOTL: pelliccia color crema o fulva con piccole macchie nere, circondate da anelli più scuri che si toccano fino a formare vere e proprie catene o striscie orizzontali che ne attraversano il corpo, mentre una macchia bianca sul retro delle orecchie dà l'impressione di un paio d'occhi che scrutano all'indietro. Vive nelle foreste occidentali della Davania e del Braccio degli Immortali.

PARDASTA: il pelo è corto e rado per quelli che vivono nelle zone più calde, mentre è folto per le zone più fredde, e il colore varia dal giallo pallido al grigio-marroncino per le zone fredde, al marrone scuro, rossiccio e persino nero in aree subtropicali, con piccole macchie scure sulla testa e sul collo che diventano rosette più grandi su schiena e fianchi, mentre la base del collo, la pancia e l'interno degli arti rimane sempre bianco. Vive ovunque su Mystara nelle regioni meno civilizzate, specialmente nelle regioni comprese tra il 30° parallelo nord e sud.

PARDASTA DELLE NEVI (Snow pardasta): zampe larghe che gli permettono di avanzare su neve e ghiaccio senza difficoltà (movimento senza penalità), coda lunga e grossa, pelo folto di color grigio-bianco, con piccole chiazze scure sul collo che diventano cerchi irregolari sul dorso e sui fianchi. Vive nelle regioni polari più fredde sia del nord (le Distese Hyboreane e il Norwold nel Brun, il Nentsun nello Skothar) che del sud (l'Anello di Diamanti e i Picchi Ghiacciati in Davania).

PARDASTA NEBULOSO (Cloud pardasta): pelo marrone o giallo dorato, con zone più chiare sull'addome e nell'interno degli arti, mentre sul dorso ha larghe macchie bianche simili a nuvole. Vive nelle foreste della Bellissaria e dello Skothar (Rimau-Dahan).

PIÈVELOCE (Fastrunner): fisico asciutto e scattante, pelo ruvido di colore vario, dal giallo-grigiastro al dorato fino al rossiccio, con piccole macchie nere. Vive nelle pianure Meghala Kimata della Davania (Msongo), nelle Steppe di Jen (Skothar) e nell'Altopiano Perduto (Isola dell'Alba).

RAKASTA DELLE CAVERNE: pelo lungo e fulvo, fisico muscoloso e lunghi artigli, con una folta criniera leonina intorno alla testa, sono essenzialmente la versione di taglia grande dei simbasta. Vive solo nel Mondo Cavo.





**RAKASTA DI MONTAGNA:** il pelo è folto e il colore varia da grigio-marrone nelle zone più fredde a fulvo e marrone scuro in quelle più calde. Vive solo nel Brun, in zone selvagge o di montagna (Yutin).

**RAKASTA RANDAGIO (Alley):** pelo può essere di qualsiasi colore (raro il bicolore), soprattutto grigio o sfumature di marrone, con una varietà pressochè illimitata di macchie e pelo (corto, lungo, rado, riccio, duro, ecc.). Vive in qualsiasi regione civilizzata o selvaggia di Mystara (famosi sono i nomadi di Bellayne e delle Steppe di Yazak nella Costa Selvaggia).

**RAKASTA URBANO (Domestic):** pelo può essere di qualsiasi colore (mono o multicolore), con una varietà pressochè illimitata di macchie o pelo, che però è sempre ben tenuto. Vive in qualsiasi regione civilizzata su Mystara, ed esiste un regno rakasta di urbani sia nella Costa Selvaggia (Bellayne) che sulla luna invisibile (l'Impero di Myoshima).



**RAKASTODON FATALIS:** ha un fisico massiccio e imponente, coda corta a ciuffo, pelo rosso-arancio con possibilità di strisce scure, fattezze da tigre e due lunghi denti a sciabola. Vive solo nel Mondo Cavo.

**SERVASTA:** fisico asciutto e allampanato, la testa è piccola e si riconosce per le larghe orecchie simili a quelle di un pipistrello, con piccole macchie nere sul mantello rossiccio e anelli neri sulla coda. Vive solo nelle savane della Davania (Kisongo).

**SHERKASTA:** pelo rosso-arancione o giallo-rossastro con strisce nere orizzontali sul dorso, mentre l'addome e l'interno degli arti è bianco; il ceppo che vive nelle zone più fredde a nord ha pelo grigio-bianco più folto. Vive nelle foreste e nelle paludi dello Skothar (Hari-mau-Belang a sud, Tagh nel nord), e anche sulla luna invisibile Patera.



**SIMBASTA:** portamento regale, fisico muscoloso e fattezze leonine, pelo corto e folto di colore che varia dal giallo-marroncino al rosso e persino al nero, con una grande criniera intorno al capo per i maschi. Vive nelle savane della Davania (Ikimizi), in particolare in Arypt e nell'Addakia.



**Origine:** la razza rakasta fu creata dall'immortale Ka millenni orsono, e col passare del tempo si è evoluta e diffusa in tutto il mondo e finanche in altri piani e pianeti, suddividendosi in varie sottorazze. I rakasta si dividono tra individui civilizzati e tribù nomadi o semi-nomadi, hanno una propria lingua piuttosto complessa e amano indossare abiti e armi che rispecchino la loro cultura di appartenenza; essi infine sono i nemici naturali dei rakshasa., che secondo le leggende rakasta erano un tempo malvagi sherkasta che dopo un patto coi signori dell'Entropia sono divenuti demoni ingannatori. [rif. AC9, Dr.Mag. 247, SCS]

**Altezza:** varia in base alla sottorazza

**Peso:** varia in base alla sottorazza

**Età:** min. 16 (15 +1d4), max. 106 (90 +2d8)

**Lingue:** rakasta (etnico).

**Caratteristiche:** variano in base alla sottorazza (v. tabella riassuntiva nella pagina successiva)<sup>5</sup>

**Abilità generali bonus:** *Ascoltare, Combattere alla cieca*

**Abilità generale razziale** (in base alla sottorazza):

- Caracasta: *Estrazione rapida*
- Jakar: *Empatia animale*
- Jakarundi: *Nascondersi*
- Linceo: *Orientamento*
- Ocelotl: *Guarire*
- Pardasta: *Osservare*
- Pardasta delle nevi: *Resistere al freddo*
- Pardasta nebuloso: *Camminare sugli alberi*
- Pièveloce: *Scatto*
- Rakasta delle Caverne: *Intimidire*
- Rakasta di Montagna: *Saltare*
- Rakasta Randagio: *Duro a morire*
- Rakasta Urbano: *Allerta*
- Rakastodon Fatalis: *Frenesia combattiva*
- Servasta: *Ascoltare*
- Sherkasta: *Azzuffarsi*
- Simbasta: *Autorità*

**Abilità generali obbligatorie:** *Allerta, Equilibrio*

**Difese:** Dimezza automaticamente i danni da cadute entro e non oltre 100 metri.

<sup>5</sup> Nelle regole originali tutti i rakasta hanno -2 in Saggezza. La penalità è stata spostata sull'Intelligenza, poiché tutte le abilità del rakasta sono legate alla sua Saggezza, ed è stato invece aggiunto un malus specifico ai TS contro effetti mentali per rendere conto della loro minor forza di volontà.

**Tabella riassuntiva delle sottorazze Rakasta**

Elenco sottorazze (con punteggi min e max)	Modificatori alle caratteristiche						Altezza cm base	Peso (kg)	Mov. (mt/rnd)	Danni attacchi	
	Fo	De	Co	In	Sa	Ca				Morso	Artigli
<b>Antenati</b> (taglia Grande)	(Forza min. 16, Int. e Sag. max 14)						+1d20	altezza ×	cor/cam		Sup./Inf.
Rakasta delle Caverne	+3	-2	-	-2	-1	+1	224	1,20	36/12	1d12	1d6/2d8
Rakastodon Fatalis	+3	-1	-	-2	-1	-	210	1,25	36/12	2d6	1d4+1/2d8
<b>Rakasta Maggiori</b>	(Forza min. 14, Intelligenza max 14)						+2d10				
Jakar	+2	+1	-1	-2	-	-	171	0,63	27/9	1d8	1d3/1d8+2
Pardasta	+1	+1	-	-2	-	-	161	0,57	36/12	1d6	1d3/1d8
Pardasta delle nevi	+1	-	+1	-2	-	-	151	0,58	27/9	1d6	1d3/1d8
Pièveloce	-	+2	-	-2	-	-	156	0,45	45/15	1d4+1	1d2/1d4
Rakasta di montagna	+1	+2	-1	-2	-	-	171	0,60	36/12	1d6	1d3/2d4
Sherkasta	+2	-	-	-2	-	-	189	1,10	36/12	1d10	1d4+1/2d6+2
Simbasta	+2	-	-	-2	-	+1	181	1,06	36/12	1d10	1d4/2d6
<b>Rakasta Selvaggi</b>	(For e Des min. 12, Int e Sag max 16)						+2d8				
Caracasta	+1	-	+1	-2	-	-	171	0,41	27/9	1d4+1	1d3/1d8
Jakarundi	-	+1	-	-1	-	-	168	0,39	27/9	1d3	1d2/1d6
Linceo	-	-	+2	-2	-	-	176	0,40	36/12	1d4	1d2/1d6
Ocelasta	-	+1	+1	-2	-	-	171	0,38	27/9	1d3	1d2/1d6
Pardasta nebuloso	+1	+1	-	-2	-	-	173	0,39	36/12	1d4	1d2/1d6
Servasta	-	+2	-	-2	-	-	176	0,36	36/12	1d4	1d2/1d6
<b>Rakasta Comuni</b>	(Forza e Destrezza min. 9)						+3d8				
Rakasta randagio	-	+2	-	-2	-	-	171	0,34	36/12	1d4	1d2/1d6
Rakasta urbano	-	+2	-1	-1	-	-	153	0,30	27/9	1d2	1d2/1d4

**Capacità:**

- **Attacchi multipli:** un rakasta a livello Evoluto può attaccare con un morso e due artigli superiori. Se gli artigli anteriori colpiscono entrambi, significa che si è attaccato alla vittima e può squarciarla anche con gli artigli inferiori (sempre che le zampe siano scoperte e non chiuse nelle scarpe): in tal caso è necessario un solo TxC in più, e se riesce causa danni aggiuntivi. I danni per ogni tipo di attacco variano in base alla sottorazza, come mostra la tabella riassuntiva.
- **Impeto felino:** ogni rakasta è in grado una volta al giorno di raccogliere le forze e concentrarle per una determinata azione che può durare un numero di round pari a metà del punteggio di Costituzione. L'impeto felino consente al rakasta di aggiungere alla propria Forza o Destrezza un valore pari a 10 meno la metà del punteggio della caratteristica, e di compiere in aggiunta una particolare azione tipica della propria sottospecie di appartenenza:
  - **Caracasta:** +1 a Iniziativa, +1 a TxC e danni con armi da tiro.
  - **Jakar:** colpiscono come armi +1, e aggiungono +1 ogni 5 livelli (arrotond. x difetto).
  - **Jakarundi:** può evocare un incantesimo arcano conosciuto come fosse un mago di livello pari alla metà del suo con una prova di Saggezza (una volta sola durante l'impeto).
  - **Linceo:** può evitare completamente i danni di un attacco basato sul freddo o gli effetti dannosi dovuti al gelo, e l'impeto termina.
  - **Oceloti:** può recuperare fino a 1 PF per livello, o 3 PF per livello se i danni sono provocati da un essere malvagio o caotico.
  - **Pardasta:** immune a qualsiasi effetto di Ammalimento.
  - **Pardasta delle nevi:** può fondersi in un blocco di roccia o di ghiaccio per la durata dell'impeto e vedere e sentire normalmente le vicinanze, poi riappare all'esterno.
- **Pardasta nebuloso:** porta dimensionale entro 3 metri per livello solo dentro la foresta (una volta sola finché dura l'impeto).
- **Pièveloce:** movimento di corsa aumenta finché dura l'impeto, necessaria una prova di Forza con penalità in base alla velocità richiesta rispetto ai 15 mt/rnd standard (×4: nessuna penalità; ×5: -4; ×6: -8).
- **Rakasta delle Caverne:** ruggito causa fuga di corsa per 1d6+1 round se il TS fallisce.
- **Rakasta di Montagna:** può saltare come l'omonimo incantesimo arcano di 1° finché dura l'effetto dell'impeto.
- **Rakasta Randagio:** può evitare la morte fino a sette volte in tutta la vita, rimanendo con 1 PF quando le circostanze lo avrebbero portato sotto zero, ma ogni volta perde 1 punto permanente di Carisma.
- **Rakasta Urbano:** può evitare la morte fino a nove volte in tutta la sua vita, rimanendo con 1 PF quando le circostanze lo avrebbero portato sotto zero, ma ogni volta perde 1 punto permanente di Carisma.
- **Rakastodon Fatalis:** atterra automaticamente una vittima di taglia più piccola, se di taglia uguale o superiore può resistere con una prova di Forza per ogni artiglio andato a segno. Una vittima atterrata deve effettuare un TS Paralisi per evitare di essere dilaniata col morso (che viceversa si considera come un Colpo di grazia) e per rialzarsi e sfuggire al rakastodon è necessaria una prova di Forza contrapposta.
- **Servasta:** colpire alle spalle permette di infliggere danno massimo, o di aggrapparsi alle spalle e mordere il collo della vittima automaticamente ogni round finché non si libera con una prova contrapposta di Forza a -2.

- **Sherkasta:** può annullare gli effetti di un incantesimo di 1° livello di cui è rimasto vittima con una prova di Saggezza (un solo tentativo per impeto). Il livello di potere della magia che può annullare aumenta di 1 ogni 5 livelli (max inc. di 8° al 35°).
  - **Simbasta:** usa TxC e TS come fosse di 3 livelli superiore, e ha +2 ai TxC se tenta di sottomettere qualcuno con danni debilitanti.
  - **Infravisione entro 18 metri.**
  - **Mimetizzarsi:** ogni rakasta delle sottospecie Selvaggio e Maggiore si mimetizza bene nell'ambiente che è più familiare per la sua sottospecie. Egli guadagna gratuitamente l'abilità *Nascondersi* con bonus di +4 solo relativamente all'habitat di riferimento, e può sfruttarla solo se è immobile o se si muove al massimo alla sua velocità di cammino.
  - **Ruggito:** a livello Evoluto un rakasta delle sottospecie Antico e Maggiore può emettere un ruggito all'inizio di un combattimento che provoca paura per 1d6+1 round (-1 ai TxC e ai TS) ai nemici che lo odono entro 30 metri, se non effettuano un favorevole TS contro Paralisi.
  - **Sensi allertati:** grazie al suo udito e ai sensi affinati il rakasta si accorge della presenza di esseri invisibili o eterei entro 3 metri. Con una prova di *Combattere alla cieca* ignora i malus derivanti dal combattere esseri che non vede, e anche se fallisce si accorge comunque che vi sono creature invisibili e dimezza la penalità al TxC (-3) e il malus alla sua CA. Questa capacità inoltre gli permette di non essere colto di sorpresa facilmente (diminuire di 1 il range della Sopresa).
  - **Udito sviluppato:** il rakasta possiede l'abilità *Sentire rumori* come un ladro di pari livello.
  - **Vitalità superiore:** a livello Evoluto possiede 2d8 DV (i rakasta Antenati hanno 4d8 DV).
- Svantaggi:**
- **Avversione all'acqua:** il rakasta prova avversione verso l'acqua e l'idea di bagnarsi. Ogni volta che deve entrare in acqua o viene bagnato deve effettuare una prova di Saggezza: se la prova fallisce, considerare i punteggi di Forza, Destrezza e Carisma dimezzati finché non esce dall'acqua o fino a che non riesce ad asciugarsi.
  - **Riposo felino:** ogni rakasta necessita di almeno 10 ore al giorno di riposo; se non riposa a sufficienza, perde la capacità di evocare l'Impeto Felino fino a che non dorme 10 ore filate, oltre a subire le penalità comuni per la mancanza di sonno.
  - **Sensibilità al rumore:** a causa del suo udito sviluppato, un rakasta ha una penalità di -2 a tutti i suoi TS contro effetti basati sul suono (come *onda sonora* o il ruggito della sfigne).
  - **Volontà debole:** a causa della sua tendenza a distrarsi facilmente, il rakasta dimostra una debole forza di volontà e subisce un malus di -2 a tutti i TS contro effetti mentali.

## REPLICANTE (METAMORFOSIS)

**Vantaggio:** Elevato (2800)

**Aspetto:** nella sua vera forma un replicante è un umanoide glabro e asessuato dalla pelle grigia simile a cuoio oleoso, con grandi occhi bianchi a bulbo privi di pupilla, una bocca piccola con denti aguzzi come spilli, lunghe braccia sproporzionate che terminano con artigli ricurvi, e un fisico che mostra ossa e muscoli guizzanti sotto la pelle tesa.

**Origine:** l'origine dei replicanti si perde tra le nebbie dei tempi, visto che ogni mondo abitato nel Multiverso sembra averli conosciuti o ospitarne alcuni. Questo ha portato i saggi a supporre che si tratti di membri di una razza di viaggiatori planari che probabilmente subì una diaspora e che ora usano le proprie capacità metamorfiche per passare inosservati ai loro nemici o per predare sulle vittime più deboli e ignare. [rif. RC]

**Diffusione:** questi mutaforma possono trovarsi in tutte le regioni del mondo dove vi sia cospicua presenza di culture umane, semi-umane o umanoide all'interno delle quali infiltrarsi e nascondersi, soprattutto quelle dove la magia non è di uso quotidiano – il che rende più difficile la loro individuazione.

**Altezza:** 160 + 3d8 cm

**Peso:** 55 + 2d8 kg

**Età:** min. 13 (12 +1d4), max. 100 (80 +1d20)

**Lingue:** una lingua umana, semi-umana o umanoide

**Caratteristiche:** +1 Carisma; -1 Costituzione

**Abilità generali bonus:** *Fingere*

**Abilità generale razziale:** *Persuasione*

**Abilità generali obbligatorie:** *Sorpresa*

**Tiri Salvezza:** +2 TS contro qualsiasi effetto magico.

**Difese:**

- **Classe Armatura Naturale 8** (pelle che diventa più spessa fino a raggiungere CA 5 a livello Evoluto)
- **Immunità a sonno e charme:** un replicante è naturalmente immune a qualsiasi effetto magico di *sonno* e *charme*.
- **Immunità alla metamorfosi:** come tutti i mutaforma, se subisce una metamorfosi forzata può ritornare alla sua forma normale nel round successivo concentrandosi, e ciò pone fine alla metamorfosi.

**Capacità:**

- **Attacchi naturali:** un replicante in forma originale può attaccare con un artiglio (1d8) al round.
- **Capacità metamorfiche:** ogni replicante è in grado di assumere le sembianze di un umanoide, riproducendo le fattezze di un individuo quasi alla perfezione (come per l'incantesimo arcano di 8° *im-personare*), dopo averne assaggiato il sangue. La trasformazione è magica (quindi può essere soppressa magicamente) ma non viene rilevata dalla magia, impiega un intero round e non ha limiti di tempo. Il replicante può emulare umanoide di ta-



glia Media o Piccola copiando persino l'abbigliamento e modificando il proprio se il materiale è simile: gli oggetti tornano normali se separati dal suo corpo, e se muore riprende la sua vera forma. Il replicante non guadagna poteri magici o speciali, ma solo capacità sensoriali o di movimento dell'umanoide copiato, mantenendo le proprie statistiche. Il replicante mantiene in memoria un numero massimo di forme pari al suo bonus di Intelligenza più una: se vuole aggiungerne una nuova deve rinunciare a una vecchia.

- **Telepatia limitata:** toccando un soggetto il replicante può accedere alle sue memorie per impersonarlo senza destare sospetti. Il contatto telepatico funziona su un individuo per volta se questo fallisce un TS Incantesimi mentali e dura finché il soggetto resta nel campo visivo del replicante, ma non consente di emulare nessuna delle abilità pratiche o speciali della vittima (come abilità ladresche, evocare incantesimi, ecc.), sempre che non le possiede già il replicante. Questa telepatia limitata permette di ottenere informazioni fondamentali sulla vita del soggetto a giudizio del DM (persone conosciute, eventi cardine, vizi e preferenze) e di sondare la mente del suo interlocutore per intuire le reazioni attese, in modo da ingannare anche un esame con l'ESP.
- **Vitalità superiore:** 4d8 DV a livello Evoluto.

## SHAZAK

**Vantaggio:** Sensibile (1200)

**Aspetto:** lo shazak è un lucertoloide dal fisico robusto, con scaglie verde scuro o marroni, addome giallastro, una corta cresta sul capo e lungo la schiena e occhi dorati con pupilla a fessura.

**Origine:** la razza shazak venne creata dai maghi herathiani come servi affidabili e possenti facendo esperimenti e incroci tra wallara e lucertoloidi comuni nel 700

PI. In seguito alla caduta di Nithia e alla Maledizione Rossa nel 500 PI gli herathiani dovettero affrontare grandi tumulti nel loro regno e molti shazak ne approfittarono per fuggire nel Bayou in cerca di libertà, dove fondarono il Regno di Shaz (dal nome del loro primo grande condottiero e sovrano, non a caso Shazak significa "stirpe di Shaz"). [rif. OHP, SCS]

**Diffusione:** risiedono esclusivamente nel reame di Shazak, a nord del regno di Herath. Singoli individui appartenenti a questa razza possono essere trovati ad errare anche nei paesi circostanti.



**Altezza:** 160 + 2d20 cm

**Peso:** 70 + 3d10 kg

**Età:** min. 16 (15 +1d4), max. 200 (150 +5d10)

**Lingue:** shazak.

**Caratteristiche:** +1 Forza (min. 10); -1 Intelligenza

**Abilità generali bonus:** Nuotare

**Abilità generale razziale:** Sopravvivenza

**Abilità generali obbligatorie:** Nascondersi, Resistenza

**Difese:** Classe Armatura Naturale 7 (squame e pelle si ispessiscono fino a raggiungere CA 5 a livello Evoluto)

**Capacità:**

- **Attacchi multipli:** a livello Evoluto lo shazak può attaccare con due artigli (1d2) e un morso (1d6).
- **Camuffamento naturale:** in qualsiasi palude lo shazak riesce a mimetizzarsi più facilmente grazie alla propria pelle e alla familiarità con l'ambiente, e ciò gli garantisce un bonus di +20% (o +4) ai tentativi di *Nascondersi* e aumenta di 1 la probabilità di sorprendere l'avversario.
- **Infravisione entro 18 metri.**
- **Vitalità superiore:** 3d8 DV a livello Evoluto.

**Svantaggi:**

- **Punteggio limitato** a 16 per Intelligenza e Carisma.

## SIS'THIK

**Vantaggio:** Sensibile (1300)

**Aspetto:** il sis'thik è un rettiloide dal fisico snello ma muscoloso con poche scaglie e pelle spessa come il cuoio di colore marrone chiaro, che gli permette di mimetizzarsi meglio nei terreni aridi in cui vive. Le sue palpebre sono trasparenti e gli permettono di schermarsi dal riverbero del sole del deserto così come di evitare il fastidio di sabbia e polvere,

mentre le zampe e la coda proporzionata gli donano un eccellente senso dell'equilibrio sui terreni accidentati.

**Origine:** il sis'thik deriva da un ceppo di lucertoloidi abituatisi a vivere nei climi aridi e desertici. Sono organizzati in tribù sempre guidate da una regina e femmine hanno pari dignità rispetto ai maschi, visto che sono spesso anche più forti fisicamente. Tutti i sis'thik sono particolarmente orgogliosi e domandano rispetto e tributi dalle altre razze con cui vengono a contatto, cosa che i più saggi concedono per non stuzzicare la loro indole guerresca. [rif. AC9]

**Diffusione:** sono gli unici rettiloidi in grado di sopravvivere senza particolari sforzi nelle zone più calde e aride del pianeta, che essi reclamano come proprio regno in qualità di ultimi discendenti di antichi imperi rettiloidi. Vivono in prevalenza nelle grandi desolazioni della Davania, dal Bacino Aryptiano al Deserto di



Izonda, e alcuni sono presenti anche nella Grande Desolazione nel continente di Brun.

**Altezza:** 160 + 4d8 cm

**Peso:** 63 + 2d10 kg

**Età:** min. 16 (15 +1d6), max. 140 (80 +6d10)

**Lingue:** sis'thik.

**Caratteristiche:** +1 Forza (min. 13 per i maschi e 15 per le femmine) e Costituzione (min. 13); -1 Destrezza e Intelligenza

**Abilità generali bonus:** *Metabolismo lento*

**Abilità generale razziale:** *Sopravvivenza*

**Abilità generali obbligatorie:** *Orientamento*

**Difese:**

- **Classe Armatura Naturale 7** (squame e pelle si ispezziscono fino ad arrivare a CA 5 a Evoluto)
- **Resistenza al fuoco:** il sis'thik è immune al fuoco normale e subisce sempre danni minimi dal fuoco magico.
- **Palpebre protettive:** il sis'thik possiede speciali palpebre trasparenti sotto quelle comuni che lo proteggono dal riverbero del sole e gli concedono un bonus di +2 contro qualsiasi attacco di accecamento basato sulla luce.

**Capacità:**

- **Attacchi multipli:** a livello Evoluto il sis'thik può attaccare con due artigli (1d6) e un morso (1d3).
- **Figlio del deserto:** il sis'thik possiede un metabolismo ed una fisiologia che gli consentono di adattarsi al clima afoso e agli sbalzi di temperatura del deserto. Egli sopporta temperature da -10°C a 50°C senza alcun impedimento.
- **Vitalità superiore:** 3d8 DV a livello Evoluto.

**Svantaggi:**

- **Punteggio limitato** a 16 per Intelligenza e Carisma.

## SOLLUX

**Vantaggio:** Elevato (1900)

**Aspetto:** un sollux è un umanoide dal fisico statuario alto oltre due metri, con pelle cremisi e una chioma folta e bionda, mentre le iridi sono di uno scintillante bianco o blu e la sclera è gialla con striature rosse.

**Origine:** la razza dei sollux è originaria del Primo Piano ma è nata da incroci fra esseri umani e creature originarie del Piano del Fuoco, una stirpe di mezosangue che nel corso delle generazioni è riuscita a tramandare caratteri stabili che l'hanno resa una vera razza. I sollux condividono un carattere focoso e ardito, e un vero e proprio odio nei confronti degli efreet, ancestralmente ritenuti i responsabili delle violenze subite dai loro progenitori, al punto che ogni sollux considera



un privilegio riuscire a entrare nella Fratellanza del Sole, un ordine militare composto dai migliori guerrieri sollux che indossano armature di piastre coi colori oro e rosso e portano scudi magici con luce perenne. Per entrare nella Fratellanza bisogna dimostrare di aver ucciso da soli un efreet: essa ha infatti il solo compito di cercare gli efreet sparsi su Mystara e distruggerli insieme ai loro alleati. [rif. AC9]

**Diffusione:** si trovano su Mystara solo nelle zone più calde, o dove vi sia attività della civiltà degli Efreet della quale sono instancabili nemici. Aree dove potrebbero essere più facilmente incontrati sono ad esempio l'Arco di Fuoco nel Norwold, il deserto dell'Ylaruam o la Grande Desolazione ad ovest del Sind, i deserti e le zone vulcaniche della Davania o dello Skothar.

**Altezza:** 190 + 2d10 cm

**Peso:** 80 + 4d10 kg

**Età:** min. 14 (13 +1d4), max. 150 (100 +5d10)

**Lingue:** sollux, efreeti e una lingua umana

**Allineamento:** I sollux sono sempre Legali.

**Classi proibite:** A causa della loro natura profondamente Legale, nessun sollux può essere un Ladro, anche se hanno accesso alle sottoclassi del Ladro.

**Caratteristiche:** +2 Forza e Destrezza (min 16 entrambe)

**Abilità generale razziale:** *Coraggio*

**Abilità generali obbligatorie:** *Istinto combattivo*

**Difese:**

- **Refrattario alle illusioni:** Il sollux non viene ingannato da effetti che creano illusioni che colpiscono i cinque sensi. In termini di gioco un personaggio sollux effettua automaticamente qualsiasi TS contro illusioni che lo ammettono, e può tentare una prova di Saggezza o *Osservare* per smascherare illusioni che non ammettono TS.
- **Resistenza al calore:** Ogni sollux è immune al fuoco e al caldo normale e ha un bonus di +2 ai TS contro il fuoco magico.
- **Resistenza magica:** Il sollux ottiene un bonus di +1 a qualsiasi TS contro effetti magici o incantesimi e subisce sempre 1 punto di danno per dado in meno da ogni incantesimo.

**Capacità:** **Vedere l'invisibile** permanente entro 18 mt

## SQUALOIDE

**Vantaggio:** Sensibile (800)

**Aspetto:** uno squaloide è un umanoide ricoperto di squame di color grigio, blu, bianco o nero, con una cresta dorsale che corre dalla testa alla punta della lunga coda che esce dalla schiena. Lo squaloide ha occhi laterali neri privi di pupille (come gli squali), una bocca piena di otto file di denti aguzzi, mani e piedi palmati, e le dita hanno lunghi artigli acuminati.

**Origine:** l'origine degli squaloidi è incerta, ma si suppone fossero in origine una razza di lucertoloidi che abitavano la terraferma, poi migrati a vivere in acqua e adattatisi alle profondità oceaniche nel corso delle generazioni. È altresì possibile che siano il risultato di qualche incrocio magico tra marinidi e squali compiuto da chissà quale razza (forse dai misteriosi Carnifex o persino dai Kopru, che paiono gli unici a non detestarli)

a priori). Gli squaloidi preferiscono vivere nelle acque più profonde, e vengono in superficie solo per cacciare e fare razzie, oppure quando l'istinto li spinge ad eleggere un nuovo leader. [rif. AC9, PC3]

**Diffusione:** vivono prevalentemente nelle acque del Mare del Terrore, dalle coste del Mondo Conosciuto fino a quelle dell'Arcipelago di Thanegioth Orientale e della Davania; loro tribù sono state avvistate anche lungo la Costa Minaeana e ciò lascerebbe pensare che, essendo gli squaloidi nomadi, altri gruppi di queste creature possano trovarsi nei mari temperati a cavallo fra i due emisferi.

**Altezza:** 175 + 1d20 cm

**Peso:** 80 + 4d10 kg

**Età:** min. 17 (16 +1d4), max. 120 (90 +3d10)

**Lingue:** squaloide.

**Caratteristiche:** +2 Forza e +1 Destrezza (min. 13 per entrambi); -1 Intelligenza e Saggezza

**Abilità generali bonus:** Nuotare

**Abilità generale razziale:** Fiutare

**Abilità generali obbligatorie:** Azzuffarsi

**Difese:** Classe Armatura Naturale 6 (squame e pelle spessa)

**Capacità:**

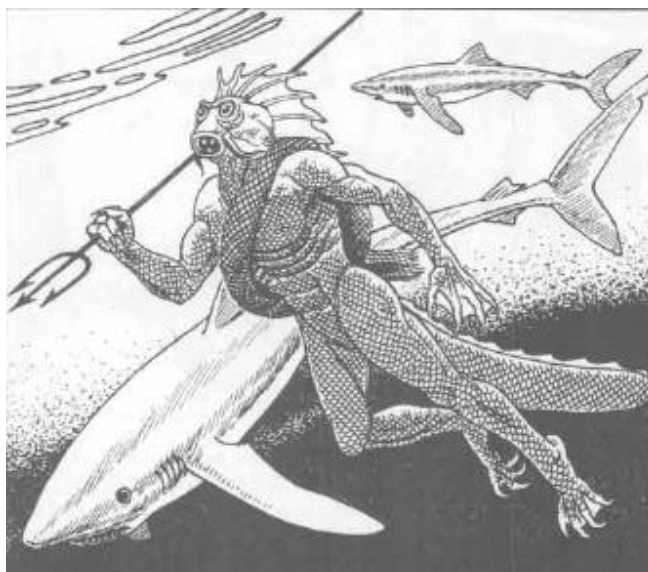
- **Attacchi multipli:** uno squaloide a livello Evoluto attacca col morso (1d6) e con due artigli (1d3)
- **Empatia con gli squali:** lo squaloide può comunicare semplici emozioni e recepire lo stato d'animo di ogni squalo entro 15 metri. Con una prova di Carisma può anche reprimere la sete di sangue degli squali entro 15 metri, anche se ciò non li rende automaticamente amichevoli.
- **Movimento subacqueo incrementato:** uno squaloide può spostarsi nuotando a 72/24 metri al round (questa la loro versione dell'abilità generale *Nuotare*); camminando il movimento è 36/12 mt al round, ma solo quando le gambe funzionano completamente.
- **Visione periferica:** gli occhi dello squaloide sono laterali e gli concedono una visione più ampia, riducendo a 1 su 6 la probabilità di essere colto di sorpresa.
- **Vitalità superiore:** 2d8 DV a livello Evoluto.

**Svantaggi:**

- **Cerimonia dell'autorità:** le gambe dello squaloide normalmente sono poco più che appendici che lo aiutano a nuotare più velocemente, visto che per spostarsi sfrutta la sua potente coda. Quando tuttavia un capo branco muore, tutti gli squaloidi della tribù e quelli presenti entro un raggio di un miglio marino ricevono un segnale empatico che attiva in loro un cambiamento metabolico inarrestabile. Le gambe di questi squaloidi sviluppano una buona muscolatura che gli consentono di camminare eretti e le branchie riescono a metabolizzare l'aria, così da poter respirare sulla terra ferma senza problemi. In questo periodo tutti gli squaloidi evoluti sentono la spinta a ritrovarsi in certi siti consacrati (isole sperdute o montagne costiere) per sfidarsi e decidere chi avrà l'onore di diventare il nuovo capo branco tramite un antico rituale condotto dagli

anziani. Al termine del rituale (sia che abbia partecipato alla cerimonia o meno), le gambe e le branchie dello squaloide tornano normali. Finché il rituale non viene celebrato (spesso perché il sito consacrato è divenuto irraggiungibile a causa della presenza di umani che respingono gli squaloidi), lo squaloide è a tutti gli effetti un anfibio e le gambe rimangono usabili, anche se sott'acqua sono un intralcio e impongono una penalità -2 alla Destrezza.

- **Disidratazione:** uno squaloide vive sott'acqua e all'aria aperta rischia la disidratazione. Trascorse 24 ore al di fuori dell'acqua, per ogni giorno successivo che passa all'asciutto esso perde 1 punto di Costituzione e subisce una penalità cumulativa di -2 a tutti i Tiri per Colpire e ai Tiri Salvezza (l'abilità *Resistenza* raddoppia il tempo che resiste senza incorrere nella penalità). Se la Costituzione scende a zero, il kna muore disidratato. Nel momento in cui torna ad immergersi in acqua recupera 1 punto Costituzione al giorno e il malus cala di 2 punti ogni giorno.
- **Sete di sangue:** lo squaloide è eccitato dall'odore del sangue, proprio come uno squalo. Se è presente sangue nell'acqua entro 45 metri, egli lo avverte e deve effettuare una prova di Saggezza per mantenere il controllo. Se la prova fallisce, si precipita verso la fonte dell'odore e attacca qualsiasi nemico incontri per ucciderlo; se non sono presenti nemici, si rivolge contro gli alleati o le creature neutrali, ma in tal caso la prova di Saggezza per fermarsi beneficia di un bonus di +4. La sete di sangue lo pervade ogni volta che viene versato del sangue, quindi spesso anche in combattimento, e una nuova prova per fermarsi è concessa solo una volta bevuto il sangue o sconfitto il nemico. In questo stato lo squaloide gode di un +2 ai Tiri per Colpire e ai TS contro paura.
- **Vulnerabile al fuoco:** lo squaloide ha una penalità di -2 a tutti i TS contro fuoco e subisce 1 punto di danno in più per ogni dado di danni da fuoco.



## TABI

**Vantaggio:** Sensibile (1500)

**Aspetto:** un tabi è un umanoide simile ad una piccola scimmietta dal lungo pelo dorato, con un paio di ali membranose simili a quelle di un pipistrello sulla schiena (apertura alare di 90 cm) e dita di mani e piedi con artigli luridi e acuminati. Un tabi è facilmente riconoscibile dall'odore di marciume che emana intorno a sé.



**Origine:** l'origine dei tabi è sconosciuta, ma si suppone siano il prodotto di qualche esperimento magico di una civiltà ora scomparsa, probabilmente degli antichi kaptapechi o dei varelyani, o addirittura degli oltechi che hanno colonizzato la Davania. [rif. AC9, PC2]

**Diffusione:** la loro principale dimora è nelle foreste equatoriali della Davania nord-orientale. Tuttavia i nagpa conoscono il modo per convocarli e vincolarli a sé, ed a causa di questo fatto i tabi si trovano sparsi anche in altri territori, non sempre al seguito dei loro signori (nel Mondo Conosciuto ne sono stati avvistati in Karameikos e nel Sind).

**Altezza:** 40 + 2d10 cm

**Peso:** 2 + 1d3 kg

**Età:** min. 30 (28 + 2d6), max. 260 (200 + 6d10)

**Lingue:** tabi, più un'altra lingua.

**Classi proibite:** il tabi non ha interesse a percorrere la carriera sacerdotale né quella marziale, e pertanto non ha accesso alle classi del Chierico e del Guerriero (e relative sottoclassi).

**Caratteristiche:** +3 Destrezza (min. 13) e +1 Intelligenza; -2 Forza e Saggezza (modificatori di taglia già inclusi)

**Abilità generale bonus** (liv. Evoluto): *Miti e leggende*

**Abilità generale razziale:** *Miti e leggende*

**Abilità generali obbligatorie:** *Schivare*

**Tiri Salvezza:** il tabi è un essere curioso e la sua curiosità lo porta ad essere particolarmente spericolato e spregiudicato, tanto che guadagna un bonus di +1 al suo TS contro ogni forma di paura a livello Evoluto, e +1 aggiuntivo ogni 3 livelli, per un max di +4 al 9°.

**Difese:**

- **Classe Armatura Naturale 9** (Schivare e pelle ispessita portano la CA a 7 a livello Evoluto)
- **Taglia Minuta:** Per ogni taglia di differenza, una creatura di taglia inferiore riceve un bonus cumulativo al colpire di +1, mentre quella più grande un malus cumulativo di -1.

**Capacità:**

- **Artigli velenosi:** il tabi secerne un veleno da alcune ghiandole poste sotto gli artigli che influenza la mente della vittima (se sbaglia un TS contro Veleno per ogni graffio ricevuto) facendola entrare in uno stato allucinato in cui è convinta che tutti vo-

gliano nuocerle (di solito il tabi assale di nascosto una vittima e poi fugge per lasciare che questa si scagli contro i suoi compagni). Chi cade sotto quest'effetto assale ogni creatura che incontra e cerca di ucciderla attaccandola con armi naturali o da mischia (è troppo confusa per potersi concentrare e usare incantesimi). L'effetto allucinogeno dura per 2d6 turni, ma può essere interrotto prima con *neutralizza veleno* o con un antidoto apposito.

- **Attacchi multipli:** il tabi a livello Evoluto può attaccare con 2 artigli (1d4) ed è in grado di ferire qualsiasi essere immune alle armi normali (colpisce come arma +1).
- **Furtività:** un tabi è dotato di una naturale predisposizione alla furtività e attratto dagli oggetti di valore, così ha sviluppato autonomamente abilità ladresche che manifesta fin dall'infanzia. Esso ha accesso alle abilità *Nascondersi nelle ombre*, *Muoversi silenziosamente* e *Svuotare tasche* e parte col 20% in ogni abilità a 1 DV, guadagnando 5% per ogni DV successivo fino al livello Evoluto (a 5 DV 40% in ogni abilità). Se in seguito sceglie la classe del ladro somma questi valori a quelli di base del Ladro e segue la sua progressione in base al livello. Se invece sceglie una classe diversa i suoi valori aumentano del 5% ad ogni livello, fino ad un massimo di 80% al 9°, senza andare oltre.
- **Lingua dei primati:** un tabi riesce a comunicare con qualsiasi primate non intelligente (scimmie, babbuini, gorilla, ecc.)
- **Movimento in volo:** il tabi possiede due ali membranose sulla schiena simili a quelle di un pipistrello di apertura pari a 80 cm che gli consentono di muoversi volando ad una velocità di 72/24 metri al round per un massimo di 8 ore al giorno finché l'ingombro trasportato è leggero. Se invece l'ingombro è superiore, per ogni ora di volo è necessario superare una prova di Costituzione con penalità per l'ingombro trasportato e con una penalità cumulativa di -1 per ogni 100 metri di altitudine: se la prova fallisce, il tabi è costretto a riposarsi per un periodo di mezz'ora per ogni ora di volo e in questo lasso di tempo è considerato affaticato (v. abilità generale *Resistenza*).
- **Sete di conoscenza:** data la sua grande curiosità e l'interesse ossessivo nei confronti dei misteri, da livello Evoluto il tabi guadagna un bonus di +2 a qualsiasi prova di Intelligenza per ricordare informazioni relative a storia e misteri di ogni civiltà.
- **Tanfo ammorbante:** un tabi è in grado di emettere nell'aria una quantità massiccia di feromoni per marcare il suo territorio almeno una volta al turno. I feromoni si diffondono nell'area prescelta ad una velocità di 3 metri al round per un raggio massimo di 30 metri e producono un olezzo sgradevole e disgustoso per tutte le creature dotate di olfatto (sono immuni quindi non-morti, costrutti, mostri vegetali e melme), ad eccezione dei tabi stessi e di esseri abituati ai cattivi odori (come i nagpa). Il tanfo causa una penalità di -1 a tutti i TxC e i TS delle vittime che rimangono entro l'area ammorbata.
- **Vitalità superiore:** 5d8 DV a livello Evoluto.

### **Svantaggi:**

- **Avversione alle armature:** un tabi è restio e non avvezzo ad indossare armature, dato che limitano enormemente la sua agilità, e in caso voglia usare una corazza intera deve essere fatta su misura.
- **Taglia Minuta:** a causa della taglia Minuta, i Dadi Vita di ogni classe si riducono di due gradi e il Movimento Base camminando è di 18/6 metri.
- **Uso limitato di armi:** il tabi preferisce affidarsi ai suoi artigli velenosi piuttosto che impraticarsi nell'uso di qualche arma. Nel caso voglia farlo tuttavia, è limitato ad armi semplici a una mano di taglia inferiore adatte alla sua forza.

## **THOUL**

**Vantaggio:** Sensibile (1300)

**Aspetto:** un thoul assomiglia ad un hobgoblin, ovvero un umanoide nerboruto coi tratti del viso deformati e simili a quelli di un rospo dalla pelle verde, grigia o ramata, anche se il lungo naso adunco, i capelli neri e stopposi e i terribili artigli ricurvi che derivano dal suo retaggio troll lo differenziano nettamente dagli hobgoblin suoi parenti.

**Origine:** i thoul derivano da esperimenti di ibridazione magica tra ghouls, troll e hobgoblin portati avanti da maghi e sacerdoti nithiani, alla ricerca della perfetta razza di servitori guardiani. [rif. RC]

**Diffusione:** sono concentrati nell'area del Brun sud-orientale, quasi sempre al seguito di altri umanoidi. Nel Mondo Conosciuto, se ne trovano soprattutto nel regno del Sind, con piccole minoranze anche nelle Cinque Contee, nel Karamaikos, nel Glantri ed in Ylaruam. I thoul sono presenti anche nel Deserto del Sind e nel Norwold meridionale, dove gruppi di queste creature si trovano ai margini della Foresta di Geffron, nei Monti Mengul meridionali e nel regno di Ghyr.

**Altezza:** 180 + 5d6 cm

**Peso:** 70 + 1d20 kg + 10 kg x DV

**Età:** min. 14 (13 +1d6), max. 70 (50 +2d10)

**Lingue:** goblinoidi.

**Caratteristiche:** +1 Forza e Costituzione (min. 13); -1 Saggezza e Carisma

**Abilità generale razziale:** Resistenza

**Abilità generali obbligatorie:** Intimidire

**Difese:** Classe Armatura Naturale 9 (la pelle si ispessisce fino a raggiungere CA 6 a livello Evoluto)

**Capacità:**

- **Attacchi multipli paralizzanti:** a livello Evoluto il thoul può attaccare contemporaneamente con due artigli (1d3), ed ogni ferita può paralizzare la vit-



tima per 2d4 round, a meno che questa non effettui un TS contro Veleno.

- **Rigenerazione:** il thoul rigenera 1 PF al round, ad esclusione dei danni causati da fuoco o acido. Se ridotto a meno di zero PF tuttavia, la rigenerazione si interrompe e perisce. Anche gli arti recisi o spapolati ricrescono (uno al giorno); se invece viene riaccostato al corpo, un arto reciso si rinsalda nell'arco di 1 turno.
- **Vitalità superiore:** 3d8 DV a livello Evoluto.

**Svantaggi:**

- **Punteggi limitati** a 15 per Intelligenza, Saggezza e Carisma.

## **TESTUGO (SNAPPER)**

**Vantaggio:** Sensibile (1200)

**Aspetto:** un testugo assomiglia ad una testuggine massiccia che cammina eretta sulle zampe posteriori con incedere lento e ondeggiante. La pelle è spessa più del cuoio e color verde oliva o grigio-bluastro, mentre il



torso è protetto da un guscio più resistente della roccia nel quale però non può rintanarsi. Il guscio è pieno di gibbosità e ha un colore marrone scuro sul dorso e con tinta giallastra sul torace, mentre gli occhi sono simili a quelli umani ma le pupille sono ovali orizzontali e le iridi hanno un profondo colore blu, rosso o verde. La bocca è formata da un rostro aguzzo che usa per azzannare e dilaniare i nemici e le mani terminano con artigli tozzi ma affilati. Il testugo non indossa abiti né armature a parte cinture e borse per trasportare oggetti e armi.

**Origine:** i testughi sono i cugini più selvaggi dei tortughi e sono originari della Costa Selvaggia, dove vivono per lo più nelle zone costiere o paludose, nelle isole o in grotte sommerse. [rif. AC9, SCMC]

**Diffusione:** vivono prevalentemente nei mari dai bassi fondali a sud di tutta la Costa Selvaggia, dalla parte occidentale del Golfo di Hule fino alla Baia dell'Elmetto ed anche più a sud, verso la Penisola di Capo Orchetto.

**Altezza:** 155 + 5d10 cm

**Peso:** 200 + 2d10 kg + 10 kg x DV

**Età:** min. 20 (18 +2d4), max. 250 (150 +5d20)

**Lingue:** tortugo.

**Allineamento:** I testugo non sono mai Legali.

**Caratteristiche:** +1 Costituzione e Forza; -2 Destrezza

**Abilità generali bonus:** Nuotare

**Abilità generale razziale:** Metabolismo lento

**Abilità generali obbligatorie:** Istinto combattivo

**Difese:** Classe Armatura Naturale 5 (pelle e guscio)

**Capacità:**

- **Attacchi multipli:** a livello Evoluto un testugo può attaccare con due artigli (1d6) e col becco (2d4).



- **Infravisione:** il testugo ha infravisione entro 18 metri fuori dall'acqua e fino a 36 metri sott'acqua.
  - **Parzialmente anfibio:** un testugo può immergersi in acqua e trattenere il fiato per 2 ore prima di sentirsi male. Inoltre riesce a nuotare e spostarsi in acqua alla velocità di 54/18 metri al round (questo l'effetto dell'abilità *Nuotare* per loro).
  - **Vitalità superiore:** 3d8 DV a livello Evoluto.
- Svantaggi:**
- **Avversione alle armature:** a causa della sua anatomia e della presenza di un guscio protettivo, il testugo rifiuta di portare qualsiasi tipo di armatura.
  - **Lentezza:** il testugo è notoriamente lento a causa della sua mole e del guscio ingombrante. Perciò il suo movimento base sulla terra ferma è di soli 18/6 metri al round.
  - **Punteggio limitato** a 15 per la Destrezza.

## TORTUGO (UOMO-TARTARUGA)

**Vantaggio:** Sensibile (1200)

**Aspetto:** un tortugo assomiglia ad una testuggine massiccia che cammina eretta sulle zampe posteriori con incedere lento e ondeggiante. La pelle è spessa più del cuoio e color verde oliva o grigio-bluastro, mentre il torso è protetto da un guscio più resistente della roccia nel quale può rintanarsi ritraendo braccia, gambe, testa e la corta coda che possiede e lo aiuta a nuotare. Il guscio ha un colore più scuro sul dorso e con tinta giallastra sul torace, mentre gli occhi sono simili a quelli umani ma le pupille sono ovali orizzontali e le iridi hanno un profondo colore blu, rosso o verde. La bocca è formata da un becco senza denti e le mani terminano con artigli tozzi ma affilati. Solitamente il tortugo non indossa abiti a parte mantelli, cinture e borse per trasportare oggetti e armi.

**Origine:** i tortughi sono umanoidi originari della Costa Selvaggia e la loro razza è antica quanto quella umana. [rif. SCMC, SCS]

**Diffusione:** originari della Costa Selvaggia, abitano in numero relativamente vasto questa regione, in particolare nelle Barionie Selvagge (in Cimarron, Almarrón e Narvaez, pochi in Guadalante) e nelle zone costiere fra le Maletterre ed il regno di Robrenn, nella fascia costiera che va dal Protectorado da Presa e dalla zona a sud del regno di Eusdria, fino alla costa a sud del regno di Renardie, compresa la città libera di Dunwick. Minoranza di tortughi si trovano anche nei regni di Renardie, Bellayne, Herath e Shazak, e nell'avamposto commerciale di Richland, nella Baia del Tridente.

**Altezza:** 150 + 3d20 cm

**Peso:** 200 + 5d10 kg

**Età:** min. 20 (18 +2d4), max. 250 (150 +5d20)

**Lingue:** tortugo e una lingua umana.

**Caratteristiche:** +1 Costituzione e Saggezza; -2 Destrezza

**Abilità generali bonus:** *Nuotare*

**Abilità generale razziale:** *Metabolismo lento*

**Abilità generali obbligatorie:** *Sopravvivenza*

### **Difese:**

- **Classe Armatura Naturale 3** (pelle spessa e guscio)
- **Guscio protettivo:** se si ritira completamente dentro il suo guscio, la CA di un tortugo diventa 1 (ma in quel caso non può muoversi né vedere nulla, solo ascoltare) e ottiene un bonus di +2 ai TS contro attacchi che influenzano il corpo e la mente.

### **Capacità:**

- **Attacchi multipli:** a livello Evoluto un tortugo può attaccare con due artigli (1d4).
- **Infravisione entro 18 metri.**
- **Parzialmente anfibio:** un tortugo può immergersi in acqua e trattenere il fiato per 1 turno prima di sentirsi male. Inoltre riesce a nuotare e spostarsi in acqua alla stessa velocità di cammino (questo l'effetto dell'abilità generale *Nuotare* per loro).
- **Vitalità superiore:** 2d8 DV a livello Evoluto. <sup>6</sup>

### **Svantaggi:**

- **Avversione alle armature:** a causa della sua anatomia e della presenza di un guscio protettivo, il tortugo rifiuta di portare qualsiasi tipo di armatura.
- **Lentezza:** il tortugo è notoriamente lento a causa della sua mole e del guscio ingombrante. Perciò il suo movimento base è di soli 18/6 metri al round.
- **Punteggio limitato** a 15 per la Destrezza.



<sup>6</sup> Nel manuale AC9: *Creature Catalog* il Turtle ha 4 DV e un attacco aggiuntivo col becco, mentre la sua variante più massiccia e acquatica, lo Snapper (Testugo), ha solo 3 DV ma causa più danni. In questo manuale si preferisce la versione del *Savage Coast Monstrous Compendium Appendix* di AD&D in cui il tortugo risulta più ridimensionato rispetto al suo cugino marino Testugo, che infatti è più bellicoso (ha 3 DV e tre attacchi, due con gli artigli da 1d6 Pf e uno col morso da 2d4 Pf), ma non può ritirarsi dentro il guscio.

## TRITONE

**Vantaggio:** Sensibile (1500)

**Aspetto:** un tritone sembra un essere umano dal torso atletico, con branchie sul collo, mani palmate e le gambe ricoperte di squame argentate o verdastre che terminano con due pinne. La carnagione della parte superiore del corpo varia da rosa pallido a olivastro a nero. Il colore dei capelli (che ogni tritone ama decorare con conchiglie e acconciare con cura) e degli occhi è sempre simile e varia tra verde, blu, argento o oro. A differenza delle altre razze subacquee, i tritoni sono soliti portare armature e adorano agghindarsi con oggetti preziosi e vesti per dimostrare la propria superiorità sulle altre razze.



**Origine:** come i marinidi, i tritoni sono una delle razze acquatiche più versatili e si sono evoluti in maniera autonoma e senza influenze esterne. Benché risultino meno diffusi dei marinidi, i tritoni sono tuttavia molto evoluti sia tecnologicamente che magicamente (al pari degli elfi acquatici), e questo li rende leader naturali delle comunità sottomarine. [rif. PC3, RC]

**Diffusione:** il centro della loro cultura è nel Mare del Terrore, in particolare nella sua metà settentrionale, fra gli arcipelaghi di Ierendi e Minrothad. Gruppi meno numerosi sono poi sparsi in vari mari del mondo (ad esempio nel Mare di Aquas, attorno all'omonima città sottomarina alphantiana, e lungo la Costa Minaeana).

**Altezza:** 170 + 1d20 cm

**Peso:** 70 + 1d20 kg

**Età:** min. 30 (28 +2d4), max. 230 (180 +5d10)

**Lingue:** tritone, più due a scelta tra elfico aquarendi, kna, kopru, marinide, nixie e gigantesco (marino).

**Caratteristiche:** +1 Intelligenza e Saggezza; -1 Forza

**Abilità generali bonus:** Nuotare

**Abilità generale razziale:** Persuasione

**Abilità generali obbligatorie:** Artigiano del corallo

**Difese:** Classe Armatura Naturale 9 (squame si ispessiscono fino a raggiungere CA 7 a livello Evoluto)

**Capacità:**

- **Movimento subacqueo:** un tritone può spostarsi nuotando a 45/15 metri al round (questa la loro versione dell'abilità generale *Nuotare*), mentre camminando il movimento è 18/6 mt al round.
- **Talento magico:** fin da piccoli i tritoni manifestano una naturale affinità per la magia e sviluppano poteri magici arcani come quelli di uno stregone (con sangue elementare dell'acqua). Giunti a livello Evoluto, essi possono scegliere se iniziare la loro carriera in un'altra classe (mantenendo le abilità stregonesche al 5°) o avanzare come stregoni, nel qual caso continuano sfruttando la tabella in PE del mago e si considerano di 5° livello.
- **Vitalità superiore:** 5d8 DV a livello Evoluto.

**Svantaggi:**

- **Disidratazione:** un tritone vive sott'acqua e all'aria aperta rischia la disidratazione. Trascorse 24 ore al

di fuori dell'acqua, per ogni giorno successivo che passa all'asciutto perde 1 punto di Costituzione e subisce una penalità cumulativa di -2 a tutti i Tiri per Colpire e ai Tiri Salvezza (l'abilità *Resistenza* raddoppia il tempo che resiste senza incorrere nella penalità). Se la Costituzione scende a zero, il tritone muore disidratato. Nel momento in cui torna ad immergersi in acqua recupera 1 punto Costituzione al giorno e il malus cala di 2 punti ogni giorno.

- **Incidente magico:** fino a livello Evoluto, ogni incantesimo evocato ha una probabilità di essere mal controllato a causa dell'inesperienza, se il tritone non effettua con successo una prova di Intelligenza. Se la prova fallisce, consultare la Tabella della Magia Incontrollabile sul *Tomo della Magia di Mystara*.
- **Vulnerabile al fuoco:** il tritone ha un malus di -2 a tutti i TS contro fuoco e subisce 1 punto di danno in più per ogni dado di danni da fuoco.

## TROGLODITA

**Vantaggio:** Sensibile (1300)

**Aspetto:** un troglodita è un rettiloide dotato di una corta coda, lunghi arti inferiori, e una cresta sulla testa, sulla schiena e sugli arti superiori. La loro pelle è liscia e oleosa a causa delle costanti secrezioni che produce, e di solito varia da colori terrei al grigio scuro, mentre sono rari i casi di esemplari maculati.



**Origine:** i trogloditi rappresentano il punto più basso dell'evoluzione dei lucertoloidi, i cugini più primitivi e selvaggi, che rifiutano l'evoluzione e restano fedeli alle antiche usanze tribali più feroci. [rif. RC]

**Diffusione:** sono sparsi in varie zone di Mystara, spesso alleati dei lucertoloidi. Nel Mondo Conosciuto si trovano soprattutto nell'Arcipelago di Thanegioth Orientale ed in altre isole del Mare del Terrore, con minoranze nelle Terre Brulle, nelle Cinque Contee, nel Karameikos e nel Darokin. Sebbene non prediligano i climi freddi, alcuni gruppi di trogloditi si trovano anche nel Ghyr. Gruppi più numerosi sono presenti nella Davania centro-settentrionale, in particolare nel Bassopiano di Amalur, e potrebbero trovarsi anche nel Brun e nello Skothar centro-meridionali. Nel Mondo Cavo, i trogloditi si trovano nelle Terre dei Cavernicoli e dei Neathar, e nelle Terre Naniche dei Kogolor.

**Altezza:** 160 + 3d10 cm

**Peso:** 60 + 4d8 kg

**Età:** min. 14 (13 +1d4), max. 80 (50 +3d10)

**Lingue:** troglodita (etnico).

**Caratteristiche:** +2 Destrezza (min. 13), +1 Forza; -2 Intelligenza, -1 Carisma

**Abilità generali bonus:** Sorpresa

**Abilità generale razziale:** *Nascondersi*

**Abilità generali obbligatorie:** *Movimento furtivo*

**Difese:** Classe Armatura Naturale 7 (squame e pelle si ispessiscono fino a raggiungere CA 6 a livello Evoluto)

**Capacità:**

- Attacchi multipli: a livello Evoluto il troglodita attacca con due artigli (1d4) e un morso (1d4).
- Capacità camaleontiche: la pelle del troglodita può assumere un colore terreo o grigio simile alla roccia o al terreno, e in questo modo il troglodita è in grado di mimetizzarsi in questi ambienti per prendere di sorpresa le vittime (1-4 su d6). Solitamente il troglodita si cosparge vestiti e corazza con un composto prodotto a partire dal suo sudore che gli consente di mimetizzarsi anche vestito.
- Fetore nauseabondo: il troglodita può secernere una sostanza oleosa che emana un fetore rivoltante per gli esseri viventi (esclusi i rettiloidi) che si avvicinano a più di 3 metri. Essi devono effettuare un TS contro Veleno o rimanere così nauseati da subire una penalità di -2 a tutti i loro TxC se attaccano in mischia il troglodita.
- Infravisione entro 18 metri.
- Vitalità superiore: 2d8 DV a livello Evoluto.

**Svantaggi:**

- Avversione alle armature: un troglodita non è avvezzo ad indossare armature intere e in caso voglia farlo dovranno essere fatte su misura.
- Punteggi limitati a 13 per Intelligenza e a 15 per Saggezza e Carisma.

## TROLL

**Vantaggio:** Elevato (2000)

**Aspetto e Diffusione:** il troll è la più aliena delle razze goblinoidi e sembra un umanoide molto alto e magro con un lungo naso adunco e la pelle gommosa e viscida spesso glabra, con zanne e artigli sporchi che sembrano quasi parte della pelle piuttosto che materia separata. Si distinguono tre sottorazze:

**TROLL DELLE FORESTE** (*Monstrum Imbecilum Rex*): pelle verde con macchie verde scuro, capelli neri stopposi e ritti, dalla stupidità proverbiale (1 punto in meno a Intelligenza e Saggezza rispetto allo standard, 1 punto in più alla Forza e alla Costituzione).

Sono relativamente rari nel Mondo Conosciuto, dove li si può trovare soltanto nella regione del Trollheim, nel regno di Vestland, e nell'Arcipelago di Thangioth Orientale nel Mare del Terrore; gruppi più consistenti si annidano nelle foreste e sulle montagne del selvaggio Norwold. Altre concentrazioni rilevanti di questi Troll si trovano nella Penisola del Serpente, nella Penisola di Capo Orchetto e nel Braccio dell'Immortale, all'estremità occidentale del Brun. In-



fine, tutti i Troll presenti in Davania dovrebbero appartenere a questa sottorazza.

**TROLL DEI GHIACCI** (*Monstrum Erroneus Hyborianus*): molto alto e gobbo con pelle bianca o grigio chiara con macchie verdastre, una folta capigliatura lanosa e pelo grigio sulle spalle, sulla schiena e sulle braccia (1 punto in meno all'Intelligenza rispetto allo standard, 1 punto in più alla Costituzione).

Questo tipo di Troll adattatosi alla vita nei rigidi climi dell'artico abita soltanto le estreme regioni settentrionali del continente di Brun, quali il Norwold a nord della Grande Baia, l'Hyborea e la Borea inferiore, e l'estremo nord del continente di Skothar.

**TROLL DELLE RADICI** (*Monstrum Carnivorus Maximus*): tanto stupidi quanto affamati, pelle grigio-verde con macchie marroni, capelli lunghi neri o porpora legati sulla schiena che ingrigiscono con l'età, possiede zanne talmente lunghe che fatica a chiudere la bocca.

Questa sottorazza è diffusa nel Brun orientale e nello Skothar. Nel Mondo Conosciuto i Troll delle Radici si trovano in gran numero nella regione del Trollheim in Vestland, nelle Terre Brulle, nel Sind, nella Casa di Roccia, nei Territori Heldannici, nelle Terre Orchesche del Darokin, nel Wendar ed in Ylaruam, mentre solo gruppi esigui si trovano in Ethengar, nel Glantri, in Karameikos e nel Soderfjord. I Troll delle Radici si trovano anche nei Monti Mengul meridionali ed orientali, nell'Altopiano di Denagoth e nel regno di Ghyr; nel Norwold, sono presenti in gran numero nelle foreste e nelle montagne della parte centrale e meridionale di questa regione. Questi Troll si trovano anche nel regno di Limn, sul continente alphantiano, e nella regione settentrionale dell'Isola dell'Alba, nonché nello Skothar occidentale, in particolare nella Penisola di Esterhold. Ad ovest del Mondo Conosciuto, se ne trovano nel Deserto del Sind, nelle Montagne Nere e nell'Hule, nonché nelle Steppe di Yazak.

**Origine:** deriva dall'evoluzione dell'Uomo Bestia. [rif. GAZ10, HW, RC]

**Altezza:** 225 + 4d10 cm

**Peso:** 130 + 1d20 kg + 10 kg x DV

**Età:** min. 12 (10 +2d4), max. 90 (60 +5d6)

**Lingue:** goblinoidi

**Caratteristiche:** +3 Forza (min. 16) e +2 Costituzione (min. 13); -2 Intelligenza, -1 Saggezza, Carisma e Destrezza (modificatori di taglia già inclusi)

**Abilità generale razziale** (in base alla sottorazza):

- Foreste: *Intimidire*
- Ghiacci: *Resistere al freddo*
- Radici: *Resistenza*

**Abilità generali obbligatorie:** *Abbuffarsi*

**Bonus speciali:** A causa della taglia Grande, i Dadi Vita di ogni classe aumentano di un grado e il Movimento Base è di 45/15 metri.

**Difese:** Classe Armatura Naturale 9 (pelle elastica si ispessisce fino a raggiungere CA 4 a livello Evoluto)

**Capacità:**

- Attacchi multipli: a livello Evoluto un troll attacca con 2 artigli (1d4) e 1 morso (1d8).
- Infravisione entro 18 metri.
- Rigenerazione: il troll rigenera 3 PF al round a partire dal 3° round dopo essere stato ferito, ad esclu-

sione dei danni causati da fuoco o acido. Se ridotto a meno di zero PF, continua a rigenerare se i danni non superano in negativo il suo punteggio di Costituzione. Anche gli arti recisi o spapolati ricrescono (uno al giorno); se viene riaccostato al corpo, un arto reciso si rinsalda nell'arco di 1 minuto.

- **Vitalità superiore:** 6d8 DV a livello Evoluto.

#### **Svantaggi:**

- **Punteggi limitati** a 14 per Saggezza e Carisma, 13 per Intelligenza.
- **Taglia Grande:** Per ogni taglia di differenza, una creatura di taglia inferiore riceve un bonus cumulativo al colpire di +1, mentre quella più grande un malus cumulativo di -1.

## UMANO

**Vantaggio:** Trascurabile (200)

**Aspetto:** un essere umano è un umanoide di statura media che dal punto di vista fisico si distingue in varie etnie in base al colore della pelle (da nero a pallido, da abbronzato a roseo, da ramato a leggermente dorato) e ai tratti somatici (negroidi, amerindi, caucasici, asiatici o aborigeni), che influenzano poi la capigliatura e il colore degli occhi oltre che più in generale la stazza. Le diverse etnie sono inoltre caratterizzate da abitudini comportamentali e tradizioni diverse, tanto da suddividere ulteriormente i diversi gruppi etnici in numerosi sottogruppi culturali.

**Origine:** l'umano deriva dal Cavernicolo, che dopo milioni di anni è riuscito ad evolvere intellettualmente fino a rivaleggiare con le altre specie più longeve o più potenti di Mystara grazie alle sue doti più caratteristiche: l'incredibile creatività e l'indiscussa capacità di adattamento. [CoM, DotE, tutti i GAZ, HW]

**Diffusione:** in base all'etnia di riferimento (le capacità speciali si riferiscono solo all'etnia del Mondo Cavo).

**ALASIYANI:** costituiscono la principale etnia degli Emirati di Ylaruam e la maggioranza della popolazione delle regioni di Biazan e Tel Akbir (parti dell'Impero di Thyatis). Minoranze consistenti abitano il Darokin (soprattutto la zona di Selenica), il Karameikos ed il Sind; gruppi più esigui si trovano anche in Alfheim, Casa di Roccia, Ierendi, Minrothad, Ostland, Soderfjord, nei Territori Heldannici e nelle zone occidentali dell'Isola dell'Alba. Fuori dal Mondo Conosciuto, la presenza alasiyana è forte nella regione di Saragon, nelle Baronie Selvagge ad ovest del Golfo di Hule.

**ALATIANI:** sono gli indigeni autoctoni delle Isole Alatiane nel Mare Alpatiano sebbene sottomessi al ceto dominante alpatiano. Molti Alatiani si trovano anche, come schiavi, sparsi in vari territori degli imperi alpatiano e thyatiano, mentre minoranze di immigrati alatiani sono presenti nella Bellissaria, nelle Isole delle Perle e nell'Isola dell'Alba orientale.

**ALBIGESI:** costituiscono la maggioranza della popolazione dell'Isola dell'Alba centro-settentrionale ed occidentale, particolarmente numerosi nelle regioni del Westrouke, Dunadale, Valcolle, Pietrarossa, Kendach e nelle province thyatiane di Septentriona e Meridiona. Forti minoranze si trovano a Thyatis, mentre gruppi più sparuti abitano il Karameikos, le Ierendi, il Minrothad ed i Territori Heldannici (in seguito all'emigrazione thyatiana), nonché le nazioni delle Terre del Nord (soprattutto come schiavi o loro discendenti).

**ALPHATIANI COMUNI:** compongono la stragrande maggioranza della popolazione del continente di Alpatia e della Bellissaria, nonché delle isole Alatiane; gruppi consistenti di Alpatiani sono presenti nei regni e nelle città alpatiane della penisola di Esterhold, in tutta l'Isola dell'Alba (più numerosi in Dunadale, Helskir, Valcolle, Ekto e Trikelios), nel Norwold (soprattutto nella penisola di Alpha e nelle zone costiere), in Qeodhar. Nel Mondo Conosciuto, gli alpatiani si trovano soprattutto in Glantri, dove costituiscono il gruppo etnico più numeroso, in Ylaruam (principalmente negli emirati di Nithia ed Abbashan), nelle isole Ierendi ed a Thyatis (come immigrati dall'Isola dell'Alba o dal continente alpatiano, oppure come schiavi o loro discendenti). Minoranze più esigue di alpatiani comuni si trovano in Alfheim, Minrothad, Karameikos, Vestland, Territori Heldannici e Minaea, nonché in Ostland, Soderfjord e nelle Terre Brulle (in questi ultimi tre luoghi come schiavi o loro discendenti).

**ANGLAIS:** abitano quasi esclusivamente i Principati di Glantri, concentrati soprattutto nella zona fra i fiumi Til e Fen; immigrati anglais sono presenti anche in Wendar e Darokin.

**ANTALIANI:** l'antica cultura antaliana si è estinta nel mondo esterno; i suoi discendenti si trovano soltanto nel Mondo Cavo, nella regione delle Distese Antaliane. **Capacità speciale:** abilità bonus *Scalare pareti* come Ladro di pari livello (i ladri antaliani in più aggiungono il doppio del proprio livello al valore in percentuale).

**ATRUAGHIN:** i membri di questa cultura costituiscono la quasi totalità della popolazione delle Terre degli Atruaghin, suddivisi nei loro cinque storici clan (Alce, Cavallo, Orso, Tartaruga e Tigre); minoranze atruaghin più o meno integrate si trovano in Darokin, nel Sind e nelle isole Ierendi, mentre gruppi di atruaghin ridotti in schiavitù si trovano a Thyatis e Jaibul.

**AVEROIGNESI:** abitano i Principati di Glantri, concentrati nella zona del principato di Nouvelle Averoigne e lungo le valli dei fiumi Isoile e Loir; minoranze di immigrati averoignesi si trovano anche in Alfheim, Darokin, Ierendi, Karameikos e Thyatis.

**AZCANI:** sono estinti nel mondo esterno e si trovano solo nel Mondo Cavo, dove abitano una vasta zona nord-occidentale del continente di Iciria, nella quale ha sede l'Impero di Azca.

**Capacità speciale:** abilità bonus *Robustezza* (+2 PF al 1°) e bonus +1 PF per livello fino al 10°.



**BELLISSARIANI:** costituiscono la maggioranza della popolazione dell'isola-continente di Bellissaria, e sono diffusi in tutte le sue regioni. Minoranze di questa etnia si trovano nei territori circostanti la Bellissaria, ovvero nella penisola di Esterhold, in Alphatia, nelle Isole delle Perle e nelle isole Alatiene e sull'Isola dell'Alba. Soprattutto come schiavi, gruppi di bellissariani possono trovarsi anche a Thyatis e nell'Ostland.

**CESTIANI:** abitano la grande isola di Cestia, al largo nella costa orientale della Davania. Antica unione di popoli discendenti dei Neathar e degli Oltechi, essi si trovano esclusivamente nella loro isola, della quale costituiscono la totalità della popolazione.

**DAROKINIANI:** sono concentrati entro i confini della Repubblica di Darokin, nel cuore del Mondo Conosciuto. In seguito all'emigrazione generata dagli scambi commerciali, minoranze darokiniane si trovano nel Sind, nell'Alfheim, nella Casa di Roccia, nelle Cinque Contee e, in misura minore, nelle Terre degli Atruaghin (qui come schiavi presso i Figli della Tigre o come inviati commerciali presso i Figli dell'Orso), nel Glantri, in Ierendi, in Karameikos ed a Thyatis.

**DENAGOTHIANI:** l'etnia dominante dell'Altopiano di Denagoth abita le zone dove sorgevano i defunti regni del Denagoth e dell'Essuria, mentre alcuni clan seminomadi errano nelle zone più aride della parte settentrionale dell'altopiano.

**ESPANI:** discendenti dei coloni ispani giunti nella zona orientale della Costa Selvaggia un secolo fa ed in parte mescolatisi con le popolazioni indigene della regione, gli espani attualmente costituiscono la stragrande maggioranza degli abitanti delle Baronie Selvagge, con minoranze sparse anche lungo il resto della Costa Selvaggia e nella sponda opposta del Golfo di Hule.

**ETHENGARIANI:** questa antica etnia abita da millenni le vaste steppe dell'Ethengar, nel settentrione del Mondo Conosciuto. Molti espatriati risiedono anche nel Principato di Krondahar e nelle regioni centro-orientali del Glantri, mentre un altro gruppo consistente ha fondato l'emirato di Makistan nell'Ylaruam (e sono qui conosciuti come **Makistani**). Minoranze rilevanti di ethengariani abitano nel Vestland e nei Territori Heldannici, mentre gruppi esigui si trovano nella Casa di Roccia, in Darokin, Soderfjord, nelle Terre Brulle (qui soprattutto come schiavi) e a Thyatis.

**EUSDRIANI:** discendenti di antiche popolazioni del Brun affini agli antenati dei Normanni, essi costituiscono la maggioranza della popolazione del regno di Eusdria, nella Costa Selvaggia; minoranze eusdriane si possono trovare in altre zone della Costa Selvaggia.

**FLAEMI:** questa antica etnia discesa dagli Alphatiani Comuni della Vecchia Alphatia ha colonizzato le Terre Alte (l'attuale Glantri) secoli fa ed oggi ne costituisce il gruppo etnico principale; essi sono diffusi in tutti i Principati di Glantri, con particolare concentrazione nella zona centrale, fra il Bergdhoven e Città di Glantri. Minoranze di flaemi si trovano anche in altre zone del Mondo Conosciuto, quali il Darokin, Thyatis, le isole di Ierendi, il Karameikos e il Minrothad.

**HATTIANI:** sono una delle etnie originarie che hanno costituito l'Impero Thyatiano, e la maggior parte della loro popolazione è quindi localizzata entro i confini della parte continentale di Thyatis (l'isola di Hattias in particolare), con minoranze sparse negli altri territori dell'impero, soprattutto l'Isola dell'Alba o le Hinterland Thyatiane. Luoghi di emigrazione hattiana nel Mondo Conosciuto sono soprattutto il Karameikos, poi a seguire il Darokin, il Minrothad, la Casa di Roccia e le isole di Ierendi.

Una menzione particolare va fatta per gli **Aalbani**, discendenti di famiglie hattiane emigrate secoli fa nelle Terre Alte (i moderni Principati di Glantri) e fedeli al casato di Ritterburg governato dai von Drachenfels (famiglia con sangue misto hattiano-alphatiano). Abitano quasi esclusivamente il Glantri, con una forte concentrazione nel principato di Aalban, anche se una minoranza è presente nel Darokin settentrionale.

Tra gli hattiani espatriati i più numerosi e potenti sono tuttavia gli **Heldannici**, che vivono nelle zone costiere centro-meridionali del Norwold. Con questo nome si indicano gli i membri dell'Ordine di Vanya (poi divenuto quello dei Cavalieri Heldannici) che hanno conquistato le Terre Libere di Heldann, e gli immigrati hattiani che sono giunti col tempo al loro seguito. Sebbene costituiscano una minoranza della popolazione degli attuali Territori Heldannici, essi formano la maggior parte del ceto dirigente e dei ceti più ricchi. La loro popolazione è concentrata nei Territori Heldannici, con minoranza nel Norwold meridionale, e possiedono anche un avamposto lungo la costa davaniana sud-

orientale, nella Baia Verde, dove si trova il loro reliquiario più sacro e importante.

**HULEANI:** costituiscono la stragrande maggioranza della popolazione dell'Agiarchia di Hule, situata fra la Costa Selvaggia e la Grande Desolazione; nel loro vasto impero, essi sono l'etnia dominante, ma minoranze huleane possono anche trovarsi nella zona delle Baronie Selvagge e delle Città-Stato (sulla sponda orientale del Golfo di Hule), nel Brun centrale attorno a La Culla, nei principali insediamenti costieri e nelle oasi della Grande Desolazione, della Penisola del Serpente e nel regno del Sind. La vecchia colonia huleana di Garganin, nella Davania settentrionale, di fronte alla Penisola del Serpente, è abitata da huleani.

**IERENDIANI:** con questo nome si indica il crogiuolo di immigrati che nel corso degli ultimi secoli si è riversato nell'arcipelago delle Ierendi da vari paesi del Mondo Conosciuto, principalmente da Thyatis, ma anche dalla Traladara, dal Darokin, dal Glantri e dal Minrothad. Questi "coloni", come spesso vengono chiamati, hanno assorbito alcune delle tradizioni makai locali e si sono mescolati gli uni con gli altri, al punto che oggi giorno la loro cultura è divenuta qualcosa di peculiare. Gli Ierendiani abitano quasi esclusivamente l'arcipelago delle Ierendi, con minoranza presenti nel Karameikos, nel Darokin, a Thyatis, nel Minrothad, nelle Cinque Contee, nel Sind, lungo le coste della Penisola del Serpente, intorno a varie isole del Mare del Terrore e dell'Arcipelago Orientale di Thanegioth (qui soprattutto come pirati e contrabbandieri o mercanti) e nelle Terre degli Atruaghin (qui come schiavi o prigionieri presso i Figli della Tartaruga o della Tigre).

**ISPANI:** in origine un sottogruppo di kerendani con una fede radicata nel culto di Ixion, che colonizzò l'isola di Alvar, nell'Arcipelago Orientale di Tane-gioth. Qui vissero a contatto con gli elfi bruni del clan Belcadiz per secoli, finendo con il condizionarsi a vicenda fino a dar vita ad una cultura peculiare e unica. In seguito a gravi incidenti scoppiati per motivi religiosi e osteggiati dal senato thyatiano, gli ispani emigrarono in gran parte nella Costa Selvaggia orientale un secolo fa, dove i suoi membri hanno fondato quelle che sarebbero divenute le Baronie Selvagge. In questi reami, essendosi mescolati con la popolazione locale, rimangono in realtà solo poche famiglie di etnia ispana "pura". Nel Mondo Conosciuto, i gruppi più consistenti di ispani si trovano nel Glantri (soprattutto nella regione centro-meridionale e nel principato di Belcadiz), a Thyatis e nell'isola di Alvar. Esigue minoranze si trovano anche in Darokin e nelle isole di Ierendi.

**JÄÄKANSÄ:** questo gruppo discende da tribù antialiane stanziate a nord della Grande Baia nel Norwold, soprattutto lungo il fiume Spartiterre, dove hanno bonificato le zone acquitrinose e vivono nelle terre del gelido nord sfruttando sia la caccia che l'agricoltura. Raramente si avventurano fuori dai confini del loro regno, circondato da altre popolazioni semi-nomadi, ma lì si può trovare come schiavi delle tribù Viaskoda, dei giganti o degli umanoidi confinanti.

**JENNITI:** questa antica etnia originaria dello Skothar abita le Steppe di Jen nel cuore del continente, e la Penisola di Esterhold; minoranze jennite si trovano anche

nella Costa Minaeana, mentre schiavi jenniti possono trovarsi sparsi in gran parte dell'Impero Alphatiano. Nell'antichità, gli Immortali trasportarono molte tribù jennite di stampo matriarcale nel Mondo Cavo, ponendole nell'Icirea meridionale, dove oggi vivono fra le terre dei Tanagoro a nord e il reame di Nithia ad ovest.

**Capacità speciale:** maestria Base in arco corto e bonus +1 a TxC e danni usando armi da tiro della loro cultura.

**KAELICI:** come gli Averoignesi e gli Anglais, anche i Kaelici sono giunti da un'altra dimensione ed abitano quasi esclusivamente il Glantri, con grande concentrazione nel principato di Klantyre e nelle zone limitrofe. Minoranze di kaelici si trovano anche nel Wendar e nella Repubblica di Darokin.

**KARIMARI:** questi umani dalla taglia ridotta (altezza da 1,20 a 1,50 mt) abitano una zona assai circoscritta e ben difesa nel mezzo delle giungle che si trovano nella zona settentrionale della Penisola del Serpente, e raramente si spingono fuori dalle loro terre. La popolazione pigmea dei **Karatunda**, che abita la Savana di Konumtali, potrebbe essere imparentata coi Karimari.

**KERENDANI:** una delle tre etnie originarie che fondarono l'Impero Thyatiano, i Kerendani abitano le terre dell'impero, con una certa concentrazione nella regione di Kerendas ma con minoranze sparse anche in tutti i territori d'oltremare. Immigrati kerendani si trovano in Karameikos, in Ylaruam, nelle isole di Ierendi, nel Minrothad, nel Darokin, nell'Alfheim, nella Casa di Roccia e nel Glantri. Gruppi di kerendani sono anche presenti nelle coste del Norwold centro-meridionale, zone di tradizionale insediamento thyatiano.

**MAKAI:** sono gli abitanti indigeni dell'arcipelago delle Ierendi, un popolo pacifico e accogliente, che costituisce la maggioranza della popolazione ierendiana, sebbene in posizione sociale spesso subordinata rispetto ai coloni giunti successivamente dal resto del Mondo Conosciuto. Immigrati makai negli altri paesi del Mondo Conosciuto sono assai rari, e perlopiù si trovano lungo le coste delle Cinque Contee, del Darokin, o del Minrothad; alcuni si trovano, come schiavi, a Thyatis e nella zona di Jaibul. Makai che vivono ad uno stadio più primitivo abitano invece i vari atolli del Mare del Terrore, nonché l'Arcipelago Orientale di Thanegioth.

**MILENIANI:** perlopiù estinti, la loro civiltà, salvata dagli Immortali, prospera ora nel Mondo Cavo, sulla costa occidentale dell'Icirea meridionale, dove sorge l'Impero Mileniano. Gli unici discendenti che restano nel mondo esterno sono quelli che abitano le città-stato della Davania nord-orientale, fra il Bassopiano di Amalur e le pianure Meghala Kimata.

**Capacità speciale:** bonus +1 a TxC e danni usando armi da penetrazione tipiche della loro cultura.

**MINAEANI:** questo ceppo deriva da antichi esploratori mileniani che fondarono una colonia sulle coste occidentali dello Skothar, assumendo in seguito caratteri etnici e culturali unici grazie all'unione con le popolazioni indigene nella Costa Minaeana. Lì si può trovare in tutta la Costa Minaeana, dove hanno formato una confederazione di città-stato, e come immigrati anche nella Bellissaria meridionale e nelle regioni che circondano la Baia di Tangor in Skothar.

**MINROTHADDANI:** i membri di questa etnia sono originari dell'arcipelago di Minrothad, nel Mondo Conosciuto, ed è lì che vive la maggior parte di essi. Essendo grandi navigatori e commercianti, i minrothaddani, come i loro conterranei Elfi del Mare, possono essere trovati in gran parte dei paesi costieri (e non solo) del Mondo Conosciuto; minoranze consistenti sono presenti a Thyatis, più esigue nel Sind, nel Darokin, nelle isole di Ierendi, nel Karameikos, nelle Terre degli Atruaghin (qui soprattutto come schiavi presso i Figli della Tartaruga o della Tigre), in Ostland, nella Casa di Roccia e nelle Cinque Contee. Gruppi di mercanti minrothaddani e loro affiliati possono trovarsi quasi in ogni principale porto del continente di Brun, dal Golfo di Hule alla Penisola del Serpente, dalla Davania settentrionale all'Ochalea, dall'Isola dell'Alba al Norwold, dall'Alphatia alle Alatiene.

**NEATHAR:** una delle tre etnie umane originarie insieme a Oltechi e Tanagoro, l'ancestrale popolo dei Neathar è estinto da migliaia di anni nel mondo esterno, ma la sua cultura è stata preservata dagli Immortali nel Mondo Cavo; qui, i neathar abitano le foreste e le pianure dell'Icirea centro-settentrionale, divisi in un migliaio di tribù dagli usi e costumi assai diversi. Alcune di esse (le più numerose) sono: Balarai (abitano in villaggi nei boschi e sono abili trapper), Hiakrai (abitano sui continenti volanti che solcano la parte inferiore dei cieli del Mondo Cavo e cavalcano aquile giganti), Makai (abitano sulle isole dell'Oceano Atlassano e sono pacifici pescatori), Toralai (abitano nelle pianure in tende di pelli e cacciano bisonti) e Valgrai (abitano nelle foreste e sono abili cacciatori, oltre ad avere un legame empatico coi lupi che vivono con loro).

**Capacità speciale:** bonus +1 a CA naturale e bonus +1 a TxC e danni con un'arma specifica della loro cultura.

**NITHIANI:** l'antico Impero Nithiano che sorgeva nell'attuale Ylaruam fu distrutto dagli Immortali 1500 anni fa, e oggi giorno i pochi discendenti di quell'etnia si trovano solo nell'emirato di Nithia, nell'Ylaruam nord-orientale, nell'Isola Bianca di Ierendi e nella zona sud-orientale dell'Isola dell'Alba dove sorge il Regno di Thothia. I **Thothiani** si trovano in numero consistente anche nelle isole Alatiene (in particolare in Aeria ed in Aegos), e lungo tutta la costa orientale dell'Isola dell'Alba, soprattutto nei regni di Trikelios ed Ekto. Esigue minoranze thothiane possono trovarsi pure nell'Alphatia meridionale, nella Bellissaria occidentale, nelle Isole delle Perle e nel resto dell'Isola dell'Alba. Nel Mondo Cavo, la civiltà nithiana originale è stata preservata dagli Immortali ed ora un nuovo Impero Nithiano sorge nell'Icirea sud-orientale.

**Capacità speciale:** bonus +1 a un tipo prescelto di TS.

**NORMANNI:** essi rappresentano i principali discendenti degli antichi Antaliani e sono suddivisi in un certo numero di culture dai tratti simili. Nel Mondo Conosciuto, la loro popolazione si concentra nelle Terre del Nord, ovvero i reami di Ostland, di Vestland e Soderfjord, e nei Territori Heldannici, dove costituiscono la maggioranza della popolazione indigena (e dove sono chiamati **Heldannesi**); minoranze normanne si trovano anche nella Casa di Roccia, nell'Ethengar (soprattutto come schiavi) e nel Wendar, mentre un numero consi-

stente di normanni vive a Thyatis e nei territori dell'Impero Thyatiano, perlopiù impiegati come mercenari. L'Isola dell'Alba centro-settentrionale, soprattutto le regioni di Helskir e del Westrouke, sono abitate da rilevanti minoranze normanne. Il Norwold, come anticamente era la sede della civiltà antaliana, è ancor oggi abitato da una varietà di popoli di stirpe normanna: dalla città di Ondamarina (Oceansend) fino ai Territori Heldannici e ad est della Catena Finale la regione è popolata da un vasto numero di Heldannesi; le vallate dell'interno e le coste da Oceansend fino alla Grande Baia sono invece percorse dai semi-nomadi **Norseni**; nell'Altopiano di Denagoth, il popolo degli **Essuriani**, che popola la regione centro-meridionale dell'altopiano ed il regno di Ghyr, è assimilabile all'etnia normanna.

**NUARI:** questa etnia discendente dai Tanagoro vive soprattutto nelle Isole delle Perle, che sono parte dell'Impero Thyatiano; gruppi consistenti di nuari si trovano in tutti i territori dell'impero, in particolare nella zona continentale e nella capitale. Minoranze di nuari si trovano anche nella Bellissaria meridionale, nelle isole Alatiene ed in alcuni paesi del Mondo Conosciuto, quali le isole di Ierendi, il Minrothad, il Darokin e l'Ostland (qui soprattutto come schiavi).

**OCHALESI:** sono un popolo affine agli Alphatiani Comuni, che molti secoli fa colonizzò l'isola di Ochalea, poi passata sotto il dominio thyatiano. La maggioranza degli ochalesi vive nella loro grande isola, ma minoranze si trovano sparse per il resto dell'Impero Thyatiano, nelle isole Alatiene ed in alcuni paesi del Mondo Conosciuto (le isole di Ierendi, il Darokin, il Minrothad e l'Ostland – qui soprattutto come schiavi). La tribù degli **Yasuko**, nella Costa della Giungla, è composta da discendenti degenerati degli ochalesi.

**OLTECHI:** una delle tre etnie umane originarie insieme a Neathar e Tanagoro, quella olteca è ormai estinta nel mondo esterno, sebbene i popoli con sangue olteco nelle vene siano numerosi sulla superficie di Mystara. Gli Oltechi sopravvivono nel Mondo Cavo, posti dagli Immortali in una zona di colline a nord della Dorsale del Mondo, nel continente di Icirea, dove hanno costituito un proprio regno.

**Capacità speciale:** un'abilità bonus come Ladro di pari livello a scelta tra *Muoversi in silenzio*, *Nascondersi* e *Scalare pareti* (i ladri oltechi in più aggiungono il doppio del proprio livello al valore in percentuale).

**QEODHARIANI:** abitanti della settentrionale isola di Qeodhar, i membri di questa etnia hanno sangue misto antaliano, yanifey ed alphatiano; essi vivono principalmente nella loro isola, sebbene alcuni si possano trovare nell'Alphatia e nel Norwold settentrionali.

**ROBRENNIANI:** vivono nel regno di Robrenn, nella parte centrale della Costa Selvaggia, fra le Baronie Selvagge e l'Eusdria; emigrati robrenniani possono essere incontrati nei reami vicini.

**SAMEK:** abitanti delle fredde regioni subpolari nordiche, questo gruppo di nomadi dalla pelle brunita e dagli occhi a mandorla discende da tribù Neathar abituate a vivere nella taiga e nella tundra artica, e sono imparentati con gli Jääkansa. Si trovano sparsi in comunità seminomadi nella zona settentrionale del Brun, dalla Borea all'Alto Norwold, spesso ai margini delle

comunità stanziali jääkansa, oppure come schiavi di altre tribù umane o umanoidi delle regioni nordiche.

**SHAHJAPURI:** questi antenati dei Sindhi si trovano ormai solo nel Mondo Cavo, dove la loro cultura prospera su una grande isola ad ovest dell'Icirea centrale.

**SINDHI:** la stragrande maggioranza dei Sindhi abita il regno del Sind, situato fra la Grande Desolazione ed il Darokin, dove costituisce la parte preponderante della popolazione locale; minoranze sindhi si trovano anche nella Grande Desolazione (soprattutto lungo le coste meridionali), in Hule, nella Penisola del Serpente e nel Mondo Conosciuto, principalmente in Darokin, nel Glantri e nelle isole di Ierendi e, in genere come schiavi, a Thyatis e nelle Terre degli Atruaghin.

**TANAGORO:** una delle tre etnie umane originarie insieme a Neathar e Oltechi, i Tanagoro dell'antichità sono ormai estinti nel mondo esterno, ma gli Immortali hanno preservato la loro civiltà ponendo alcuni di loro nel Mondo Cavo, nelle pianure e foreste poste fra gli imperi mileniano e nithiano, dove si trovano ancor oggi in gran quantità. Molte altre popolazioni discendenti dei tanagoro si trovano nel mondo esterno, in particolare nello Skothar orientale (la Penisola di Tangor e le regioni attorno alla Baia di Tangor), la penisola di Vulcania e la regione di Izonda nella Davania.

**Capacità speciale:** movimento base di 45/15 metri al round e abilità bonus *Robustezza* (+2 PF al 1° livello).

**THONIANI:** ultimi discendenti dell'antica civiltà thoniana e blackmooriana, i Thoniani vivono ormai esclusivamente in una fredda fascia costiera dello Skothar occidentale, lungo la sponda settentrionale della Baia di Thorin, a nord della penisola di Esterhold. Pochi thoniani immigrati si possono trovare negli insediamenti alphetiani della penisola di Esterhold ed ancor meno nei porti dell'Alphatia orientale.

**THRATIANI:** la cultura thratiana ha il suo centro nella Davania nord-orientale, la regione chiamata Costa della Giungla o "i Quattro Regni"; gran parte dei Thratiani vive sotto il dominio thyatiano nelle Hinterland Thyatiane, altri restano ancora indipendenti nei territori di foresta equatoriale circostanti quella provincia. Molti thratiani sono presenti nei vari territori dell'Impero Thyatiano, soprattutto – ma non soltanto – come schiavi catturati durante le recenti conquiste di quelle terre.

**THYATIANI:** sono l'etnia più numerosa e diffusa del Mondo Conosciuto e sono sparsi in vari territori ben oltre questa regione. Il cuore della civiltà thyatiana, dove vive la maggioranza dei membri di questa etnia, è l'Impero Thyatiano; gran parte dei thyatiani è concentrata nel territorio continentale dell'impero, ma molti sono sparsi anche nel resto delle regioni che ne fanno parte, dalla metà occidentale dell'Isola dell'Alba, all'Ochalea, alle Isole delle Perle, alle Hinterland Thyatiane della Davania. Nel Mondo Conosciuto, sia il Karamaikos, che il regno di Ierendi, che il Darokin, che gli emirati di Nicostenia e Dythestia in Ylaruam hanno una parte consistente della popolazione che appartiene all'etnia thyatiana; minoranze di immigrati thyatiani provenienti dall'impero si trovano inoltre nella Casa di Roccia, nel Minrothad, nei Territori Haldanici, nell'Alfheim, nelle Cinque Contee, nel Minrothad, nel Sind e nel Mare del Terrore (qui soprattutto come

contrabbandieri, pirati e mercanti); la maggior parte di questi proviene dall'Impero Thyatiano, altri dal regno di Ierendi. Un buon numero di thyatiani è inoltre presente nel Norwold centro meridionale, soprattutto nella città di Oceansend (Ondamarina) ma anche in vari altri insediamenti costieri. Minoranze più esigue di Thyatiani possono infine trovarsi in tutti gli altri stati del Mondo Conosciuto, nella Penisola del Serpente, nelle isole Alatiene e nella metà orientale dell'Isola dell'Alba.

In particolare il gruppo etnico dei **Caurentini** discende da immigrati thyatiani giunti nel Glantri secoli fa; la loro maggiore concentrazione si trova ovviamente nei Principati di Glantri, in particolare la zona sud-occidentale comprendente la Caurenza. Minoranze caurentine si trovano anche in Darokin, nelle isole di Ierendi, nel Wendar ed a Thyatis.

**TRALDAR:** ormai estinti nel mondo esterno, la loro cultura di città-stato è stata preservata dagli Immortali nel Mondo Cavo, dove popolano una zona della costa occidentale dell'Icirea, a nord dell'Impero Mileniano.

**Capacità speciale:** abilità bonus *Coraggio* e bonus +1 a TS per resistere alla paura o alla disperazione.

**TRALADARANI:** costituiscono la maggioranza della popolazione del Granducato di Karamaikos (conosciuto anticamente come Traladara), mentre cospicue minoranze traladarane si trovano nel Darokin e soprattutto nel Glantri, dove hanno fondato il Principato di Boldavia (**Boldaviani**). Gruppi più esigui sono presenti nelle isole di Ierendi, nelle Cinque Contee, nel Minrothad, nella Casa di Roccia, nell'Alfheim e anche a Thyatis (specie come schiavi). Fuori dal Mondo Conosciuto, un'altra area dove la presenza traladarana è forte sono le città-stato situate nel Golfo di Hule (Hojah, Slogovich, Zvornik, Nova Svoga ed altre), fondate secoli fa da emigrati traladarani oggi noti come **Slagici**.

**URDUK:** formano una parte consistente della popolazione del regno del Sind, sebbene relegata perlopiù nei ceti meno abbienti; essi si trovano in quantità anche nella Grande Desolazione come nomadi, ed i cacciatori della cultura Urdukkabila nella Savana di Konumtali sono di etnia urduk. Esigue minoranze si trovano nel Darokin, nel Glantri ed a Thyatis (qui prevalentemente come schiavi), nella Penisola del Serpente e nell'Hule.

**VATSKI:** sono una delle culture umane originarie del Norwold ed è divisa in due segmenti principali: uno costituito dai Vatski sedentari, i quali abitano perlopiù alcune zone dell'entroterra del Norwold meridionale, ed in particolare la valle del fiume Ransarn; l'altro costituito dai Vatski semi-nomadi, che si trovano in diverse vallate dell'entroterra del Norwold centrale, comprese fra la Catena Finale ed il sistema dei laghi Gunaald e Azzurro. Minoranze esigue di vatski dell'uno o dell'altro tipo possono trovarsi in altre zone del Norwold (spesso come prigionieri o schiavi).

**VERDANI:** sono i discendenti dei coloni ispani giunti nel Golfo di Hule un secolo fa e mescolatisi con altri immigrati provenienti dalla Penisola del Serpente. La cultura verdana, che si distingue per lingua e costumi da quella espana, domina soprattutto in due delle Baronie Selvage, ossia la Vilaverde e il Texeiras, sebbene piccole minoranze verdane possano trovarsi anche negli altri stati della regione, ed in misura minore nel re-



sto della Costa Selvaggia, in particolare nelle varie colonie che la Vilaverde ed il Texeiras hanno fondato lungo tutta la regione, fino al Braccio dell'Immortale ed alla Baia di Yalu: la Colonia del Corno, Porto Escorpião e Porto Maldição, la Terra Leaoça, il Protettorato de Presa e O Bastião das Tartarugas.

**VIASKODA:** originari del Norwold, i Viaskoda vivono nelle fredde terre a nord della Grande Baia, comprese fra la costa del Mare Alphatiano e le vallate della Catena di Ghiaccio lungo il fiume Orso Bianco. Essi sono divisi nelle "Tre Bandiere", ognuna delle quali ha tratti culturali distinti. Esigue minoranze di viaskoda si trovano anche in altre zone attorno alla Grande Baia.

**WENDARIANI:** l'etnia wendariana costituisce la maggioranza della popolazione del regno di Wendar a nord del Glantri, nel Mondo Conosciuto; consistenti minoranze di Wendariani si trovano anche nel Glantri e nei Territori Heldannici, nonché nel Selvaggio Nord – una vasta distesa di boschi, pianure, paludi e zone disabitate che si estende a nord del Wendar.

**YANNIVEY:** discendenti dell'antica ed estinta cultura degli Yanifey, i membri di questa etnia si sono mischiati con immigrati alphatiani progressivamente giunti dal continente di Alphatia nella catena delle isole Yannivey. Oggigiorno, la maggioranza degli Yannivey (o Yanni) abita il loro arcipelago nativo, sebbene alcuni possano essere trovati anche nelle regioni settentrionali del continente alphatiano (soprattutto nel Frisland).

**YAVI:** vivono quasi tutti nella divinarchia di Yavdlom, nella parte meridionale della Penisola del Serpente. Minoranze si trovano nelle città-stato e nelle Baronie Selvagge del Golfo di Hule, negli insediamenti costieri della Grande Desolazione e del Sind, nelle isole di Ierendi ed a Thyatis (spesso come schiavi).

**Altezza:** 148 + 3d20 cm

**Peso:** 40 + 6d10 kg

**Età:** min. 16 (15 +1d6), max. 100 (70 +3d10)

**Lingue:** dialetto etnico più la lingua comune.

**Caratteristiche:** +1 ad una caratteristica a scelta.

**Abilità generale razziale:** in base all'etnia. Vengono forniti alcuni esempi per le etnie umane più diffuse su Mystara, tra parentesi è indicata la cultura il periodo storico del mondo reale su cui si basa l'etnia mystarana di riferimento, se esiste. Ove indicato Medioevo senza specifiche, si intende il Basso Medioevo (dal XI al XIV secolo), mentre l'Alto Medioevo va dal V al X secolo e il Rinascimento dal XV al XVI secolo d.C.

- Aalbano (prussiano XIX sec.): *Cacciare*
- Alasiyano (arabo Medioevo): *Resistere al caldo*
- Alatiano: *Resistenza*
- Albighese (gaelico-britanno): *Coraggio*
- Alphatiano comune (persiano-babilonese): un tipo di Conoscenza
- Anglais (inglese Rinascimento): *Bere alcolici*
- Antalio (germano Bronzo): *Resistere al freddo*
- Atruaghin (amerindi XVII sec.): *Empatia animale*
- Averognese (francese Rinascimento): *Intrattenere*
- Azcano (azteco): *Resistenza*
- Bellissariano: *Faccia tosta*
- Cestiano (malagascio): *Sopravvivenza*
- Darokiniano (Rinascimento): *Persuasione*
- Denagothiano: *Resistenza*
- Espano (spagnolo Rinascimento): *Etichetta*
- Ethengariano (mongolo): *Cavalcare*
- Eusdriano (franco Medioevo): *Istinto combattivo*
- Flaemo (fiammingo Medioevo): *Osservare*
- Hattiano (tedesco Medioevo): *Intimidire*
- Heldannico (teutonici Medioevo): *Religione*
- Huleano (turco ottomano): *Fingere*
- Ierendiano (Nassau XVIII sec.): *Persuasione*
- Ispano (castigliano Medioevo): *Coraggio*
- Jääkansa (finnico Medioevo): *Resistere al freddo*
- Jennita (scita): *Cavalcare*
- Kaelico (scozzese Rinascimento): *Valutare*
- Karimari (pigmeo): *Nascondersi*
- Kerendano (bizantino): *Cavalcare*
- Makai (maori): *Nuotare*
- Mileniano (greco Classico): *Persuasione*
- Minaeano (cretese-africano): *Marinaio*
- Minrothaddano (olandese Rinascimento): *Valutare*
- Neathar: *Sopravvivenza* o in base alla tribù:
  - ◆ Balarai: *Esperto di trappole*
  - ◆ Hiakrai: *Cavalcare volatili*
  - ◆ Makai (polinesiano): *Nuotare*
  - ◆ Toralai: *Resistenza*
  - ◆ Valgrai: *Empatia animale*
- Nithiano/Thothiano (egizio): *Resistere al caldo*
- Normanno (vichingo Medioevo – XI sec. danese per Ostland, VIII sec. norvegese per Soderfjord, XII sec. svedese per Vestland, X sec. islandese per Heldann e Norwold): *Resistere al freddo*
- Nuari (malagascio-polinesiano): *Nuotare*
- Ochalese (cinese Qin): *Etichetta*
- Olteco (inca): *Orientamento*
- Qeodhariano (sassone Alto Medioevo): *Resistere al freddo*
- Robrenniano (gallo): *Cacciare*
- Samek (lappone): *Sopravvivenza*
- Shahjapuri (indiano Maurya) - in base alla casta:
  - ◆ Brahamati: *Religione: Samdu*
  - ◆ Gajanta: *Faccia tosta*
  - ◆ Shaktiri: *Codici e Leggi*
  - ◆ Sudyari: *Resistenza*
  - ◆ Vasiri: un tipo di *Artigianato*
- Sindhi (indiano Gupta) - in base alla casta:
  - ◆ Himaya: *Autorità*
  - ◆ Jadugerya: *Magia arcana sindhi*
  - ◆ Kuliya: *Resistenza*
  - ◆ Prajaya: un tipo di *Artigianato*
  - ◆ Rishiya: *Religione: Samdu*
- Tanagoro (bantù): *Resistenza*
- Thoniano (anglo-sassone Medioevo): *Allerta*
- Thratiano (celta): *Empatia animale*
- Thyatiano (bizantino): *Fingere*
- Traldar (miceneo): *Coraggio*
- Traladarano (slavo Medioevo): *Sesto senso*
- Urduk (ariano): *Orientamento*
- Vatski (russo Medioevo): *Resistere al freddo*
- Verdano (portoghese Rinascimento): *Marinaio*
- Viaskoda (ungaro Alto Medioevo): *Azzuffarsi*
- Wendariano (gallese): *Cacciare*
- Yannivey (faroese): *Resistere al freddo*

- Yavi (yoruba) - in base alla casta:
  - ◆ Ramla: *Divinazione*
  - ◆ Ogwambe: *Resistenza*
  - ◆ Tukufu: *Autorità*

**Abilità generali obbligatorie:** solo in base alla classe  
**Capacità:**

- **Talento innato:** ogni essere umano possiede un talento particolare per una certa abilità. Il personaggio deve scegliere un'abilità generale e ottiene un bonus di +2 alle prove che la riguardano.

**Svantaggi:**

- **Restrizioni culturali (Mondo Cavo):** le civiltà umane che vivono nel Mondo Cavo sono obbligate a usare solo armi, armature e vesti tipiche della loro cultura. Se trasgrediscono, perdono la capacità speciale derivante dalla loro civiltà o smettono di progredire con essa (se si tratta di un bonus che aumenta col livello) e guadagnano la metà in PE da ogni incontro fino a che non ritornano a seguire le proprie usanze e restrizioni culturali.

## UOMO-BESTIA (GRUUK)

**Vantaggio:** Trascurabile (100)

**Aspetto:** un uomo-bestia è un umanoide con tratti bestiali, dal fisico muscoloso e dalle maniere piuttosto rozze che indossa pelli di animali. L'aspetto di ogni uomo-bestia è sempre unico, non esistono tratti razziali. Per creare un uomo-bestia occorre usare la seguente tabella determinando casualmente gli attributi fisici:



d8	Pelle	Pelo	Capelli	Orecchie
1	Giallastra	Corto	Neri	Piccole a punta
2	Verdastra	Lungo	Bianchi	Piccole tonde
3	Rossastra	Riccio	Castani	Normali a punta
4	Ramata	Ispido	Rossi	Normali tonde
5	Marrone	Chiazzato	Giallastri	Grandi a punta
6	Nera	Rado	Bluastri	Grandi tonde
7	Bianca	Glabro	Verdastrati	Da pipistrello
8	Maculata	Glabro	Bicolore	Da serpente

d8	Iride	Pupilla	Sclera	Denti
1	Nera	Nera	Bianca	Umani
2	Blu	Nera	Bianca	Canini sup. lunghi
3	Verde	Marrone	Bianca	Canini inf. lunghi
4	Marrone	Marrone	Giallastra	Incisivi lunghi
5	Rossa	Bianca	Giallastra	Incisivi lunghi
6	Gialla	Rossa	Verdina	Da squalo
7	Grigia	Verde	Verdina	Irregolari
8	Viola	Gialla	Rossa	Mandibola sporgente

**Origine:** gli uomini bestia (o Gruuk dal nome che essi danno alla loro razza) sono gli antenati dei moderni umanoidi, creati per volontà di Hel durante l'epoca

blackmooriana (5000 PI) prendendo le anime delle creature più malvage per reincarnarle in forme umanoidi bestiali dai tratti erratici col solo scopo di plasmarne una razza totalmente caotica e distruttiva ai suoi ordini. Duemila anni più tardi cominciarono a riprodursi con caratteristiche genetiche fisse che diedero vita alle specie goblinoidi, ad eccezione degli uomini-bestia che gli Immortali preservarono nel Mondo Cavo. [rif. HW]

**Diffusione:** estinti nel mondo esterno, la loro civiltà si trova solo nel Mondo Cavo, dove popolano l'estrema regione settentrionale dell'Iciria, dal clima artico.

**Altezza:** 110 + 1d20 cm +5 cm x punto Costituzione

**Peso:** 30 + 1d20 kg + 4 kg x punto Costituzione

**Età:** min. 14 (12 +2d6), max. 70 (52 +3d6)

**Lingue:** gruuk (tribale)

**Allineamento:** Gli uomini-bestia non sono mai Legali.

**Caratteristiche:** +1 Forza e Costituzione (min. 13); -1 Destrezza, Intelligenza e Carisma

**Abilità generale razziale:** *Resistere al freddo*

**Abilità generali obbligatorie:** *Sopravvivenza*

**Difese:** Classe Armatura Naturale 8 (pelliccia spessa)

**Capacità:** Infravisione entro 18 metri.

**Svantaggi:**

- **Punteggi limitati** a 14 per Intelligenza, Saggiazza e Carisma.

## UOMO-SABBIA (UNGOLWAITH)

**Vantaggio:** Sensibile (1400)

**Aspetto:** un uomo-sabbia (o ungolwaith nella loro lingua) è un umanoide glabro fatto di silice con quattro braccia e una testa vagamente aliena, con due piccoli fori al posto del naso, bocca circolare e occhi infossati dotati di doppie palpebre. Da giovane la pelle è liscia come il cuoio e dal colorito vedrastrò, ma invecchiando diventa grigia o nerastra, e le secrezioni ghiandolari la incrostano sempre più di silicio fino a renderla dura e sfaccettata. Un uomo-sabbia è alternativamente maschio e femmina, dato che è il calore esterno a cambiarne il sesso (a parte gli individui gravidi che restano di sesso femminile).



**Origine:** gli uomini-sabbia sono le uniche creature viventi a base di silicio e vivono nelle zone desertiche e calde, in cui riescono a mimetizzarsi alla perfezione, depredando chi è tanto folle o sfortunato da avvicinarsi troppo ai loro insediamenti. La società degli uomini-sabbia è basata su poche regole piuttosto severe ed è fondata sull'onore e sul rispetto del codice del guerriero: qualsiasi altra occupazione al di fuori della guerra è considerata inutile o avvilita. [rif. AC9]

**Diffusione:** sono originari dell'Altopiano di Adria Varma, ad ovest del Wendar, dove abitano sparsi per le terre desolate in piccole comunità e villaggi. Gruppi di uomini-sabbia vivono anche nella Grande Desolazione e in altre regioni selvagge e aride.

**Altezza:** 160 + 2d10 cm + 5 cm x DV

**Peso:** 60 + 3d8 kg + 10 kg x DV

**Età:** min. 15 (14 +1d4), max. 100 (70 +3d10)

**Lingue:** ungolwaith.

**Caratteristiche:** +3 Forza (min. 16); -1 Intelligenza

**Abilità generale razziale:** *Ambidestria*

**Abilità generali obbligatorie:** *Istinto combattivo*

**Difese:** Classe Armatura Naturale 7 (la pelle diventa più dura con la maturità fino a raggiungere CA 3 a livello Evoluto)

**Capacità:**

- **Attacchi multipli:** a livello Evoluto l'uomo-sabbia può attaccare due volte al round sferrando due pugni (1d4) o impugnando due armi a una mano, o portare un solo attacco con un'arma a due mani, e può sempre impugnare contemporaneamente uno scudo in una delle mani libere.
  - **Simbiosi col deserto:** l'uomo-sabbia è a suo agio nei deserti caldi e oltre a non risentire degli effetti deleteri dei climi afosi, riesce a sfamarsi semplicemente assorbendo i raggi solari e cibandosi di formazioni cristalline e sabbia. Inoltre egli non può essere sorpreso all'interno di un deserto caldo e non è rallentato dal terreno sabbioso o accidentato.
  - **Vitalità superiore:** 6d8 DV a livello Evoluto.
- Svantaggi:**
- **Avversione alle armature:** un uomo-sabbia è restio ad indossare armature intere poiché limitano i suoi movimenti e nel caso voglia usare una corazza deve essere fatta su misura.
  - **Vulnerabile al freddo:** se si trova in ambienti in cui la temperatura è inferiore a 0°C ha una penalità di -1 a tutti i tiri, mentre la penalità sale a -2 per tutti i TS contro attacchi basati sul freddo.

## UOMO-SCORPIONE (SCORPIONIDE)

**Vantaggio:** Elevato (2500)

**Aspetto:** l'uomo-scorpionide possiede un torso umano completamente glabro che si innesta su un corpo chitinoso aracnoide con sei zampe e una lunga coda simile a quella di uno scorpione che termina con un aculeo velenoso. Le braccia dell'uomo scorpionide terminano con due mani formate da due grosse dita e un pollice opponibile, simili alle chele di uno scorpione ma senza unghie. La pelle della parte umana è scura, con l'unica eccezione dei Sohktari (gli scorpionidi nimmuriani), che hanno pelle pallida e traslucida a causa della maledizione impartita loro da Ixion per il tradimento perpetrato ai danni dei suoi seguaci enduk<sup>7</sup>.



<sup>7</sup> Gli uomini scorpionide nimmuriani hanno un ulteriore svantaggio dato dalla Vulnerabilità al Sole (v. Elfi dell'ombra), causata dalla maledizione imposta loro da Ixion. I nimmuria-

**Origine:** l'origine degli uomini-scorpionide è incerta, e dato che questi esseri vivono in tribù semi-nomadi in zone isolate o sotterranee, non vi sono testimonianze affidabili sulla loro storia o tradizioni. [rif. OHP, RC]

**Diffusione:** sono sparsi in una vasta area del continente di Brun, dove un tempo avevano una fiorente civiltà. Molti vivono nel regno di Nimmur, nella Penisola di Capo Orchetto all'estremità occidentale della Costa Selvaggia, e altre comunità numerose si trovano nelle Montagne Nere e nel Deserto del Sind. Nel Mondo Conosciuto, piccoli gruppi sono sparsi fra le Cinque Contee, il Sind, le Terre Brulle e l'Ylaruam. Altri gruppi popolano alcune zone del sottosuolo del Norworld, vicine ai depositi di magma ed ai vulcani. Ulteriori aree di popolamento potrebbero trovarsi anche lungo il Braccio dell'Immortale, nell'Altopiano di Adri Varma e nella Davania settentrionale. Anche il Mondo Cavo ospita gruppi di scorpionidi, localizzati principalmente nella Nithia, nelle terre dell'Orda di Krugel, nel reame di Shahjapur e nelle terre dei Tanagoro.

**Altezza:** 150 + 5d6 cm

**Lunghezza:** Corpo 3,6 mt (2 mt coda), Torso 1,5 mt

**Peso:** 80 + 3d10 kg

**Età:** min. 20 (18 +2d6), max. 120 (80 +2d20)

**Lingue:** scorpionide (tranne quelli che vivono nel Nimmur che parlano solo nimmuriano)

**Caratteristiche:** +2 Forza e Costituzione (min. 12 entrambe); -1 Destrezza, Intelligenza e Carisma (modificatori di taglia già inclusi)

**Abilità generale razziale:** *Intimidire*

**Abilità generali obbligatorie:** un'Arte o Conoscenza

**Bonus speciali:** A causa della taglia Grande, i Dadi Vita di ogni classe aumentano di un grado e il Movimento Base è di 45/15 metri.

**Difese:** Classe Armatura Naturale 8 (esoscheletro chitinoso che si ispessisce fino a raggiungere CA 1 a livello Evoluto), può migliorare indossando armature parziali che coprano torso, braccia e testa.

**Capacità:**

- **Attacchi multipli:** a livello Evoluto l'uomo-scorpionide può effettuare un attacco con l'arma e uno con la coda (1d10).
- **Colpo di coda:** un uomo-scorpionide può attaccare con la lunga coda anche un avversario frontale e se il colpo riesce, oltre a 1d10 danni la vittima subisce anche l'effetto del veleno del pungiglione (gli scorpionidi sono immuni al loro veleno). Se la vittima fallisce il TS Veleno muore, mentre se il TS riesce l'esito dipende dalla differenza tra i suoi DV/Livelli e quelli dello scorpionide: se l'uomo-scorpionide è più potente, la vittima è paralizzata per 2d4-1 round, viceversa non accade nulla.
- **Infravisione entro 18 metri.**
- **Movimento incrementato:** grazie alle sei zampe l'uomo-scorpionide si muove molto velocemente fino a 72/24 metri al round.
- **Vitalità superiore:** 8d8 DV a livello Evoluto.

ni evitano di ustionarsi quando si trovano all'esterno grazie a speciali unguenti protettivi con cui si cospargono il corpo e ad una maschera che scherma viso e occhi costantemente. Il VAE di un uomo-scorpionide nimmuriano è 2300.

### **Svantaggi:**

- **Anatomia particolare:** a causa dell'anatomia particolare, l'uomo-scorpione deve indossare bardature per migliorare la sua CA.
- **Taglia Grande:** Per ogni taglia di differenza, una creatura di taglia inferiore riceve un bonus cumulativo al colpire di +1, mentre quella più grande un malus cumulativo di -1. Inoltre, a causa della loro anatomia atipica, essi non beneficiano della protezione offerta dalla maggior parte delle corazze.

## **UOMO-TOPO**

**Vantaggio:** Sensibile (1300)

**Aspetto:** un uomo-topo o uomo-ratto (spesso erroneamente definito topo mannaro) è una creatura la cui vera forma è quella di un ratto di taglia media (grosso come un alano) in grado di camminare sia eretto che a quattro zampe, con denti aguzzi, pelo corto o lungo ma sempre sudicio, di color grigio, marrone o nero, una lunga coda carnosa e occhi rossi con una luce di maligna intelligenza. Egli è in grado però di trasformarsi anche in un essere umano (la sua seconda forma) con tratti del viso che ricordano la sua vera natura (naso lungo e appuntito, baffetti, capelli unti del colore del pelo, denti sporgenti e un'aria generalmente viscida o compiacente).

**Origine:** gli uomini-topo sono una razza di mutaforma che può infettare altre razze col morbo della licanthropia del proprio fenotipo, anche se loro non sono considerati licanthropi veri e propri poiché non sottostanno all'influenza lunare. Le origini di questa razza sono oscure: alcuni pensano derivi da qualche esperimento magico di una civiltà estinta condotto sui ratti giganti, che li ha resi intelligenti e con capacità metamorfiche, mentre altri invece ritengono siano semplicemente evoluti dall'unione di hengeyokai in forma di topo con ratti giganti. Quale che sia la verità, infestano Mystara da tempo immemore e hanno una mentalità da branco, tendono a organizzarsi in clan per meglio predare sugli ignari abitanti dell'insediamento in cui si intrufolano, ma come abili parassiti sono attenti a non rivelare mai la loro presenza né a distruggere la comunità da cui traggono sussistenza. [rif. PC4, RC]

**Diffusione:** sono sparsi in gran parte delle aree civilizzate dagli umani e dai semi-umani. Nel Mondo Conosciuto, una vasta città sotterranea di uomini-topo si trova sotto Città di Thyatis, mentre piccoli gruppi di queste creature sono diffusi nel resto di Thyatis, nelle Cinque Contee, nel Karameikos, nel Minrothad, nelle Terre Brulle e nell'Arcipelago di Thanegioth Orientale. Gruppi sparuti si trovano anche nel Norwold centro-meridionale e negli altri paesi del Mondo Conosciuto,



sull'Isola dell'Alba, nell'Hule e lungo la Costa Selvaggia, nelle Alatiene e nei continenti di Alphatia e Bellisaria, e persino in certe zone della Davania settentrionale e dello Skothar occidentale.

**Altezza:** 146 + 3d8 cm (stessa taglia in forma umana)

**Peso:** 40 + 3d8 kg (stesso peso in forma umana)

**Età:** min. 12 (11 +1d4), max. 74 (50 +2d12)

**Lingue:** rattide e una lingua umana.

**Caratteristiche:** +1 Destrezza; -1 Forza

**Abilità generale razziale:** *Sorpresa*

**Abilità generali obbligatorie:** *Fingere*

### **Difese:**

- **Classe Armatura Naturale 9** in forma di ratto (la pelle e la pelliccia diventano più spesse fino a raggiungere CA 7 a livello Evoluto).
- **Immunità alla metamorfosi:** come tutti i mutaforma, se l'uomo-topo subisce una metamorfosi obbligatoria può ritornare alla sua forma normale nel round successivo semplicemente concentrandosi, e ciò pone fine alla metamorfosi.

### **Capacità:**

- **Attacco naturale:** a livello Evoluto l'uomo-topo può attaccare in forma animale con un morso (1d4) o con un'arma in forma umana.
- **Forma alternativa:** l'uomo-topo è un mutaforma naturale che oltre alla sua forma animale può assumere anche la forma di un essere umano. Esso viene addestrato fin dall'infanzia, sviluppando a tutti gli effetti una doppia personalità che gli permette di non essere mai smascherato come mutaforma. La forma umana è una sola e resta quella per tutta la vita, e solitamente ricalca l'aspetto dell'etnia umana con cui l'uomo-topo interagisce maggiormente. In entrambe le forme può parlare sia lingue umanoidi e che quella dei ratti, possiede infravisione, può manipolare oggetti o evocare incantesimi, e non c'è limite al numero di volte in cui può passare da una forma all'altra quotidianamente, anche se ciò che indossa in forma umana non viene assorbito nella trasformazione e deve quindi essere poi recuperato. La mutazione impiega un intero round di azioni, e se viene ucciso torna sempre alla forma originale di ratto gigante.
- **Infravisione entro 18 metri** in qualsiasi forma.
- **Morso contagioso:** l'uomo-topo può infettare qualsiasi essere umano che morde con una malattia che lentamente lo trasformerà in un ratto mannaro (rif. Capitolo 4 per le regole sui licanthropi).
- **Vitalità superiore:** 3d8 DV a livello Evoluto.

### **Svantaggi:**

- **Avversione alle armature:** la mutazione di un uomo-topo è limitata al suo corpo e non alle cose che porta con sé. Egli è in grado di indossare armature leggere senza impedimenti, mentre evita corazze più pesanti poiché intralciano le sue capacità metamorfiche (dovesse trasformarsi in animale con indosso un'armatura media o pesante, perde 1 PF per ogni punto di protezione della corazza).

## APPENDICE A: MEZZOSANGUE



I mezzosangue sono il risultato dell'unione tra due membri di specie diverse in cui i caratteri di entrambi si fondono anziché dare origine ad un esemplare della specie geneticamente più forte. I mezzosangue si distinguono in due tipi in base alle loro origini.

**Mezzosangue occasionali:** si tratta di incroci occasionali tra due razze diverse che producono un figlio i cui caratteri ereditari sono sempre generati casualmente. Ad esempio due figli di una coppia formata da un orco e una gnoll potrebbero essere diversi tra loro, l'uno ereditando i geni dominanti della madre e l'altro quelli del padre. Per quanto riguarda i modificatori alle statistiche, i mezzosangue occasionali hanno una probabilità del 30% di ereditare i tratti di entrambi i genitori e un 30% di avere un valore intermedio, mentre la probabilità di ereditare ogni capacità speciale o vulnerabilità è pari al 50% (100% se posseduta da entrambi i genitori). Nel caso in cui l'essere non erediti nessuna delle capacità o caratteristiche di forza del genitore considerato dominante (coi Vantaggi maggiori), è considerata appartenere alla razza del genitore inferiore, con alcuni tratti fisici che rimandano all'altro genitore.

### Esempio: Mezzorchetto

*(Mezzosangue Umano-Orchetto)*

**Vantaggio:** Trascurabile (tra 200 e 0)

**Caratteristiche:** +1 Forza e Costituzione, -1 Saggezza e Intelligenza (*tirare 1d100: 01-30 le eredita tutte, 31-60 solo un bonus e 1 malus, 61-00 nessuna*)

**Capacità (50%):** Infravisione entro 18 metri.

**Svantaggi (50%):** Il mezzorchetto risente di un malus di -1 al TxC se combatte esposto alla luce del sole.

**Mezzosangue di razza:** si tratta di una razza con caratteristiche fisse ormai cementate nel tempo, derivata in origine dall'incrocio (spesso magico) di due o più razze diverse. Sono un esempio i Thoul (ibridi magici di Troll e Hobgoblin con aggiunta di sangue Ghou), gli N'Djatwa (ibridi magici tra Elfi e Orchi), gli Gnoll (ibridi magici tra Gnomi, Goblin e Troll) e i Mezzelfi (ibridi umani-elfi avuti per grazia divina come nella

Costa Selvaggia, o tramite la magia come nel Wendar). Qui sono presentati come razza vera e propria con caratteristiche fisse.

### MEZZO-DRAGO (DRAAKAN)

**Vantaggio:** Sensibile (+1000)

**Origine:** Il mezzo-drago o dragomanno (*Draakan* nella lingua draconica) è una creatura rara, il risultato di incroci fra draghi capaci di mutare forma accoppiatisi con femmine umanoide mentre erano trasformati. Rarissimi sono i casi in cui la madre del mezzo-drago è una femmina di drago accoppiata con un maschio umanoide, dato che il feto normalmente muore nel momento di transizione dalla forma umanoide a quella draconica (e pertanto il parto avviene solo se la femmina di drago è disposta ad attendere in forma umanoide fino al termine della sua gestazione, per questo accade una volta ogni generazione draconica). Il mezzo-drago nasce seguendo la gestazione tipica della madre, e col tempo affiorano in lui i segni dell'eredità draconica, che diventano più evidenti man mano che il potere del mezzo drago aumenta.

**Caratteristiche:** le caratteristiche base alla creazione del personaggio ricevono metà dei modificatori legati alla razza del genitore non draconico (arrotondato per difetto) e quelli del genitore draconico in base alla tipologia di appartenenza, come indicato nelle tabelle seguenti:

Tipologia	Modificatori alle Caratteristiche
Cromatico	+3 For, -1 caratt. debole della razza*
Gemmato	+3 Cos, -1 caratt. debole della razza*
Metallico	+3 Car, -1 caratt. debole della razza*

\* fare riferimento alla tabella dei modificatori per le razze draconiche nell'Appendice B alla sezione delle Razze Superiori per sapere la caratteristica debole della razza del genitore draconico.

Tipologia	Punteggi Minimi
Cromatico	Forza e Costituzione 10
Gemmato	Costituzione e Saggezza 10
Metallico	Carisma e Intelligenza 10

**Lingue:** draconico (dialetto appropriato al genitore), più quelle legate al genitore non drago

**Abilità generale razziale:** *Magia arcana* e quella tipica della razza del genitore non draconico

**Abilità generali obbligatorie:** in base alla razza del genitore non draconico o alla classe

**Capacità:**

➤ **Longevità:** Il mezzo drago ha una vita più longeva di quella di un semplice mortale, grazie al sangue



draconico, che gli concede di vivere almeno 100 anni in più del normale (rispetto alla razza del genitore non draconico).

➤ **Sangue draconico:** Man mano che il mezzo-drago aumenta di livello, il suo sangue draconico causa delle mutazioni fisiche che lo rendono più simile a un drago. Al 3°, 5°, 7° e 9° livello il mezzodrago può sviluppare una fra le seguenti capacità speciali permanenti (per un totale di 4 abilità scelte a caso, ciascuna può essere scelta solo una volta):

1. **Ali:** permettono di volare al triplo della velocità di movimento per max 1 ora ogni 2 punti Costituzione al giorno.
2. **Armatura naturale:** CA naturale 6 (scaglie).
3. **Artigli:** le unghie diventano artigli, che concedono due attacchi naturali al round, causando ciascuno 1d4 danni + modificatore di Forza.
4. **Aura di terrore:** 3 volte al giorno con una prova di Carisma i bersagli scelti entro 6 metri fanno TS Incantesimi o fuggono per 1d6 round.
5. **Coda:** la coda è lunga 2 metri e permette 1 attacco gratuito contro un avversario alle spalle o ai fianchi per sbilanciarlo.
6. **Resistenza draconica:** immune ai danni naturali dell'elemento associato al genitore e dimezza automaticamente i danni magici dell'elemento (fuoco, gelo, fulmine, acido).
7. **Incantesimo innato:** scegliere un incantesimo arcano di 1° livello da usare 3 volte al giorno.
8. **Infravisione** entro 18 metri permanente.
9. **Morso:** zanne causano 1d4 danni + bonus Forza con 1 attacco gratuito al round.
10. **Salto potenziato:** può spiccare un balzo pari al suo movimento di cammino in orizzontale o la metà in verticale ed effettuare un attacco.

➤ **Soffio del drago:** tutti i mezzo-draghi manifestano un potere comune raggiunto il 12° livello, ovvero la capacità di produrre un soffio del drago 2 volte al giorno simile a quello del genitore. Il soffio colpisce automaticamente e causa tanti punti di danno quanti i PF correnti del personaggio, dimezzabili con TS contro Soffio, e le dimensioni sono uguali a quelle di un drago con DV pari al suo livello.

### **Svantaggi:**

Purtroppo, man mano che il sangue draconico si rafforza in lui, anche la forma fisica del mezzo-drago muta, rivelando la sua vera natura. Come risultato, il mezzo-drago ha una penalità di -1 alle reazioni ad ogni mutazione subita, ad eccezione di incontri con rettiloidi, draghi o popoli che venerano i draghi (che invece lo terranno in grande considerazione). Le mutazioni si registrano in concomitanza con l'acquisizione di un nuovo potere, quindi al 3°, 5°, 7° e 9° (ciascuna è abbinata ad uno dei poteri manifestati dal soggetto):

1. **Ali:** un paio di ali di pelle fuoriescono dalla schiena con un'apertura alare di 2 metri. Svantaggio: le ali non scompaiono e impediscono l'uso di armature comuni (devono essere costruite su misura) né possono essere usate in luoghi più angusti di 3 metri.
2. **Armatura naturale:** la pelle comincia a farsi squamosa e a mostrare scaglie del colore appropriato in più punti. Svantaggio: -1 Destrezza.
3. **Artigli:** le dita di mani e piedi diventano palmate, con artigli lunghi 5 cm. Svantaggio: -4 a prove di abilità sulla Destrezza che comportino l'uso delle mani
4. **Aura:** il personaggio grida e deforma il viso terrorizzando gli avversari. Svantaggio: -1 Saggezza, la natura bestiale prende il sopravvento.
5. **Coda:** un coda squamosa cresce sulla schiena del personaggio. Svantaggio: -1 Costituzione, oltre a dover indossare armature appositamente modificate e ad attirare facilmente l'attenzione.
6. **Immunità:** resiste ai danni dell'elemento del suo genitore (fuoco, gelo, fulmine, acido, gas). Svantaggio: vulnerabile ad uno degli altri elementi, riceve sempre danni massimi (dimezzabili se possibile con un TS) e ha -2 ai TS contro quell'elemento.
7. **Incantesimo:** può evocare un incantesimo arcano di 1° livello 3 volte al giorno. Svantaggio: -1 Costituzione e la pelle viene ricoperta da grandi voglie di forma bizzarra che lo rendono facilmente riconoscibile.
8. **Infravisione:** le iridi cambiano colore e la pupilla diventa come quella dei rettili. Svantaggio: non percepisce i colori (-2 a prove di *Osservare*) e ha un aspetto sinistro (-1 ai Tiri Reazione).
9. **Morso:** i denti diventano più lunghi e acuminati. Svantaggio: -1 Intelligenza, oltre a non riuscire più a chiudere completamente la bocca, ciò gli dà un aspetto grottesco, che si nota facilmente.
10. **Salto:** le gambe si irrobustiscono e si allungano più del normale. Svantaggio: il soggetto rimane sempre leggermente piegato sulle ginocchia assumendo una posizione sgraziata e ingobbita.

Se un mezzodrago non desidera mutare può semplicemente inibire i poteri che gli derivano dal suo sangue draconico: al livello appropriato necessita di effettuare un TS contro Incantesimi, e se riesce è riuscito a non acquisire altri poteri né a mutare ulteriormente. Una volta negata la mutazione al livello appropriato, si considera che il mezzodrago abbia perso la sua opportunità di risvegliare nuovi poteri per quel livello.

## Capitolo 3 – Razze Esterne

Nel Multiverso mystarano esistono altre razze non native di Mystara che tuttavia si possono incontrare su questo mondo come occasionali visitatori o in quanto vi hanno preso residenza dopo esservi giunti per un caso fortuito o per necessità.

Di seguito vengono elencate alcune di queste razze, prendendo in particolare considerazione quelle in grado di viaggiare tra le stelle o tra i piani che hanno una qualche probabilità di poter essere incontrate su Mystara e usate come razze giocabili.

### AASIMAR

**Vantaggio:** Sensibile (1100)

**Aspetto:** un aasimar ha l'aspetto di un essere umano dai tratti particolarmente nobili e affascinanti, con un'aura di calma che lo circonda costantemente e uno sguardo magnetico e solenne. Spesso può presentare capelli chiari e tratti vagamente elfici (orecchie a punta e occhi leggermente obliqui), ma la pelle ha sempre un'aria più splendente del normale.



**Origine:** gli aasimar sono mezzosangue derivati dall'unione di umani e creature benevole dei piani esterni (come angeli e simili). Essi vivono sia nei piani esterni che in quelli interni, cercando di seguire sempre l'istinto basilare che lascia dentro di loro l'impronta del genitore celestiale: perseguire il bene e combattere l'ingiustizia. [rif. PH]

**Altezza:** 155 + 5d10 cm

**Peso:** 58 + 2d12 kg

**Età:** min. 16 (15 +1d6), max. 165 (125 +2d20)

**Lingue:** entrambe quelle dei genitori

**Allineamento:** Gli aasimar non sono mai Malvagi.

**Caratteristiche:** +1 Forza e Saggezza; -2 Costituzione

**Abilità generale razziale:** Allerta

**Abilità generali obbligatorie:** Senso del pericolo

**Difese:**

- **Resistenza al freddo e al fuoco:** un aasimar è immune alle condizioni di gelo e caldo estreme e subisce automaticamente metà dei danni dal fuoco e dal freddo (normali o magici).
- **Resistenza alla magia:** l'aasimar possiede una resistenza alla magia fissa pari al 15%.
- **Volontà superiore:** l'aasimar ottiene un bonus di +2 ai TS contro effetti di confusione o dominazione mentale.

**Capacità:** Infravisione entro 18 metri

### ADAPTOR

**Vantaggio:** Elevato (1750)

**Aspetto:** un adaptor è un umanoide muscoloso di taglia media simile ad un essere umano con carnagione chiara o dorata e lineamenti spigolosi. Un adaptor indossa sempre abiti con foggia e tessuti particolari, e possiede oggetti di tecnologia superiore da lui creati.

**Origine:** data la riservatezza di questa razza nessuno sa se gli adaptor siano originari di un remoto piano esterno o di un'altra dimensione, né se quelli incontrati siano esuli dopo la distruzione del loro mondo o semplici esploratori cosmici. Gli adaptor tendono a spostarsi spesso in cerca di nuove conoscenze (e forse del segreto delle loro origini), che custodiscono gelosamente e scambiano solo con altri adaptor, a meno che non ricevano informazioni interessanti in cambio del loro sapere, e non è raro trovarli in compagnia di avventurieri, data la loro passione per l'esplorazione. Gli adaptor amano circondarsi e fare sfoggio di oggetti di alta tecnologia di loro stessa creazione. [rif. RC]

**Altezza:** 150 + 5d10 cm

**Peso:** 50 + 4d10 kg

**Età:** min. 20 (17 +3d6), max. 200 (100 +5d20)

**Lingue:** comprende e parla qualsiasi lingua oda o legga

**Caratteristiche:** +2 Intelligenza (min. 16) e +1 Forza (min 14)

**Abilità generali bonus:** Ambidestria

**Abilità generale razziale:** Meccanica fantastica

**Abilità generali obbligatorie:** Meccanica fantastica

**Difese:**

- **Adattabilità agli elementi:** subito dopo essere stato danneggiato da un elemento (tra fuoco, aria/sonno, gelo, acido o elettricità), un adaptor muta il colore della pelle e sviluppa un'immunità a quel particolare elemento per i successivi 1d10 turni. La capacità è automatica e dal round successivo protegge l'adaptor da qualsiasi danno derivante da quell'elemento specifico. Ovviamente se viene danneggiato da più elementi svilupperà più immunità contemporaneamente.
- **Immunità alla metamorfosi:** se l'adaptor subisce una metamorfosi obbligatoria può tornare alla forma normale nel round successivo semplicemente concentrandosi, e ciò pone fine alla metamorfosi.



### Capacità:

- **Capacità metamorfiche:** in quanto mutaforma, ogni adaptor è in grado di assumere le sembianze di una qualsiasi razza umanoide di taglia Media o Piccola vista almeno una volta, anche se non può mai riprodurre le esatte sembianze di un individuo. La trasformazione è naturale e non ha un limite di tempo: l'adaptor mantiene tutte le proprie capacità e il numero di attacchi, ma non acquisisce alcuna particolarità naturale o magica della nuova forma, ad eccezione di immunità a forme di energia e capacità di adattamento all'ambiente (es. respirare l'acqua per esseri subacquei o nativi del piano dell'Acqua, immunità al fuoco per creature native del piano del Fuoco, e così via).
- **Spostamento planare:** a partire dal 9° livello, concentrandosi l'adaptor può spostarsi dal piano in cui si trova a quello adiacente una volta alla settimana.

## ARGHAN



**Vantaggio:** Sensibile (1500)

**Aspetto:** l'arghan assomiglia ad un umano in buona forma fisica, anche se spesso i capelli diventano bianchi dopo la Prima Risurrezione. Non esistono arghan con tratti di altre razze né mezzosangue: un arghan o è puro (entrambi i genitori arghan) o non è un arghan (la razza del genitore mortale è dominante).

**Origine:** gli arghan sono una razza di esseri dal sangue divino che ha avuto origine molte migliaia di anni fa nella dimensione di Draconia. Le leggende li vogliono nati dall'unione di alcuni Dei coi più audaci condottieri del pianeta: il loro nome infatti significa "Figli Celesti" nella lingua eccelsa, quando gli uomini usavano riferirsi agli astri per indicare le divinità che li sovrastavano. Solitamente giungono nel Multiverso come semplici esploratori oppure inviati dai loro padri celesti per fini specifici, per contrastare i piani dei loro rivali divini o per reperire oggetti o informazioni importanti.

Nonostante gli arghan vadano d'accordo fra loro, esistono alcuni soggetti che vivono col solo scopo di uccidere i propri simili: i Rinnegati. Essi danno credito ad un'antica leggenda, il Mito della Ricompensa, in cui si dice che gli Dei concederanno una ricompensa preziosissima all'Ultimo Figlio, un dono che permetterà a quest'individuo di governare la Vita e la Morte, e con esse tutto l'Universo, ma per averla, egli dovrà affrontare i propri fratelli e reclamare la sua eredità uccidendoli. Alla fine ne resterà solo uno e solo lui riceverà la Ricompensa. Gli Anziani hanno sempre diffidato gli

arghan dal seguire questo esempio, poiché sostengono che la leggenda sia stata messa in circolazione dagli avversari dei loro padri divini, per indurre i Figli dei loro nemici a sterminarsi reciprocamente.

**Altezza:** 150 + 5d10 cm

**Peso:** 50 + 4d10 kg

**Età:** min. 15 (15 +1d4), max. illimitata

**Lingue:** lingua eccelsa e lingua comune della regione

**Caratteristiche:** +1 Costituzione (min. 13) e ad una seconda caratteristica a scelta

**Abilità generale razziale:** *Duro a morire*

**Abilità generali obbligatorie:** in base alla classe

**Difese:**

- **Immortalità:** a causa della sua natura semidivina l'arghan non è influenzato dallo scorrere del tempo. La prima volta che un arghan muore, in realtà subisce una trasformazione radicale nella propria struttura biologica e nella propria anima: è la cosiddetta Prima Risurrezione. Egli infatti ritorna in vita 1d6 turni dopo il trapasso, completamente ristabilito e risanato di qualsiasi ferita procuratasi al momento del decesso (probabilità del 50% che i capelli diventino tutti bianchi). Da quel momento in poi, il suo corpo smette di invecchiare ed egli rimane in quello stato fisico per il resto della sua (lunga) vita. L'arghan può essere ancora ucciso violentemente, ma è immune alle malattie magiche e normali, e a qualsiasi effetto di invecchiamento. Egli è vulnerabile anche ai risucchi d'energia e dei punti caratteristica per vie magiche, e ai veleni. Quando un veleno causa la morte dell'arghan, i suoi PF scendono istantaneamente a -5 e da quel momento inizia a rigenerare come al solito.

Nel caso invece in cui l'arghan sia bersaglio di un incantesimo che disgiunge l'anima dal corpo (come *dito della morte*, *parola mortale* o anche *giara magica*), lo spirito del personaggio reagisce per tornare nel corpo a cui è vincolato da un legame più forte di quello dei normali mortali. In pratica se il TS fallisce, l'anima ha una probabilità percentuale pari a Carisma  $\times 2$  + Livello di classe primaria dell'arghan di ricongiungersi autonomamente al corpo nel round successivo (necessario tiro con d100); se il tiro percentuale fallisce, il vincolo immortale è spezzato e l'arghan muore definitivamente. Una volta tornato nel suo corpo in questo modo, l'arghan può riprendersi immediatamente (si considera a 1 PF), a meno che il corpo non sia stato distrutto o l'anima non sia imprigionata magicamente (es. tramite *vincolare l'anima*).

- **Resistenza alla magia:** ogni arghan è altamente refrattario alla magia sia arcana che divina, e la probabilità di resistere ad un effetto magico negativo è del 20% +1% per livello, per un massimo di 56% al 36° livello.
- **Rigenerazione:** la sua natura soprannaturale concede all'arghan di rigenerare ogni ora un numero di Punti Ferita pari al bonus Costituzione. Se poi viene ridotto a un valore negativo di Punti Ferita, l'arghan non muore, ma entra in uno stato comatoso in cui il suo corpo mantiene intatta la sua capacità rigenerativa. L'arghan possiede un margine di



PF negativi entro il quale riesce a mantenere saldo il legame fra l'anima e il corpo pari al proprio punteggio di Costituzione più 1 PF ogni 3 livelli (ad esempio, un arghan di 1° con Costituzione 12 può rigenerare finché resta entro -12 PF, al 9° arriva a sopportare -15 PF, e così via fino ad un massimo di -24 PF al 36°). Finché i PF restano in negativo l'arghan è in coma temporaneo e rigenera le ferite al suo ritmo standard (la sua guarigione può essere accelerata nel caso riceva delle cure magiche), e riprende i sensi una volta che i PF ritornano in positivo. Il suo processo rigenerativo è potente quanto quello dei troll, in quanto le ossa fratturate tendono a risaldarsi, le ferite a scomparire, e persino le parti mancanti si riformano magicamente, mentre quelle recise svaniscono (ad esempio: se un arghan viene decapitato ma è ancora entro il suo limite massimo negativo di PF, egli comincia a rigenerare una nuova testa identica e quella staccata si riduce in polvere).

#### Capacità:

- **Reminiscenza:** nel caso di un combattimento tra due arghan, il vincitore acquisisce maggiore esperienza e parte dei ricordi dell'avversario. Molti sostengono che ciò sia dovuto al fatto che parte dell'anima dello sconfitto si unisce al vincitore, arricchendolo delle proprie esperienze e del proprio valore. In termini di gioco, un personaggio arghan che uccide un altro della sua stessa razza ottiene il doppio del normale valore in PE del suo avversario. Inoltre egli attinge a tutte le esperienze accumulate dallo sconfitto nel corso della sua vita e può apprendere immediatamente una delle Abilità Generali che l'altro possedeva gratuitamente.
- **Risonanza spirituale:** l'anima di ogni arghan emette una costante risonanza spirituale che consente ad ogni arghan di percepire automaticamente la presenza di membri della sua razza entro un raggio di 3 metri per livello del personaggio (max 30 metri al 10°) e la direzione in cui si trovano. Una prova di Saggezza permette inoltre di conoscere l'età dell'arghan con approssimazione del 10%.

#### Svantaggi:

- **Morte irrevocabile:** qualsiasi incantesimo di *resurrezione*, *reincarnazione*, *clonazione* o *animazione* pronunciato sul cadavere dell'arghan non ha alcun effetto, dato che l'anima dell'essere non si separa mai dal corpo a meno che non venga ucciso definitivamente. Esistono solo tre modi per annientare un arghan:
  - ridurre i suoi PF oltre il limite rigenerabile;
  - ridurre a zero la sua Costituzione o il suo livello in modo perenne;
  - rescindere il legame fra anima e corpo con un effetto di morte istantanea (es. *dito della morte*). Se uno dei tre casi sopraccitati si verifica, l'arghan muore definitivamente (il personaggio non è più recuperabile nemmeno con un *desiderio*), e il suo corpo si trasforma nella Polvere dell'Immortalità, utile per fabbricare manufatti con poteri di longevità e rigenerazione (+10% alla prova).

## DIABOLUS

**Vantaggio:** Sensibile (1000)

**Aspetto:** un diabolus (pl. Diaboli) è un umanoide dalla pelle rossa e lucida, un volto dai tratti spigolosi, naso adunco e occhi con pupilla verticale come certi rettili, lingua biforcuta, un paio di piccole corna sulla fronte, una coda appuntita in fondo alla



schiena, zoccoli caprini al posto dei piedi e mani con tre dita di cui un pollice opponibile. I diaboli si distinguono in tre sottospecie: Diabolus Glabro (senza peli), Comune (con peli simili agli esseri umani, inclusi barba e baffi) e Irsuto (con pelo lungo simile a un vello sulle gambe e sul torso).

**Origine:** i diaboli sono originari della Dimensione dell'Incubo e sono gli equivalenti degli umani in quella dimensione, benché abbiano tendenze caotiche e un aspetto che per gli abitanti del Multiverso ricorda demoni orrendi. Essi sono comunque molto civilizzati ed evoluti, hanno propri costumi e sono egualmente inorriditi dall'aspetto degli abitanti del Primo. [rif. WotI]

**Altezza:** 140 + 6d10 cm

**Peso:** 45 + 5d10 kg

**Età:** min. 16 (15 + 1d6), max. 100 (70 + 3d10)

**Lingue:** diabolico e lingua dei segni coi tridenti

**Allineamento:** I diaboli non sono mai Legali.

**Caratteristiche:** +1 a una qualsiasi caratteristica.

**Abilità generale razziale:** *Ascoltare*, *Osservare*

**Abilità generali obbligatorie:** *Segnalazione (diaboli)*

#### Difese:

- **Classe Armatura Naturale 8** (pelle elastica).
- **Immunità alla magia:** il diabolus ignora qualsiasi effetto magico arcano o divino generato da esseri mortali non originari dell'Incubo, ad eccezione di magie dell'Ombra (tipiche di Elementalor e Maestri delle Ombre), *incantesimo d'ombra* (5° e 8° arcano) ed effetti dell'Arte Segreta dell'Onirismo, che lo influenzano normalmente. Allo stesso modo, nessuna delle sue magie ha effetto su esseri delle altre dimensioni, ad eccezione di incantesimi dell'Ombra ed effetti di Onirismo.

#### Capacità:

- **Attacchi multipli:** un diabolus può effettuare due attacchi al round, un morso (1d6) e un colpo di coda (1d4), oppure un solo attacco con un'arma.
- **Coda paralizzante:** la coda del diabolus è dotata di un aculeo che rilascia un veleno che provoca paralisi per 1d6 round se la vittima non effettua un favorevole TS contro Veleno.
- **Infravisione entro 18 metri.**

### **Svantaggi:**

- **Avversione:** qualsiasi creatura non demoniaca o originaria dell'Incubo che incontri un diabolus ne è spaventata. Per questo ogni tiro Reazione o prova di Carisma ha una penalità di -2.
- **Magia inefficace:** le magie arcane o divine del diabolus sono inefficaci contro esseri provenienti da dimensioni diverse dall'Incubo, ad eccezione di effetti magici dell'Ombra o dell'Arte dell'Onirismo, che influenzano chiunque egualmente.

## **DRACON**



**Vantaggio:** Sensibile (1000)

**Aspetto:** il dracon possiede la parte inferiore del corpo di brontosauo, mentre al posto della testa si trova un busto umano con braccia umane (di tipo maschile o femminile), mani con sei dita (di cui un pollice opponibile) che terminano con degli artigli, e testa vagamente draconica, con muso allungato e una cresta ossea superiore. Le zampe inferiori sono piatte e grosse come quelle di un elefante, e la parte posteriore termina con una coda grossa e lunga. Solitamente la pelle del corpo è di colore grigio, non ha peli sul corpo ed è uso indossare armature e armi.

**Origine:** un dracon vive in funzione del suo ruolo all'interno della tribù, chiamata famiglia, dove i rapporti sono regolati da una rigida serie di usanze e costumi tradizionali. I dracon sono tutti vegetariani e hanno una profonda avversione per le creature aracnoidi e i ragni in generale, dato che la Divinità Oscura nemica giurata dei dracon ha questa forma. Sono originari di un pianeta esterno del Multiverso, di cui si rifiutano di parlare per non svelarne l'ubicazione a potenziali nemici, e sono diventati esperti esploratori, mercenari e avventurieri dello spazio e dei piani per necessità. [rif. CSFH, SJMC1]

**Altezza:** 110 cm al garrese (dorso della parte equina), più altri 100 +3d10 cm per busto e testa umani

**Peso:** 250 + 2d20 kg + 15 kg x DV

**Età:** min. 16 (15 +1d8), max. 185 (125 +3d20)

**Lingue:** dracon più una seconda lingua a scelta.

**Classi proibite:** a causa della loro lealtà al branco in cui vivono, non esistono dracon Ladri, anche se hanno accesso alle sottoclassi relative.

**Caratteristiche:** +2 Forza (min. 13); -2 Destrezza (modificatori di taglia già inclusi)

**Abilità generale razziale:** *Travolgere*

**Abilità generali obbligatorie:** *Istinto combattivo*

**Bonus speciali:** a causa della taglia Grande, i Dadi Vita di ogni classe aumentano di un grado.

**Difese:** Classe Armatura Naturale 9 (la pelle si ispessisce fino a dare CA Naturale 5 a livello Evoluto).

**Capacità:**

- **Attacchi multipli:** a livello Evoluto un dracon può effettuare 2 attacchi al round con gli artigli (1d4), oppure uno solo con un'arma.
- **Capacità di carico superiore:** come per ogni quadrupede, il carico trasportabile da un dracon è superiore a quello dei bipedi ed è pari a 500 monete (25 kg) per punto di Forza.
- **Movimento incrementato:** il movimento base di un centauro è pari a 54/18 metri al round.
- **Vitalità superiore:** 6d8 DV a livello Evoluto.

**Svantaggi:**

- **Anatomia particolare:** a causa dell'anatomia particolare, il dracon deve indossare bardatura e armatura per migliorare la sua CA. Inoltre nessun dracon è in grado di scalare pareti verticali.
- **Mentalità del branco:** i dracon vivono in funzione del gruppo. Se un dracon viene espulso dal branco o resta l'unico superstite, si sente perso, isolato, confuso (-1 a tutti i tiri, -2 a Saggezza, Intelligenza e Carisma) finché non viene accettato in un nuovo gruppo ben definito (di qualsiasi razza).
- **Taglia Grande:** Per ogni taglia di differenza, una creatura di taglia inferiore riceve un bonus cumulativo al colpire di +1, mentre quella più grande un malus cumulativo di -1.

## **GENASI DELL'ACQUA**

**Vantaggio:** Sensibile (1000)

**Aspetto:** un genasi dell'acqua è un individuo simile ad un umano con orecchie a punta e con almeno un tratto distintivo della sua eredità elementale tra i seguenti: pelle o capelli color blu-verde e occhi blu scuri, sottile strato di squame sulla pelle, capelli che fluttuano costantemente come sott'acqua, pelle fredda e umida al tatto, voce bassa e gorgogliante.

**Origine:** i genasi sono umanoidi mezzosangue derivati dall'unione di umani e creature elementari umanoidi. Per via di questa discendenza particolare hanno spesso un'aria arrogante e superiore, profondamente individualista, e allo stesso tempo la duplice natura della loro



origine li rende alieni sia al mondo degli umani che a quello elementale, vivendo come reietti. [rif. PH]

**Altezza:** 150 + 2d12 cm

**Peso:** 50 + 2d10 kg

**Età:** min. 20 (19 +1d10), max. 180 (120 +6d10)

**Lingue:** lingua comune più una lingua elementale.

**Allineamento:** qualsiasi Neutrale.

**Caratteristiche:** +2 Costituzione; -2 Carisma

**Abilità generale razziale:** *Metabolismo lento*

**Abilità generali obbligatorie:** *Nuotare*

**Tiri Salvezza:** bonus di +1 a TS contro effetti basati sull'elemento Acqua; il bonus aumenta di 1 punto ogni 5 livelli (max +5 al 20°).

**Capacità:**

- **Anfibio:** un genasi dell'acqua può respirare acqua normalmente e nuotare a 45/15 metri al round.
- **Controllo dell'acqua** (3°) 1 volta al giorno.
- **Infravisione entro 18 metri.**

**Svantaggi:**

- **Eredità elementale:** a causa della loro arroganza, i genasi hanno una penalità di -2 ai tiri Reazione. Inoltre, se diventa un incantatore specialista, deve specializzarsi nell'elementalismo dell'acqua. Se diventa un chierico, può servire solo divinità legate all'elemento Acqua.

## GENASI DELL'ARIA

**Vantaggio:** Sensibile (1000)

**Aspetto:** un genasi dell'aria è un individuo simile ad un umano con orecchie a punta e con almeno un tratto distintivo della sua eredità elementale tra i seguenti: pelle o capelli color azzurro chiaro e occhi cerulei o grigi, brezza costante che lo circonda e gli agita vestiti e capelli, pelle sempre fresca al tatto, voce sussurrante e pronuncia sibilante.



**Origine:** i genasi sono umanoidi mezzosangue derivati dall'unione di umani e creature elementari umanoidi.

Per via di questa discendenza particolare hanno spesso un'aria arrogante e superiore, profondamente individualista, e allo stesso tempo la duplice natura della loro origine li rende alieni sia al mondo degli umani che a quello elementale, vivendo come reietti. [rif. PH]

**Altezza:** 148 + 2d10 cm

**Peso:** 46 + 2d8 kg

**Età:** min. 20 (19 +1d10), max. 180 (120 +6d10)

**Lingue:** lingua comune più una lingua elementale.

**Allineamento:** qualsiasi non Legale.

**Caratteristiche:** +2 Destrezza e Intelligenza; -2 Carisma e Saggezza

**Abilità generale razziale:** *Equilibrio*

**Abilità generali obbligatorie:** una Conoscenza

**Tiri Salvezza:** bonus di +1 a TS contro effetti basati sull'elemento Aria; il bonus aumenta di 1 punto ogni 5 livelli (max +5 al 20°).

**Difese:**

- **Apnea:** il genasi dell'aria non respira e non emette aria, pertanto è immune al soffocamento e ai veleni che agiscono per inalazione.

**Capacità:**

- **Controllo dell'aria** (3°) 1 volta al giorno.

- **Infravisione entro 18 metri.**

**Svantaggi:**

- **Eredità elementale:** a causa della loro arroganza, i genasi hanno una penalità di -2 ai tiri Reazione. Inoltre, se diventa un incantatore specialista, deve specializzarsi nell'Elementalismo dell'Aria. Se diventa un chierico, può servire solo divinità legate all'elemento Aria.

## GENASI DEL FUOCO

**Vantaggio:** Sensibile (1000)

**Aspetto:** un genasi del fuoco è un individuo simile ad un umano con orecchie a punta e con almeno un tratto distintivo della sua eredità elementale tra i seguenti: pelle color rosso o nero e capelli fulvi che si agitano da soli come fiamme, occhi rosso fuoco che ardono come tizzoni anche al buio, pelle sempre bollente al tatto, voce roca e scoppiettante.



**Origine:** i genasi sono umanoidi mezzosangue derivati dall'unione di umani e creature elementari umanoidi. Per via di questa discendenza particolare hanno spesso un'aria arrogante e superiore, profondamente individualista, e allo stesso tempo la duplice natura della loro origine li rende alieni sia al mondo degli umani che a quello elementale, vivendo come reietti. [rif. PH]

**Altezza:** 152 + 3d8 cm

**Peso:** 50 + 2d8 kg

**Età:** min. 20 (19 +1d10), max. 180 (120 +6d10)

**Lingue:** lingua comune più una lingua elementale.

**Allineamento:** qualsiasi Caotico.

**Caratteristiche:** +2 Intelligenza; -2 Saggezza

**Abilità generale razziale:** *Resistere al caldo*

**Abilità generali obbligatorie:** *Valutare*

**Tiri Salvezza:** bonus di +1 a TS contro effetti basati sull'elemento Fuoco; il bonus aumenta di 1 punto ogni 5 livelli (max +5 al 20°).

**Difese:**

- **Immune al fuoco normale:** il genasi del fuoco non subisce danni dalle fiamme normali.

### Capacità:

- Controllo del fuoco (3°) 1 volta al giorno.
- Infravisione entro 18 metri.

### Svantaggi:

- Eredità elementale: a causa della loro arroganza, i genasi hanno una penalità di -2 ai tiri Reazione. Inoltre, se diventa un incantatore specialista, deve specializzarsi nell'Elementalismo del Fuoco. Se diventa un chierico, può servire solo divinità legate all'elemento Fuoco.

## GENASI DELLA TERRA

**Vantaggio:** Sensibile (1000)

**Aspetto:** un genasi dell'aria è un individuo simile ad un umano con orecchie a punta e con almeno un tratto distintivo della sua eredità elementale tra i seguenti: pelle marrone dura e ruvida al tatto, occhi completamente neri e capelli castani, neri o grigi con riflessi metallici, tratti spigolosi e fisico tozzo e massiccio, voce profonda e lenta.



**Origine:** i genasi sono umanoidi mezzosangue derivati dall'unione di umani e creature elementari umanoidi. Per via di questa discendenza particolare hanno spesso un'aria arrogante e superiore, profondamente individualista, e allo stesso tempo la duplice natura della loro origine li rende alieni sia al mondo degli umani che a quello elementale, vivendo come reietti. [rif. PH]

**Altezza:** 143 + 3d10 cm

**Peso:** 55 + 4d10 kg

**Età:** min. 20 (19 +1d10), max. 180 (120 +6d10)

**Lingue:** lingua comune più una lingua elementale.

**Allineamento:** qualsiasi non Caotico.

**Caratteristiche:** +2 Forza e Costituzione; -2 Carisma e Intelligenza

**Abilità generale razziale:** Duro a morire

**Abilità generali obbligatorie:** Intimidire

**Tiri Salvezza:** bonus di +1 a TS contro effetti basati sull'elemento Terra; il bonus aumenta di 1 punto ogni 5 livelli (max +5 al 20°).

### Difese:

- Pelle dura: il genasi della terra possiede CA naturale 6 e VA naturale di 2 punti.

### Capacità:

- Controllo della terra (3°) 1 volta al giorno.
- Infravisione entro 18 metri.

### Svantaggi:

- Eredità elementale: a causa della loro arroganza, i genasi hanno una penalità di -2 ai tiri Reazione. Inoltre, da incantatore arcano può specializzarsi solo nell'Elementalismo della Terra; come chierico può servire solo divinità legate all'elemento Terra.

## GIFF

**Vantaggio:** Minimo (700)

**Aspetto:** un giff è un umanoide di grossa taglia con gambe tozze e massicce, busto a barile con un torace molto sviluppato, braccia muscolose, dita grosse e una testa da ippopotamo rivestita di placche dure e chitinose su un collo corto e taurino. La pelle del giff è sempre piuttosto spessa e di colore nero, grigio o dorato, su cui sovente



spiccano dei tatuaggi. Ogni giff veste con abiti militari, uniformi con insegne che identificano la compagnia o il plotone di appartenenza, e si porta appresso un arsenale impressionante di armi, con una predilezione particolare per le armi da fuoco.

**Origine:** i giff hanno viaggiato in lungo e in largo per lo spazio servendo come mercenari che hanno dimenticato il luogo da cui provengono, anche a causa della loro scarsa memoria. Essi sono organizzati in gruppi paramilitari che fungono da famiglie, e ciascuno ricerca lo scontro e la battaglia per acquisire prestigio e aumentare il proprio grado nella gerarchia militare in cui è strutturata la società giff. Per questo le capacità marziali sono quelle che più contano per un giff, che vive per combattere e ottenere grandi onori per sé e per la sua compagnia. [rif. CSFH]

**Altezza:** 200 + 5d10 cm + 10 cm x DV

**Peso:** 170 + 5d10 kg + 25 kg x DV

**Età:** min. 15 (14 +1d6), max. 76 (60 +2d8)

**Lingue:** giff più una seconda lingua a scelta

**Allineamento:** I giff sono sempre Legali.

**Classi proibite:** A causa della loro natura refrattaria alla magia, i giff non possono accedere alle classi da incantatori (sia arcani che divini).

**Caratteristiche:** +4 Forza (min. 18); -2 Intelligenza e Destrezza (modificatori di taglia già inclusi)

**Abilità generale razziale:** Intimidire

**Abilità generale obbligatoria:** Conoscenze militari

**Bonus speciali:** A causa della taglia Grande, i Dadi Vita di ogni classe aumentano di un grado.

### Difese:

- Classe Armatura Naturale 9 (la pelle si ispessisce fino a dare CA Naturale 6 a livello Evoluto).
- Resistenza alla magia: il giff possiede una personale resistenza alla magia pari al 20%.

### Capacità:

- Attacco naturale: il giff può attaccare con una poderosa testata che infligge 1d8 danni senza provocargli dolore grazie alle placche in testa.
- Vitalità superiore: 4d8 DV a livello Evoluto.

### **Svantaggi:**

- **Lentezza:** il giff è notoriamente lento a causa della sua mole, perciò il suo movimento base è di soli 18/6 metri al round.
- **Punteggi limitati** a 16 per Destrezza, Intelligenza e Saggezza.
- **Taglia Grande:** Per ogni taglia di differenza, una creatura di taglia inferiore riceve un bonus cumulativo al colpire di +1, mentre quella più grande un malus cumulativo di -1.

## **HADOZEE**

**Vantaggio:** Trascurabile (200)

**Aspetto:** un hadozee è un umanoide simile ad uno scimpanzé senza coda, col pelo marrone che gli copre tutto il corpo ad eccezione della faccia, una folta capigliatura simile a una criniera intorno alla testa, muso sporgente con una bocca piena di denti aguzzi, piedi con alluce opponibile e una paio di larghe membrane tra le braccia e il busto che usa per planare.



**Origine:** gli hadozee sono individui gretti ma grandi lavoratori, amanti dell'avventura e del combattimento, e cercano sempre di mettersi in luce di fronte a coloro di cui ricercano l'ammirazione. Essi sono stati scoperti dagli elfi nel loro mondo d'origine e portati attraverso lo spazio come fedeli alleati, cosa che ha reso orgogliosi gli hadozee, che ora rispettano e tengono gli elfi in grande considerazione. [rif. CSFH, SJMC1]

**Altezza:** 185 + 5d4 cm

**Peso:** 80 + 2d8 kg

**Età:** min. 20 (19 +2d4), max. 130 (90 +2d20)

**Lingue:** hadozee

**Caratteristiche:** +2 Destrezza (min. 13); -2 Carisma (max 16)

**Abilità generale bonus:** *Ambidestria*

**Abilità generale razziale:** *Equilibrio*

**Abilità generale obbligatoria:** *Equilibrio, Scalare*

**Difese:** Classe Armatura Naturale 9 (la pelle si ispessisce fino a dare CA Naturale 7 a livello Evoluto).

**Capacità:**

- **Piedi prensili:** un hadozee può maneggiare qualsiasi oggetto o arma anche coi piedi oltre che con le mani grazie agli alluci opponibili.
- **Movimento in volo:** un hadozee può planare grazie alla membrana tra le braccia proprio come uno scoiattolo volante, percorrendo una distanza pari un metro in avanti per ogni metro perso in discesa fino ad un massimo di 18 metri al round. La di-

stanza massima raggiunta si dimezza con ingombro medio o superiore, e mentre è in volo non può fare altro, dato che deve mantenere braccia e gambe aperte per controllare il movimento.

- **Scalare** come ladro di 10° livello.

- **Vitalità superiore:** 3d8 DV a livello Evoluto.

**Svantaggi:**

- **Limitazione alle armature:** un hadozee è restio ad indossare armature intere, dato che limitano la sua mobilità e rifiuta di indossare scudi poiché impediscono l'uso delle membrane alari. Nel caso in cui voglia usare una corazza, deve essere fatta su misura e subisce sempre la penalità al TxC come se non fosse addestrato (v. *Armeria di Mystara*).

- **Punteggi limitati** a 16 per Carisma e Intelligenza.

## **HURWAETI**



**Vantaggio:** Minimo (500)

**Aspetto:** l'hurwaeti è un umanoide con la pelle ricoperta da scaglie verdastre, lunghe gambe da rana, mani e piedi palmati, e il viso simile a quello di uno gnomo, con naso adunco, occhi larghi e mento a punta, spesso con una corta barba ispida sul mento e baffetti sottili.

**Origine:** gli hurwaeti hanno chiari tratti rettiloidi che li fanno appartenere a questa specie, anche se non manifestano molte delle caratteristiche dei rettiloidi, oltre al fatto di vivere in zone umide o con abbondanza di acqua salata, come paludi e zone costiere. Gli hurwaeti sono avidi ma non aggressivi, e si sono diffusi tra i vari pianeti quando sono stati presi come lavoratori o schiavi da gruppi più evoluti di altre razze. Gli hurwaeti odiano i neogi, gli illithid e gli occhi tiranni forse per via di un passato tragico sotto la dominazione di queste razze e sono le uniche che assalgono a vista, mentre collaborano senza riserve con qualsiasi altro essere se vedono un'occasione di profitto. [rif. CSFH]

**Altezza:** 155 + 5d12 cm

**Peso:** 75 + 5d10 kg

**Età:** min. 12 (10 +2d6), max. 300 (250 +5d10)

**Lingue:** hurwaeti

**Caratteristiche:** +1 Saggezza; -1 Costituzione

**Abilità generale razziale:** *Valutare*

**Abilità generale obbligatoria:** *Saltare*

### Capacità:

- **Nube di nebbia:** una volta al giorno l'hurwaeti ha la capacità naturale di produrre dalla bocca un vapore denso simile a nebbia che imita gli effetti dell'incantesimo druidico di 2° livello *oscurare*, e riempie una zona 9 metri di raggio per 6 mt di altezza, oscurando la zona ma rinfrescando l'aria.
- **Salto potenziato:** l'hurwaeti è in grado di saltare fino a 6 metri in lungo o 3 metri in alto con una prova efficace di *Saltare* che impiega la sua azione di movimento, viceversa la distanza del salto è dimezzata.
- **Vitalità superiore:** 3d8 DV a livello Evoluto.

## JANNI

**Vantaggio:** Elevato (3000)

**Aspetto:** il janni (pr. *giànni*, plurale "jann") è un umanoide dal fisico prestante con pelle brunita, capelli neri e lucidi con riflessi azzurrognoli e occhi di blu intenso, che indossa sempre vesti di foggia arabeggiante.

**Origine:** i jann appartengono alla stirpe dei geni, ma a differenza dei veri geni, ciascuno dei quali appartiene ad un determinato piano elementale, i jann sono composti di tutti e quattro gli elementi naturali, e la leggenda vuole che la prima stirpe di jann sia nata nel primo piano, da una tribù di esseri umani investita una tempesta elementale spaventosa che li ha trasformati completamente rendendoli jann. I jann non riescono a vivere a lungo in ognuno dei quattro piani elementari a causa della loro natura, e per questo passano la maggior parte del tempo sul Primo, anche se frequenti sono i viaggi presso le corti dei geni nei piani elementari, che hanno dato ai jann la nomea di grandi mercanti ed esploratori [rif. MC1]

**Altezza:** 175 + 3d12 cm

**Peso:** 70 + 4d8 kg

**Età:** min. 13 (10 +3d4), max. 250 (150 +5d20)

**Lingue:** janni, lingua animale, telepatia entro 18 mt

**Caratteristiche:** +2 Forza (min. 16), +1 Carisma (min 14); -2 Saggiezza

**Abilità generale bonus:** *Persuasione*

**Abilità generale razziale:** *Faccia tosta*

**Abilità generale obbligatoria:** *Conoscenze planari*

**Difese:** *Classe Armatura Naturale 9* (la pelle si ispessisce fino a dare CA Naturale 6 a livello Evoluto).

### Capacità:

- **Adattabilità elementale:** a causa della sua natura polielementale, un janni può restare al massimo 6 giorni di fila immerso in un elemento naturale (compreso ciascun piano elementale o sott'acqua) senza subire effetti deleteri. Per ogni ora trascorsa



in più però subisce 1 punto di danno e a quel punto cercherà di fare di tutto per andarsene prima di essere distrutto. Potrà riadattarsi a quel determinato elemento solo dopo aver atteso almeno 48 ore dall'ultima volta in cui ci si è immerso.

- **Incantesimi innati:** tre volte al giorno il janni può evocare *individuare il magico* (1°), *purificare cibi e acqua* (1°), *invisibilità* (2°) e *ingrandire\** (3°).
- **Infravisione entro 18 metri.**
- **Viaggio elementale:** una volta alla settimana il janni può sfruttare l'incantesimo arcano di 6° *viaggio elementale*, trasportando altri 6 individui consenzienti oltre a se stesso se restano in cerchio tenendosi uniti per le mani col janni.
- **Vitalità superiore:** 6d8 DV a livello Evoluto.

## KURGHAN

**Vantaggio:** Sensibile (1000)

**Aspetto:** il kurghan è simile ad un uomo molto nerboruto e vigoroso, con capelli portati lunghi, barba e baffi ostentati come segno di maturità e un aspetto decisamente fiero e selvaggio. Solitamente il kurghan veste con pelli di animali e abiti grezzi, e porta sempre appresso un'arma.

**Origine:** i kurghan sono una razza di esseri che ha avuto origine molte migliaia di anni fa nella dimensione di Draconia. Secondo il mito della creazione che si tramandano, Madre Natura avrebbe permesso che gli spiriti della natura si unissero agli animali mortali e avrebbe poi allevato nel proprio grembo i progenitori dell'intera stirpe dei kurghan, il cui compito sarebbe di proteggere il mondo e tutti gli abitanti che vivono secondo le leggi della natura dall'assalto delle Forze Innaturali, ossia di chiunque non rispetti il ciclo naturale della vita e non sia originario del luogo che considerano la propria casa. Le uniche due razze che i kurghan odiano senza ritegno sono quella degli arghan e quella dei non-morti, che vengono attaccati a vista una volta scoperti finché non si è certi della loro totale distruzione. Essi infatti sono la violazione più palese e mostruosa delle regole naturali e del ciclo vita-morte, e pertanto devono essere spazzati via dalla faccia dell'universo.



La legge kurghan recita: “Non uccidere il fratello, poiché su di te ricadrà il suo sangue e per lavarlo non potrai far altro che levarti la pelle”, dove per “fratelli” si intendono sia gli altri kurghan che la specie animale a cui si è legati. I trasgressori della Legge del Sangue riceve la punizione più grande: la morte, nel caso di uno straniero che uccida un kurghan, e la scorticatura nel caso il criminale sia un kurghan. Solo in questo caso la pena di morte è autorizzata, mentre per gli altri crimini gli anziani o il capo di solito usano una punizione minore in base alla legge del taglione.

**Altezza:** 170 + 4d10 cm

**Peso:** 75 + 5d8 kg

**Età:** min. 15 (14 +1d4), max. 100 (70 +3d10)

**Lingue:** lingua comune della regione e lingua animale

**Classi proibite:** Dato che gli dei li hanno creati privi di talento per la magia arcana, i kurghan non possono accedere alla classe del Mago né alle relative sottoclassi arcane o ad altre classi dotate di capacità arcane.

**Caratteristiche:** +2 Forza e +1 Costituzione (min. 13 per entrambe); -2 Intelligenza

**Abilità generale bonus:** Resistenza

**Abilità generale razziale:** Cacciare

**Abilità generali obbligatorie:** Empatia animale

**Difese:**

**Capacità:**

➤ **Animale totem:** ogni kurghan fin dalla nascita viene legato tramite uno speciale rito mistico ad un determinato tipo di animale, che diventa il suo compagno spirituale e animale totem per il resto della vita. Sono esclusi da questo legame gli insetti, i mostri fantastici, e gli animali di taglia enorme o gigantesca (come la balena, l’elefante e qualsiasi dinosauro). In virtù di questo straordinario legame, il kurghan possiede una serie di poteri che sono invece preclusi alla maggioranza dei mortali:

○ **Controllo Animale:** Il kurghan comunica telepaticamente coi fratelli animali nel raggio di 150 metri, percependo pensieri ed emozioni. Gli animali totem eseguono gli ordini impartiti, a meno che non siano al di là delle loro capacità, troppo rischiosi o chiaramente suicidi. Il numero di Dadi Vita di animali che può in tal modo controllare è pari al suo punteggio di Saggezza, ad esclusione di quelli già controllati magicamente e di versioni mostruose (es. i mannari o animali alterati magicamente).

○ **Forma animale:** Questa capacità può essere usata tre volte al giorno, e il kurghan può rimanere in quello stato per un massimo di 3 ore ogni volta, trascorse le quali ritorna automaticamente alla forma umanoide. La trasformazione non si estende anche a ciò che il kurghan indossa, quindi tutti i suoi oggetti devono essere abbandonati per non essere danneggiati (in particolare gli abiti) e non sono da lui usabili in alcun modo in questa forma. In forma bestiale, il kurghan assume la Classe d’Armatura e il valore di movimento e gli attacchi naturali dell’animale (i danni inferti subiscono eventuali modificatori dovuti alla Forza), mentre sfrutta i Tiri Salvezza e i Tiri

per Colpire migliori tra i propri e quelli dell’animale; le altre caratteristiche invece rimangono invariate. Il kurghan trasformato può comunicare con altri della sua specie animale, ma non può parlare con gli esseri umanoidi (anche se non perde la capacità di comprendere le lingue che conosce). Inoltre, egli è virtualmente indistinguibile dai suoi fratelli, dato che solo una *vista rivelante* riuscirebbe a smascherarlo, e non può essere fatto tornare normale con *dissolvi magia*. Infine, ad ogni trasformazione in animale recupera automaticamente 1/4 dei suoi PF totali. Chiunque venga ferito dal morso di un kurghan trasformato in animale deve effettuare un Tiro Salvezza contro Veleno o essere infettato dal morbo della licantropia relativa al suo fenotipo animale. Inoltre, chi subisce metà Punti Ferita o più in seguito al morso di un kurghan in forma animale è automaticamente infettato senza bisogno di ulteriori TS. Non tutti i kurghan però sono in grado di creare specie mannare, ma solo quelli che possiedono in forma animale un attacco a “morso”.

○ **Protezione dall’Animale Totem:** gli animali che appartengono alla specie a cui è legato il kurghan non lo attaccheranno mai, e se minacciati fuggiranno. Animali magicamente controllati non hanno più volontà propria e non riconoscono il fratello kurghan, quindi possono assalirlo se il loro padrone lo ordina.

➤ **Vitalità eccezionale:** il kurghan aggiunge 1 PF ai Dadi Vita ad ogni livello fino al 15° (da sommare ai PF bonus derivanti dalla Costituzione alta).

## RASTIPEDE

**Vantaggio:** Sensibile (1600)

**Aspetto:** il rastipede è un insettoide con la parte inferiore del corpo simile a quella di una mantide con otto zampe, mentre la parte superiore termina con un busto umanoide protetto da un robusto esoscheletro chitinoso come quello che racchiude la parte inferiore del corpo, di colore variabile dal grigio al marrone. Il rastipede possiede due braccia superiori che terminano con tre artigli prensili, e una testa da formica con due lunghe antenne che sviluppano un forte senso dell’olfatto.

**Origine:** i rastipedi sono la versio-



ne insettoide dei centauri, e sono solitamente creature pacifiche, nonostante l'aspetto inquietante. Tutti i rastipedi nascono da uova deposte sottoterra da una regina che guida la comunità, e hanno un profondo senso di devozione verso di essa, (sono molto protettivi nei confronti dei loro simili e in generale di creature indifese) anche se a differenza di altri insetti una volta raggiunta la maturità (20 anni, i primi dieci dei quali devono rimanere sottoterra per sviluppare l'esoscheletro) sono più indipendenti. I rastipedi sono una razza evoluta e ricca di conoscenze, e si sono diffusi tra i mondi perseguendo la loro passione più grande, l'arte del commercio, in cui grazie all'aiuto della razza degli arcani (con cui collaborano sovente) sono divenuti abili maestri. [rif. CSFH, SJMC1]

**Altezza:** 130 + 3d8 cm (60 cm al garrese), lunghezza 150 + 3d10 cm

**Peso:** 98 + 2d10 kg

**Età:** min. 20 (18 + 2d4), max. 140 (100 + 2d20)

**Lingue:** rastipede (una lingua basata su schiocchi delle mandibole e movimento delle antenne) più una seconda lingua a scelta.

**Caratteristiche:** +1 Costituzione; -1 Destrezza

**Abilità generale bonus:** *Fiutare*

**Abilità generale razziale:** *Persuasione*

**Abilità generali obbligatorie:** un tipo di Conoscenza

**Difese:** Classe Armatura Naturale 7 (l'esoscheletro si ispessisce fino a dare CA Naturale 3 a livello Evoluto).

**Capacità:**

- **Allerta olfattivo:** grazie alle antenne in grado di fiutare qualsiasi odore, un rastipede può evitare la Sorpresa con una favorevole prova di *Fiutare*.
- **Attacchi multipli:** a livello Evoluto un rastipede effettua contemporaneamente fino a 2 attacchi al round con gli artigli (1d6), oppure uno solo con un'arma.
- **Capacità di carico superiore:** il carico trasportabile da un rastipede è superiore a quello dei bipedi ed è pari a 500 monete (25 kg) per punto di Forza.
- **Infravisione entro 18 metri.**
- **Intuizione sotterranea:** un rastipede è talmente abituato a vivere sottoterra che può capire a che profondità si trova o determinare se una struttura (muri, soffitto, pavimento) è sicura o pericolante solamente studiando la zona per un round (1-4 su d6).
- **Movimento incrementato:** il movimento base di un rastipede è pari a 45/15 metri al round.
- **Vitalità superiore:** 5d8 DV a livello Evoluto.

**Svantaggi:**

- **Anatomia particolare:** a causa dell'anatomia particolare, il rastipede non può indossare armature né usare scudi per migliorare la sua CA. Inoltre nessun rastipede è in grado di scalare pareti verticali e non riesce né a nuotare né a galleggiare in acqua.

## SCRO

**Vantaggio:** Minimo (400)

**Aspetto:** lo scro è un umanoide di taglia media d'aspetto brutale e animalesco, con alcuni tratti molto marcati (grosso naso porcino, lunghe orecchie a punta e denti aguzzi, con i canini inferiori sporgenti come zanne di cinghiale). Il colore della pelle varia dal nero al grigio, con tinte più rare di verde, bruno e arancio, e



se esposta alla luce emana sempre una fosforescenza verdastra. Lo scro veste sempre con colori scuri, indossa armature di pelle o cuoio nere ed è sempre armato pesantemente.

**Origine:** gli scro derivano da alcune tribù di orchetti che, dopo la sconfitta contro gli elfi nella Prima Guerra Non Umana combattuta tra le sfere celesti, si rifugiarono in un pianeta sperduto e sotto la guida di Dukagsh ricostruirono la loro società secondo canoni più marziali e con una rigida impostazione gerarchica, abbandonando le abitudini caotiche che li avevano portati alla sconfitta. Dopo secoli e generazioni, la razza scro è così emersa nello spazio, perdendo parte delle debolezze degli orchetti e facendo conoscere a tutti la loro ferrea determinazione e la forza battagliera per cui sono ora temuti in tutto il Multiverso. [rif. CSFH, SJMC1]

**Altezza:** 155 + 5d12 cm

**Peso:** 75 + 5d10 kg

**Età:** min. 13 (12 + 1d8), max. 90 (60 + 3d10)

**Lingue:** scro ed elfico (spaziale)

**Allineamento:** Gli scro non sono mai Caotici.

**Caratteristiche:** +1 Forza (min. 13)

**Abilità generale razziale:** *Intimidire*

**Abilità generali obbligatorie:** *Azzuffarsi, Istinto combattivo*

**Capacità:**

- **Attacchi naturali:** lo scro può attaccare con un pugno (1d2 o 1d2+1 se indossa un tirapugni) o un morso (1d3). Se col morso dà il colpo di grazia ad un avversario, è solito incastonare una gemma nel dente e infilzare uno dei denti dell'avversario in una collana rituale (*toregkh*): più gemme o più denti nemici ha uno scro e più è considerato feroce e degno di rispetto.
  - **Infravisione entro 18 metri**
  - **Vitalità superiore:** 3d8 DV a livello Evoluto.
- Svantaggi:**
- **Punteggi limitati** a 17 per Intelligenza e Saggezza.



## SHAE

**Vantaggio:** Elevato (2100)

**Aspetto:** lo shae (pr. *scèi*, plurale "shae") è un umanoide interamente fatto d'ombra solida senza tratti distintivi e dai contorni vaporosi e sfuggenti, abbigliato di solito con una maschera e accessori vari.

**Origine:** gli shae sono nativi del semipiano delle Ombre, ovvero una delle zone più oscure del piano Etereo. Essi valutano la libertà individuale al primo posto nella vita, amano viaggiare ed esplorare il Multiverso e considerano l'anarchia e il caso come componenti fondamentali di un'esistenza soddisfacente. Si considerano la forma più evoluta e perfetta tra le specie viventi, e tendono a trattare le altre razze come inferiori. Nonostante tra di loro si riconoscano facilmente, comprendono che è impossibile distinguerli per le altre specie, così si adornano con maschere e accessori unici per ribadire la propria originale individualità. Gli shae si nutrono solo risucchiando calore dagli esseri viventi o da pasti sufficientemente caldi. [rif. PFB3]

**Altezza:** 170 + 3d10 cm

**Peso:** 40 + 4d8 kg

**Età:** min. 13 (10 +3d4), max. 120 (80 +4d20)

**Lingue:** shae e una lingua aggiuntiva a piacere

**Caratteristiche:** +3 Destrezza (min. 16), +1 Costituzione (min 14); -1 Saggezza e Forza

**Abilità generale bonus:** *Nascondersi* (bonus +4 al tiro in zone di penombra o di buio)

**Abilità generale razziale:** *Movimento furtivo*

**Abilità generale obbligatoria:** *Equilibrio, Schivare*

**Difese:**

- **Immunità al gelo normale e magico**
- **Sfocatura permanente:** ogni colpo subito da un'arma da mischia o naturale, proiettili o armi scagliate ha una probabilità del 20% di mancare lo shae in forma naturale, che beneficia di un bonus di +2 a qualsiasi TS contro attacchi schivabili.

**Capacità:**

- **Aura gelida:** il corpo dello shae ha una temperatura che va da -5°C a 0°C e quando tocca (attacco di contatto) un corpo più caldo oltre a infliggere danni gelidi (1d6) assorbe una parte del calore per sfamarsi (10 danni inflitti sono considerati un pasto completo). Lo shae è addestrato ad estendere la



sua aura anche alle armi che impugna, aggiungendo 1d6 danni gelidi a ogni ferita in mischia.

- **Incantesimi innati:** può usare 3 volte al giorno *porta d'ombra* (C2°) e una volta al giorno può creare *tenebre magiche* (1°) ed *evocare ombre* (C3°).
- **Scurovisione entro 18 metri.**
- **Vitalità superiore:** 4d8 DV a livello Evoluto.

## TIEFLING

**Vantaggio:** Sensibile (1200)

**Aspetto:** un tiefling ha l'aspetto di un essere umano con un'aria maliziosa e almeno un paio di tratti fisici bizzarri che tradiscono il suo vero retaggio (ad esempio un paio di corna, una coda appuntita, lingua biforcuta, occhi da rettile o con pupilla e iride dello stesso colore, scaglie sulla pelle, un piede caprino, e così via), mentre in caso di tratti più marcati sembra decisamente un essere demoniaco. Spesso si veste con abiti scuri che permettano di mimetizzare il suo difetto fisico e ha sempre un carattere impulsivo e testardo. Tirare 1d4 e poi tirare 1d100 sulla tabella seguente un numero di volte pari al risultato del d4 per stabilire casualmente i tratti caratteristici del tiefling, ignorando abbinamenti ripetitivi o contrastanti:



### Tabella dei tratti casuali dei Tiefling

01-02 Arti più lunghi di 20cm	50-52 Odora di zolfo
03-04 Capelli azzurri	53-54 Orecchie a punta
05-06 Capelli multicolore	55-56 Orecchie da pipistrello
07-08 Capelli verdi	57-58 Pelle con lunghi peli
09-10 Coda bovina	59-60 Pelle dura come cuoio
11-12 Coda cavallina	61-62 Pelle blu
13-14 Coda da rettile	63-64 Pelle rossa
15-17 Corna sulla fronte	65-66 Pelle sempre unta
18-19 Corna sulle tempie	67-68 Pelle squamosa
20-21 Corno singolo in fronte	69-70 Pelle verde
22-23 Corpo glabro	71-72 Pelliccia corta
24-25 Denti aguzzi da squalo	73-74 Piedi caprini
26-27 Gambe da capra	75-76 Piume al posto dei capelli
28-29 Gambe da rospo	77-78 Piume sul corpo
30-31 Lingua biforcuta	79-80 Placche ossee sulla pelle
32-33 Macrocefalo	81-82 Pupilla felina
34-35 Mani grandi il doppio	83-84 Pupille bianche
36-37 Naso inesistente (buchi)	85-86 Pupille gialle
38-39 Naso animalesco	87-88 Pupille rosse
40-41 Non proietta ombra	89-90 Sei dita con pollice
42-43 No immagine riflessa	91-92 Spina dorsale contorta
44-45 Occhi senza pupilla	93-94 Tre dita con pollice
46-47 Odora di cenere	95-97 Unghie nere ricurve
48-49 Odora di marcio	98-00 Zanne sporgenti

**Origine:** i tiefling sono mezzosangue derivati dall'unione di umani e creature caotiche (soprattutto demoniache) dei piani esterni. Essi vivono sia nei piani interni, e agiscono seguendo i loro istinti, cosa che spesso li porta ad essere ingannevoli, sprezzanti, senza freni inibitori e senza pietà. [rif. PH]

**Altezza:** 150 + 5d10 cm

**Peso:** 50 + 3d10 kg

**Età:** min. 17 (16 +1d4), max. 200 (100 +1d100)

**Lingue:** entrambe quelle dei genitori

**Allineamento:** I tiefling non sono mai Legali.

**Caratteristiche:** +1 Intelligenza e Carisma; -1 Forza e Saggezza

**Abilità generale razziale:** *Fingere*

**Abilità generali obbligatorie:** *Senso del pericolo*

**Tiri Salvezza:** il tiefling riceve un bonus di +2 a tre tipi di Tiri Salvezza. Tirare tre volte 1d6 per determinare casualmente contro quali effetti si applica il bonus, ignorando un risultato già uscito:

- |           |             |                    |
|-----------|-------------|--------------------|
| 1. fuoco  | 2. freddo   | 3. elettricità     |
| 4. veleno | 5. paralisi | 6. pietrificazione |

**Difese:**

➤ **Resistenza a un elemento:** il tiefling è immune alle condizioni estreme di un elemento e con appropriato TS può ridurre a 1/4 i danni da effetti legati a quell'elemento. Tirare 1d4 per stabilire casualmente l'elemento: 1. freddo e gelo; 2. caldo e fuoco; 3. elettricità e fulmini; 4. acido.

**Capacità:**

➤ **Infravisione entro 18 metri**

➤ **Poteri ereditari:** il tiefling possiede due capacità speciali, eredità del suo genitore planare. Tirare 1d10 su ogni colonna della tabella sottostante per determinare casualmente il potere ereditario (identico all'omonimo incantesimo arcano), sfruttabile 1 volta al giorno come fosse mago di pari livello:

1° livello	2° livello
1. camuffamento	1. charme animali
2. charme persone	2. ESP
3. individuare il magico	3. evoca alleato animale
4. lettura dei linguaggi	4. immagini illusorie
5. lungavista	5. individuare il male
6. movimenti del ragno	6. invisibilità
7. saltare	7. mimetismo
8. tenebre magiche	8. tocco devastante
9. tocco del ghoul	9. vedere l'invisibile
10. ventriloquio	10. vento sussurrante

**Svantaggi:**

➤ **Avversione:** qualsiasi creatura non Caotica che incontri un tiefling e riconosca il suo retaggio lo giudica inaffidabile, ed egli subisce una penalità di -1 ad ogni tiro Reazione o prova di Carisma.

## XIXCHIL

**Vantaggio:** Sensibile (1000)

**Aspetto:** lo xixchil (pron. "scischil") è simile ad una mantide religiosa alta come un uomo, con due paia di zampe superiori e un paio di zampe inferiori. Le zampe superiori più in alto possiedono delle lame ossee con cui lo xixchil può attaccare, mentre quelle più in basso vengono usate per manipolare oggetti grazie alle appendici mobili di cui sono dotate, che fungono anche da bisturi con cui effettua delicate operazioni chirurgiche di manipolazione corporea. Ogni xixchil è diverso dagli altri grazie alle manipolazioni che effettua sul suo corpo, innestando gemme e oggetti vari e modificando la colorazione dell'esoscheletro.

**Origine:** gli xixchil sono parenti dei kreen e si considerano ad uno stadio superiore dell'evoluzione insettoide. Sono infatti raffinati artigiani e hanno come passione la tecnica di manipolazione corporea: grazie alle loro appendici sono in grado di eseguire operazioni chirurgiche per modificare il corpo di ogni essere, che essi considerano come una casa da ristrutturare e abbellire. Gli xixchil vengono al mondo grazie alle uova deposte da una femmina, e una volta schiuse inizia una lotta per la sopravvivenza che porta solo il più forte e astuto a trionfare. Grazie a questa selezione naturale gli xixchil si sono evoluti fino a poter abbandonare il loro pianeta natale e a viaggiare tra le stelle in cerca di nuove conoscenze e tecniche per potenziare la loro razza. [rif. CSFH, SJMC2]

**Altezza:** 150 + 5d10 cm

**Peso:** 50 + 2d10 kg

**Età:** min. 16 (14 +2d6), max. 200 (100 +1d100)

**Lingue:** xixchil (basata su schiocchi delle mandibole e movimento delle zampe) e seconda lingua a scelta.

**Caratteristiche:** +2 Destrezza (min. 13); -2 Carisma

**Abilità generale bonus:** *Ambidestria*

**Abilità generale razziale:** *Medicina*

**Abilità generali obbligatorie:** *Medicina Umanoide e Xenoforme*

**Difese:** Classe Armatura Naturale 5 (esoscheletro).



### Capacità:

- Attacchi multipli: uno xixchil effettua contemporaneamente fino a 2 attacchi al round con gli artigli superiori (2d4), oppure uno solo col morso velenoso (1d4 + speciale).
  - Manipolazione corporea: lo xixchil possiede conoscenze mediche avanzate e la manualità sufficiente per eseguire complicate operazioni di manipolazione corporea su qualsiasi essere vivente. La manipolazione persegue fini puramente pratici e crea una menomazione fisica che rende i soggetti dei veri e propri mostri; gli xixchil sono gli unici ad apprezzare l'estetica delle loro operazioni. La manipolazione è permanente e irreversibile: avviene grazie ad una tecnica che combina le conoscenze mediche e alchemiche dello xixchil, e richiede sempre una prova di *Medicina* appropriata al tipo di paziente per ottenere un buon risultato nei tempi stabiliti (due settimane di trattamento). In caso di successo, il paziente ottiene il vantaggio richiesto, ma perde permanentemente 2 PF dal totale e ha una penalità di -3 per ogni modifica corporea alle sue prove di *Carisma* con qualsiasi non-xixchil. In caso di fallimento, l'operazione mette a rischio la vita del paziente, che deve effettuare un TS contro *Raggio della morte*: se riesce si risveglia con la manipolazione riuscita, ma perde 4 PF dal massimo; se fallisce il TS invece il soggetto non ottiene alcun bonus dalla modifica, e riceve un grave danno fisico che non potrà essere risanato. Per determinare il danno di una manipolazione fallita tirare 1d6: 1) perdita di un arto; 2) sistema immunitario indebolito (-2 a tutti i TS che influenzano il fisico); 3) struttura ossea indebolita (danni doppi da colpi contundenti); 4) struttura muscolare indebolita (perdita di 1 punto di Forza e Destrezza); 5) tessuti indeboliti (subisce 2 danni aggiuntivi da ogni colpo); 6) cervello danneggiato (perdita di 1 punto di Intelligenza e Sagesza). I tipi di manipolazione eseguibili dallo xixchil sono i seguenti (tra parentesi è indicato il costo dell'operazione):
    - *Arma impiantata* (5.000 m.o.): il soggetto riceve un arto aggiuntivo identico ad un'arma a sua scelta (max due impianti di arma) che può usare come tale sfruttando la maestria appropriata effettuando un attacco extra con le dovute penalità (v. opzione *Attaccare con due armi* nel manuale *Armeria di Mystara*). L'arma è normale ma può essere incantata con gli appositi rituali.
    - *Armatura dermale* (2.000 m.o. per punto di CA fino a CA 0, 4.000 per punto di VA): migliora la CA o VA naturale del soggetto di 1 punto, fino ad un massimo di CA 0 e VA 3.
    - *Potenziamento fisico* (10.000 m.o.): il soggetto guadagna 2 punti in un attributo fisico (Forza, Costituzione o Destrezza) a sua scelta. Questa manipolazione può essere ripetuta per migliorare una delle altre caratteristiche, ma non è possibile usarla più di una volta sulla stessa caratteristica.
  - *Udito potenziato* (2.000 m.o.): il soggetto riceve un paio d'orecchie che migliorano l'udito (+4 ad *Ascoltare* e *Senso del pericolo* gratuito).
  - *Vista potenziata*: il soggetto riceve un paio d'occhi che migliorano la capacità visiva in maniera permanente. Scegliere uno dei seguenti effetti: 1) +4 a *Osservare* e capacità permanente identica all'incantesimo arcano di 1° livello *lun-gavista* limitato al raggio visivo senza ostacoli (costo 1.000 m.o.); 2) *Infravisione* entro 18 metri (costo 6.000 m.o.); 3) *Sguardo pietrificante*, attivo sempre contro chiunque incroci i suoi occhi (costo 10.000 m.o.).
  - *Volo* (5.000 m.o.): al soggetto vengono impiantate un paio d'ali che consentono di volare a 72/24 metri al round per un numero massimo di ore al giorno pari alla metà della Costituzione (costo 8.000 m.o.).
  - Sintetizzare veleno: ogni volta che uno xixchil colpisce un essere vivente di taglia media o inferiore, può sintetizzare un veleno efficace contro di esso leccando il suo sangue dalla propria zampa. A quel punto nel round successivo può mordere iniettando il veleno che richiede un TS con penalità di -4: se il TS riesce significa che il sistema immunitario della vittima ha respinto la tossina ed essa sarà per sempre immune al veleno di quello xixchil. Se il TS fallisce la vittima può subire uno dei due effetti seguenti, in base al tipo di tossina sintetizzata dallo xixchil a suo piacere: paralisi per 1d6 turni oppure morte. Se lo xixchil lo desidera può sputare il veleno sulle zampe superiori e attaccare con esse, ma al primo tocco il veleno evapora, viceversa resta attivo per un massimo di 10 turni una volta secreto nelle sue ghiandole. Lo xixchil può sintetizzare il veleno non più di tre volte al giorno.
- Svantaggi:**
- Anatomia particolare: a causa dell'anatomia particolare, lo xixchil non può indossare armature o scudi e deve adattare qualsiasi oggetto al proprio corpo usando la manipolazione corporea.
  - Punteggi limitati a 16 per *Carisma* e *Sagesza*.

## Capitolo 4 – Razze Superiori

Alcune razze hanno un'impostazione tale per cui non sono associabili facilmente ad una classe oppure sono monotematiche (in particolare razze di esseri con molti poteri speciali o dalle dimensioni enormi e superiori). A queste razze non è possibile associare una delle classi standard, e seguono invece una progressione propria, in cui ad ogni livello guadagnano nuovi Dadi Vita e alcuni poteri.

In generale, si considera che la progressione parta da livello Giovane (1 DV) per raggiungere il livello Evoluto (detto *Normal Monster* nei manuali originali). Per guadagnare il secondo DV occorre raddoppiare il totale dei PE del VBE, e lo stesso bisogna fare per aggiungere ogni DV ulteriore fino a raggiungere lo stadio Evoluto. Se raddoppiando i PE si eccedono i 500.000 PE, da quel momento si aggiungono solo 500.000 PE per guadagnare ogni DV successivo fino a livello Evoluto. A quel punto, è possibile ottenere fino a un massimo di altri 4 DV aggiuntivi, ma è necessario guadagnare almeno 300.000 PE per ogni ulteriore DV, e questi concorrono a migliorare il THACO, i PF (si aggiunge sempre il bonus per la Costituzione ad ogni DV guadagnato) e i TS.

Per quanto riguarda le abilità generali, ogni creatura inizia con 4 abilità al primo Dado Vita, più un'abilità aggiuntiva ogni 3 DV successivi (a meno che non sia indicato diversamente nella descrizione dell'essere). Nel caso in cui si usi il sistema coi gradi di abilità, ogni essere parte con 12 gradi e guadagna 2 gradi con ogni DV aggiuntivo.

Per quanto riguarda le Maestrie, si faccia riferimento alla descrizione di ogni creatura.

Di seguito vengono riportate alcuni esempi di razze speciali senza classi, e si consiglia il DM di riflettere bene prima di permetterne l'uso nella propria campagna, visto il possibile squilibrio introdotto.

### GIGANTE DELLE TEMPESTE

**Vantaggio:** Assoluto (5000)

**Aspetto:** un gigante delle tempeste è il più alto tra i giganti, un umanoide dal fisico muscoloso ma ben proporzionato che sfiora i sette metri d'altezza. La sua pelle è verde pallida o bronzea (se ha un genitore gigante delle nuvole), con lunghi capelli di tonalità verde, gialla, arancio o violetto, e occhi verde smeraldo o grigi. Un gigante delle tempeste di solito indossa corte tuniche ben rifinite, sandali e gioielli. [rif. AC10, RC]

**Origine:** i giganti delle tempeste sono tra i più riservati e tendono a vivere ignorando gli affari dei mortali sulle terre sottostanti ai Regni Superni, dove hanno edificato i loro castelli con l'aiuto dei giganti delle nuvole, gli unici ad essere al loro livello di civiltà. Nonostante l'apparente calma e superiorità che ostentano tuttavia, essi sono famosi per i repentini cambiamenti di umore che possono portarli a scatenare tutta la loro potenza contro chiunque sia colpevole di averli disturbati senza

ragione o di aver fatto loro un torto. La loro razza deriva da un gruppo di giganti del mare che molti millenni orsono scelsero di unirsi ai giganti delle nuvole per sviluppare le loro conoscenze e ottenere maggiori ricchezze e potere. Esistono tuttavia alcuni giganti delle tempeste che, probabilmente influenzati dal retaggio primordiale della loro razza, amano vivere anche su isole sperdute in mezzo al mare. [rif. AC10, RC]

**Diffusione:** i più potenti e maestosi fra i giganti, i membri di questa specie sono estremamente rari fuori dai Regni Superni, ma possono trovarsi sia sulla terra che sott'acqua, anche se quasi sempre vivono in solitudine. Nel Mondo Conosciuto, sono stati avvistati solamente in certe zone del Mare del Terrore o su alcuni atolli o isole; uno pare che abiti i Monti Makkres, sul versante della Casa di Roccia. Nel Norwold, qualcuno abita fra i picchi montuosi più alti, mentre altri vivono nel Mare di Aquas, a sud dell'Alphatia, attorno all'omonima città sottomarina, e sui picchi inaccessibili del Braccio degli Immortali, o nell'Anello di Diamanti, nel profondo sud della Davania. Rari e solitari come sono, i giganti delle tempeste potrebbero essere incontrati in qualunque altra regione di Mystara. Nel Mondo Cavo, sono stati visti nei Mari dei Pirati della Filibusta, nell'Impero Mileniano e nei Regni dei Traldar.

**Altezza:** 7,2 mt (4,5 mt + 18 cm x DV)

**Peso:** 2150 kg max (base 800kg + 90kg x DV)

**Età:** min. 50 (40 +10d4), max. 600 (500 +1d100)

**Lingue:** superno e gigantesco (marino).

**Caratteristiche:** +6 Forza (min. 21), +1 Costituzione e Intelligenza (min. 11 entrambe); -2 Destrezza, (modificatori di taglia già considerati)

**Abilità generale bonus:** *Etnografia (Giganti), Orientamento, Resistere al freddo*

**Abilità generale razziale:** *Autorità*

**Abilità generali obbligatorie:** *Osservare*

**Bonus speciali:** A causa della taglia Enorme, i Dadi Vita di ogni classe aumentano di due gradi.



**Tiri Salvezza:** Guerriero di livello pari al doppio dei Dadi Vita posseduti.

**Maestria nelle armi:** Guerriero di livello pari ai DV.

**Tabella dei Punti Esperienza:**

DV	PE	DV	PE
2	5.000	11	1.240.000
3	10.000	12	1.540.000
4	20.000	13	1.840.000
5	40.000	14	2.140.000
6	80.000	15	2.440.000
7	160.000	16	2.740.000
8	320.000	17	3.040.000
9	640.000	18	3.340.000
10	940.000	19	3.640.000

**Difese:**

➤ **Classe Armatura Naturale 8** (la pelle si ispessisce arrivando a CA 2 a Evoluto)

➤ **Immunità ai fulmini normali e magici**

**Capacità:**

- **Attacco a mani nude:** il gigante delle tempeste può sferrare un pugno a mani nude (colpisce come arma magica +1 a partire da 6 DV e aumenta di 1 punto ogni 3 DV, fino a +5 a 18 DV) e causa gravi danni a causa delle sue dimensioni. Il danno dipende dal livello del gigante: inizia con 1d8 a 1 DV, 2d6 a 5 DV e raggiunge 2d8 PF a Evoluto.
- **Eredità genetica:** il gigante delle tempeste ha la capacità naturale di respirare l'acqua come fosse aria. Inoltre, se ha un gigante delle nuvole come madre questo gli concede la capacità permanente di volare a 36 mt al round e di poter sfruttare qualsiasi oggetto magico riservato agli incantatori arcani. Se invece i genitori sono entrambi giganti delle tempeste, l'eredità genetica gli concede un bonus di +7 alla Forza e +2 alla Costituzione.
- **Evoca foschia:** da livello Evoluto se si concentra per un minuto, una volta al turno il gigante può evocare una zona di densa nebbia identica all'incantesimo druidico di 2° *oscurare*.
- **Evoca tempesta:** da livello Evoluto se si concentra per un turno e si trova all'aperto può evocare fino a tre volte al giorno un'area di tempesta che si estende per un raggio di 100 metri per DV intorno al gigante che permane per un'ora (v. incantesimo *controllo del tempo atmosferico* per gli effetti).
- **Lanciare massi:** ogni gigante delle tempeste può scagliare massi o simili oggetti fino a una distanza massima pari al quadruplo del punteggio di Forza + 3 metri per DV. I danni base variano in base al peso del proietto: 1d6 Pf da 5 a 15kg, 2d6 Pf da 16 a 25kg, 3d6 Pf per oggetti pesanti 26-50kg, al massimo di una taglia inferiore alla propria.
- **Longevità:** la durata massima della vita dei giganti delle tempeste varia da 500 a 600 anni.
- **Scagliare fulmini:** in presenza di una tempesta all'aperto, il gigante può richiamare un fulmine una volta al minuto in luogo del normale attacco, causando 1d6 danni per DV (TS Incantesimi per dimezzare) ad un bersaglio entro 36 metri.
- **Vitalità superiore:** 15d8 DV a livello Evoluto.

**Svantaggi:**

- **Movimento ridotto:** a causa della stazza, il movimento base del gigante delle tempeste è 45/15 metri al round.
- **Taglia Enorme:** Per ogni taglia di differenza, una creatura di taglia inferiore riceve un bonus cumulativo al colpire di +1, mentre quella più grande un malus cumulativo di -1.

## NAGPA

**Vantaggio:** Elevato (3000)



**Aspetto:** un nagpa è un basso umanoide dalla figura contorta, con pelle scura e avvizzita e la testa di avvoltoio. Solitamente si veste con tuniche lunghe in modo da coprire il corpo deforme, con un cappuccio per nascondere il viso.

**Origine:** tutti i

nagpa un tempo erano esseri umani della civiltà varellyana. Secoli orsono i principi ereditari di Varellyya si scontrarono tra loro alla morte del padre per conquistare il trono, scatenando una guerra civile. Uno dei due, la mente ottenebrata dalla sua sete di potere e dalla vanagloria, evocò un potente demone per distruggere il rivale e schiavizzare il suo stesso popolo. Purtroppo non riuscì a controllarlo, poiché il demone si rivelò un vero immortale che lo aveva ingannato per essere convocato su Mystara e portare morte e distruzione. Una volta scatenata la sua furia, l'Impero Varellyano venne ridotto in cenere nell'arco di una luna, e i pochi superstiti trasformati in nagpa dalla maledizione demoniaca, obbligati a cercare per tutto il mondo la chiave per spiare le loro colpe e porre fine al loro supplizio.

[rif. AC9, PC2]

**Diffusione:** queste creature sono sparse per tutta la superficie del mondo esterno, anche se si incontrano più frequentemente nel Mondo Conosciuto, nella Grande Desolazione e nella Davania orientale, in particolare nella Penisola dell'Avvoltoio, antico cuore del regno di Varellyya, dove sono obbligati a far periodicamente ritorno dalla loro maledizione; alcuni Nagpa usano la città volante di Serraine come appoggio.

**Altezza:** 148 + 2d10 cm

**Peso:** 40 + 3d6 kg

**Lingue:** varellyano, più altre due lingue a scelta

**Allineamento:** I nagpa non sono mai Legali.

**Caratteristiche:** +2 Intelligenza e +1 Saggezza (min. 13 per entrambe); -2 Forza e -1 Costituzione

**Abilità generali bonus:** *Meditazione*

**Abilità generale razziale:** *Forgiatura magica*

**Abilità generali obbligatorie:** *Archeologia, Linguistica*

**Tiri Salvezza:** come Mago di livello pari ai Dadi Vita posseduti. Il nagpa guadagna un bonus di +1 ogni 3 Dadi Vita (arrotondando per difetto) ai TS contro qualsiasi incantesimo, per un max di +4 con 12 DV.

**Maestria nelle armi:** come Mago di livello pari ai DV.

**Tabella dei Punti Esperienza:**

DV	PE	DV	PE
2	3.000	8	192.000
3	6.000	<b>9</b>	<b>384.000</b>
4	12.000	10	684.000
5	24.000	11	984.000
6	48.000	12	1.284.000
7	96.000	13	1.584.000

**Difese:**

- **Classe Armatura Naturale 7** (pelle coriacea che si ispessisce fino ad arrivare a CA 3 a Evoluto – si abbassa di 1 punto ogni 2 DV aggiunti al primo).
- **Immortalità:** un nagpa raggiunge la maturità a livello Evoluto (di solito intorno ai 50 anni) e a causa della sua maledizione ancestrale non invecchia ma può morire solo a causa di morte violenta.

**Capacità:**

- **Animare i morti:** da livello Evoluto il nagpa può usare l'energia della sua maledizione per animare i cadaveri come scheletri o zombi al suo servizio una volta al giorno, esattamente come per l'incantesimo *animazione dei morti*. Il nagpa può controllare un numero massimo di Dadi Vita di non-morti pari ai propri.
- **Attacco naturale:** un nagpa può assalire una vittima col suo becco adunco (1d8) fin da 1 DV.
- **Aura paralizzante:** il nagpa può proiettare intorno a sé un'aura nauseabonda e terrificante che riesce a paralizzare per 1d4 round qualsiasi essere Legale entro 3 metri che non effettui un TS contro Raggio della Morte. Questo potere può essere usato 1 volta al giorno ogni 3 DV del nagpa (max 3 volte al giorno a livello Evoluto).
- **Capacità magiche:** a livello Evoluto il nagpa può evocare fino a tre volte al giorno ciascuno dei seguenti effetti magici, identici all'omonimo incantesimo del livello appropriato: *camuffamento* (1°), *tenebre magiche* (1°), *crea fuoco* (2°D), *creazione spettrale* (2°). Nei livelli inferiori comincia a sviluppare una capacità ogni 2 DV nell'ordine sopra indicato, ciascuna delle quali usabile 1 volta al giorno ogni 3 DV.
- **Erudizione superiore:** data la grande sete di conoscenze mossa dal desiderio di scoprire il segreto che ponga fine alla maledizione che lo affligge, ogni nagpa aggiunge gratuitamente un'abilità relativa ad un campo di Conoscenza ogni 2 DV (o ne migliora una già posseduta), in virtù della pervicacia nel ricercare informazioni (il tipo di conoscenza deve essere relativo alle esperienze fatte e non può riguardare alcun tipo di ingegneria).
- **Evocare famiglia:** da livello Evoluto un nagpa può compiere una cerimonia per evocare come famiglia un homunculus (Bogan o Ulzaq) o un tabi. Per il rituale consuma preziosi ingredienti per un valore di 10.000 m.o., ma alla fine il famiglia si lega

automaticamente al padrone. Se il famiglia muore (ridotto a PF negativi), esso svanisce e il nagpa perde 1d4+1 PF permanenti per il contraccolpo, dovendo attendere almeno un anno prima di poterne evocare uno nuovo.

- **Occultismo:** le conoscenze occulte che padroneggia il nagpa gli permettono di riuscire a capire come funzionano e ad utilizzare correttamente anche tutti gli oggetti magici tipici degli incantatori arcani con una prova di Intelligenza o dell'abilità *Forgiatura magica* con penalità pari al livello della magia nell'oggetto. Se fallisce, non è riuscito a svelare il potenziale dell'oggetto, e potrà riprovare solo una volta salito di livello.
- **Presenza corruttrice:** da livello Evoluto il nagpa riesce a focalizzare l'energia entropica che lo pervade su un oggetto inanimato per corromperlo e distruggerlo. Questo potere è usabile fino a 3 volte al giorno solo dai nagpa malvagi, ed è efficace contro qualsiasi oggetto normale di dimensioni grandi o inferiori e con un peso massimo di 100kg, rendendo l'oggetto inservibile (il cibo e gli oggetti deperibili marciscono, quelli metallici arrugginiscono e si bucano, altri si crepano e così via). Solo gli oggetti magici possono evitare gli effetti di questo potere con un TS Distruzione ed un bonus pari all'incantamento ad essi associato.
- **Resistenza alla magia:** da livello Evoluto il nagpa sviluppa una resistenza alla magia pari a 20%, e aumenta di 5% per ogni DV ulteriore oltre i primi nove (fino a un massimo di 40% a 13 DV).
- **Vitalità superiore:** 9d8 DV a livello Evoluto.

**Svantaggi:**

- **Avversione alle armature:** un nagpa rifiuta di usare armature intere a causa del fisico esile.
- **Kariwa:** ogni giorno il nagpa deve necessariamente prendersi un'ora di tempo dopo aver consumato il pranzo per meditare. Questo momento è chiamato kariwa, ed è in aggiunta alle 8 ore di riposo necessarie al nagpa per recuperare le forze ogni giorno. Se il nagpa non rispetta il kariwa, allo spuntar del sole del giorno successivo deve effettuare un TS contro Incantesimi o cadere in trance per 1d4 ore. Se il TS riesce, è costretto a ripeterlo ogni giorno successivo all'alba con una penalità cumulativa di -1, aggiungendo 1 ora al periodo di coma fino a che non fallisce. Se non effettua almeno un kariwa alla settimana, il nagpa sviluppa una malattia mentale (schizofrenia, paranoia, una fobia, ecc.).
- **Magia limitata:** il nagpa possiede alcuni poteri magici innati in virtù della sua maledizione, ma questi sono gli unici di cui dispone, poiché la maledizione gli impedisce di padroneggiare appieno la magia arcana o divina. Esso non può accedere alle classi del mago e del chierico, ma riesce tuttavia ad usare gli oggetti arcani senza impedimento.
- **Maledizione demoniaca:** i nagpa sono i superstiti della civiltà umana di Varellya, scampati alla devastazione del loro impero e trasformati in nagpa da una maledizione demoniaca, che li obbliga a cercare per tutto il mondo la chiave per spiare le loro colpe e porre fine al loro supplizio. La male-

dizione, oltre ad averli resi deboli umanoidi dalla figura contorta, con pelle avvizzita e la testa di un avvoltoio, ha donato loro vari poteri magici di natura entropica e li rende assolutamente immuni allo scorrere del tempo (non invecchiano). Se però un nagpa viene ucciso, la maledizione incarna il suo spirito all'interno di un bozzolo che si forma dentro un cratere in cui un tempo sorgeva la vecchia capitale della Varellya, in Davania. Qui il nagpa rimane sepolto fino a quando, una volta all'anno, i nagpa presenti a Varellya si ritrovano davanti al Tumulo della Rimembranza per rivivere le scene spettrali della guerra civile e della distruzione portata dal demone. A quel punto ognuno recupera i bozzoli presenti nel cratere e li porta con sé fino a che l'uovo non si schiude (dopo circa 5-8 mesi) e ne esce un nagpa perfettamente formato con 1 DV. In questo stato l'essere conserva parte dei ricordi delle sue vite precedenti e la consapevolezza della sua maledizione, ed è destinato a ricominciare la sua eterna ricerca, recuperando tutte le memorie man mano che acquisisce i DV che gli mancano per ritornare al livello della sua morte precedente.

- **Nutritimento:** il nagpa si ciba solo di carcasse e cibi avariati, avendo un insano appetito in particolare per i cadaveri, retaggio della maledizione che lo affligge e lo apparenta ad un avvoltoio.
- **Punteggio limitato** a 16 per Destrezza e a 14 per Forza e Carisma.
- **Uso limitato di armi:** il nagpa è limitato nell'uso di armi semplici ad una sola mano di dimensioni piccole o inferiori, data la sua scarsa forza, o all'uso del bastone, e non riesce a sviluppare alcuna maestria oltre il grado Esperto.

## SFINGE

**Vantaggio:** Assoluto (5700)

**Aspetto:** una sfinge è un essere dal corpo di leone con la testa di essere umano (uomo per le androsfingi, donna per le ginosfingi), un paio d'ali piumate sulla schiena (apertura alare 8 mt) dello stesso colore del mantello (sabbia, dorato, rossiccio o bianco) e una lunga coda.

**Origine:** le prime due sfingi furono create come guardiani per la sua dimora ricca di preziose conoscenze e tesori dall'immortale Grammaton. Dopo secoli di isolamento le due sfingi cercarono un modo per fuggire e scoprirono un potente incantesimo per catturare Grammaton. L'immortale però non cadde nella trappola e imprigionò i due ribelli meditando la giusta punizione. Nella sua infinita saggezza Grammaton riconobbe che era stato iniquo averli costretti a vivere rinchiusi per tanto tempo, e li liberò comminando però una punizione per la loro impudenza: da quel momento sarebbero sempre stati ossessionati nel ricercare la conoscenza e risolvere gli enigmi più intricati. In seguito le due sfingi partorirono una stirpe di creature simili a loro, che si diffusero per il Multiverso per raccogliere le conoscenze, custodire i misteri più sacri e pericolosi, e testare le capacità e l'astuzia dei mortali, con l'intento di spingerli a diventare abili pensatori. Una sfinge soli-

tamente è una creatura solitaria che custodisce un determinato luogo o un oggetto che racchiude una conoscenza proibita o importante. Una volta nella vita le sfingi sentono l'istinto di accoppiarsi, e se ciò accade rimangono insieme per la vita. [rif. PC2, RC]

**Diffusione:** queste maestose creature sono molto rare, ma sparse lungo la fascia temperata e subtropicale del mondo esterno. Nel Mondo Conosciuto, sono talvolta avvistate nel Sind ed in Ylaruam, e si sa che una abita il Golfo di Halag, nel Karamaikos; le sfingi che vivono a Thyatis sono inquadrare nella Flotta Aerea di Retebius, e altre abitano la città volante di Serraine. Alcune sfingi sono state viste nel Norwold centrale, e molte altre popolano il regno di Thothia. Altre sfingi potrebbero trovarsi nel resto dell'Isola dell'Alba, nella Bellissaria, in Alphatia, nella Grande Desolazione, nel Braccio dell'Immortale e in certe zone della Davania e dello Skothar. Nel Mondo Cavo le sfingi si trovano nei Regni dei Traldar, nelle terre dei Tanagoro e dei Jenniti, nel reame di Shahjapur, in Nithia e in Milenia.

**Altezza:** 160 cm al garrese più 80 cm tra testa e collo, lunghezza del busto 280 +2d10 cm +5 cm per DV

**Peso:** 460 kg max (280 kg base + 15 kg per DV)

**Lingue:** tre lingue a scelta di cui una antica (nithiano, traldar, mileniano, ecc.), parla con qualsiasi animale

**Caratteristiche:** +4 Forza (min 20), +2 Intelligenza e Saggezza (min. 16 per entrambe), +1 Costituzione (min. 13); -3 Destrezza (modificatori di taglia inclusi)

**Abilità generale razziale:** *Percepire inganni*

**Abilità generali obbligatorie:** *Miti e Leggende, Magia Arcana e Religione*

**Tiri Salvezza:** come Mago o Chierico (in base alla magia usata) di livello pari al doppio dei suoi Dadi Vita.

**Maestria nelle armi:** nessuna.



### Tabella dei Punti Esperienza:

DV	PE	DV	PE
2	5.700	10	965.000
3	11.400	11	1.265.000
4	22.800	<b>12</b>	<b>1.565.000</b>
5	45.600	13	1.865.000
6	91.000	14	2.165.000
7	182.000	15	2.465.000
8	365.000	16	2.765.000
9	665.000		

### Difese:

- Classe Armatura Naturale 6 (pelle e pelliccia si ispessiscono ogni 2 DV, arrivando a CA 0 a Evoluto, fino a un massimo di CA -2 a 16 DV), deve indossare bardature per migliorare la CA.
- Immortalità: una sfinge raggiunge la maturità a livello Evoluto (di solito intorno ai 100 anni) e da quel momento smette di invecchiare, e può trapassare solo a causa di una morte violenta.
- Immunità alle armi normali: raggiunti i 10 DV la sfinge non subisce più danni da armi normali.
- Immunità agli incantesimi: la sfinge sviluppa immunità verso qualsiasi incantesimo o effetto simile agli incantesimi dei primi tre livelli di potere man mano che si evolve. Ogni 4 DV ella diventa immune ad un livello di incantesimi arcani e divini, ivi inclusi gli incantesimi potenzialmente benefici per lei. Se vuole, può negare la sua immunità per 1 round per ricevere magie benefiche di un dato livello, ma ciò la espone allo stesso tempo agli effetti dannosi delle magie dello stesso livello.

### Capacità:

- Attacchi multipli: a livello Evoluto una sfinge può attaccare con due artigli (2d8) e riesce a ferire anche creature immuni alle armi normali (gli attacchi sono considerati un'arma magica con bonus di +1 ogni 4 DV posseduti, arrotondando per difetto).
- Capacità di carico superiore: l'ingombro massimo della sfinge è pari a 6000 monete a 1 DV, e aggiunge 1000 monete per DV successivo.
- Comprensione degli scritti: la sfinge può leggere qualsiasi scritto non magico e riprodurlo.
- Erudizione superiore: ogni sfinge aggiunge gratuitamente un'abilità relativa ad un campo di Conoscenza o una lingua ogni 2 DV (o ne migliora una già posseduta), in virtù della loro ossessione a ricercare informazioni e espandere la loro sapienza.
- Magia innata (da 1000 PE): la sfinge può usare la *psicocinesi* (M1°) a volontà. Inoltre una sfinge maschio sviluppa magia arcana come un mago (se possiede un libro degli incantesimi), mentre la femmina possiede magia divina come un sacerdote (se onora un immortale). La sfinge avanza di 1 livello con ogni DV, arrivando al 12° allo stadio Evoluto, fino a raggiungere al massimo il 16° livello come mago o chierico. Ogni TS per evitare gli effetti degli incantesimi di una sfinge subisce una penalità base di -1 ogni 3 DV della sfinge (arrotondando per difetto, max -5 al 15°).
- Movimento: la sfinge possiede due possenti ali piumate sulla schiena (apertura alare 12 metri) con

le quali riesce a volare ad una velocità base di 108/36 mt al round, mentre il movimento a terra a fronte della sua taglia è pari a 54/18 metri al round.

- Ruggito assordante: tre volte al giorno la sfinge può emettere un ruggito che ha l'effetto di assordare, stordire, spaventare e danneggiare le creature più vicine (ogni sfinge è immune a questo effetto anche prodotto da altre sfingi). L'area d'efficacia del ruggito ha diametro di 3 metri per Dado Vita (max 36 metri a livello Evoluto), ogni TS richiesto subisce una penalità di -1 ogni 3 DV della sfinge (arrotondando per difetto) e gli effetti dipendono da dove si trovano le vittime rispetto alla sfinge:

- Zona 1: fino a 1/3 del raggio totale, la vittima subisce 1d6 danni ogni 2 DV della sfinge, e deve effettuare un primo TS contro Incantesimi per evitare di fuggire impaurita per 10 round e restare poi spaventata (-1 a tutti i tiri e alla CA) per 1 turno per DV della sfinge, poi un secondo TS contro Paralisi per evitare stordimento per 1d6 round; se il secondo TS riesce, la vittima è assordata per 1d10 turni.
- Zona 2: tra 1/3 e 2/3 del raggio totale, la vittima non subisce danni ma deve fare i due TS per evitare la paura e lo stordimento (v. descrizione per Zona 1).
- Zona 3: da oltre 2/3 del raggio massimo, la vittima non subisce danni ma deve fare un TS contro Incantesimi per evitare la paura.

- Visione superiore: la sfinge possiede infravisione e può vedere il magico e l'invisibile entro 18 metri
- Vitalità superiore: 12d8 DV a livello Evoluto.

### Svantaggi:

- Ali ingombranti: non può volare quando si trova in luoghi più stretti della sua apertura alare.
- Rifiuto delle armi: una sfinge non usa alcun tipo di arma, preferendo i suoi attacchi naturali, e non sviluppa pertanto alcuna maestria.
- Taglia Grande: Per ogni taglia di differenza, una creatura di taglia inferiore riceve un bonus cumulativo al colpire di +1, mentre quella più grande un malus cumulativo di -1. Inoltre, la sfinge non indossa armature e nel caso volesse migliorare la sua CA può sfruttare solo una bardatura di taglia adeguata, e lo stesso vale per oggetti da manipolare.



## TREANT (UOMO-ALBERO)

**Vantaggio:** Assoluto (3300)

**Aspetto:** un treant o uomo-albero è in pratica un albero senziente e semovente alto circa sei metri, che manifesta lineamenti umani nel tronco e nei rami (occhi, bocca e mani) solo quando deve rivolgersi apertamente a qualche essere non animale, viceversa non è distinguibile in alcun modo da un normale albero della sua stessa specie, a parte essere un esemplare longevo.

**Origine:** i treant sono spiriti della natura incarnati per volontà del pianeta (espressioni della sua coscienza) o degli immortali della natura, il cui unico scopo è vegliare sull'ecosistema (flora e fauna) in cui vivono e proteggerlo da chi tenta di distruggerlo o danneggiarlo. Nessuno sa con esattezza come accada, ma a volte alcuni alberi particolarmente longevi si risvegliano come treant, ma nessuno di loro può riprodursi per dar vita ad altri treant: ogni loro seme fa nascere solo alberi normali. Tutti i treant sono particolarmente verbosi e prolissi, spesso usano rime, e fanno della lentezza e pazienza il proprio stile di vita, finendo con l'exasperare le razze meno longeve. [rif. PC1, RC]

**Diffusione:** vivono in tutte le più grandi ed antiche foreste del pianeta. Nel Mondo Conosciuto sono più numerosi nell'Alfheim e nel Wendar, ma se ne incontrano anche nel Glantri, nelle Cinque Contee e a Thyatis. Le grandi foreste del Norwold, delle Terre di Mezzo e della Davania ospitano un discreto numero di treant, così come quelle del continente alphantiano. Nel Mondo Cavo, i treant sono stati avvistati nell'Impero Mileniano e nelle foreste di Azca e del Popolo Mite.

**Altezza:** 7 mt max (3 mt + 50 cm per DV)

**Peso:** 5000 kg max (3000 kg base + 200 kg per DV)

**Lingue:** treant (un sistema di comunicazione fatto di stormir di fronde e sussurri, incomprensibile a qualsiasi altra creatura eccetto le driadi), sileno, e una lingua a scelta tra centaurico, elfico e fatato. Possono inoltre comunicare con qualsiasi pianta o animale.

**Caratteristiche:** +5 Forza (min. 20), +2 Costituzione e Saggezza (min. 14 per entrambe); -4 Destrezza (modificatori di taglia già inclusi)

**Abilità generale razziale:** Resistenza

**Abilità generali obbligatorie:** Conoscenze naturali

**Tiri Salvezza:** come Guerriero di livello pari al doppio dei Dadi Vita posseduti.

**Maestria nelle armi:** come Mago di livello pari ai DV.

**Tabella dei Punti Esperienza:**

DV	Treant Comune	DV	Treant Druido
2	3.300	2	5.300
3	6.600	3	10.600
4	13.200	4	21.200
5	26.400	5	42.400
6	52.800	6	84.800
7	105.000	7	169.600
<b>8</b>	<b>210.000</b>	<b>8</b>	<b>340.000</b>
9	420.000	9	640.000
10	720.000	10	940.000
11	1.020.000	11	1.240.000
12	1.320.000	12	1.540.000



### Difese:

- Classe Armatura Naturale 6 (corteccia si ispessisce ogni 2 DV fino a CA 2 a livello Evoluto)
- Immune ai colpi critici
- Resistenza alle armi non taglienti: qualsiasi arma non tagliente causa solo 1 punto di danno più eventuali bonus magici e di Forza al treant.

### Capacità:

- Animare alberi: il treant a livello Evoluto può animare ogni ora 2 alberi entro 18 metri, che per un turno agiscono sotto il suo comando come fossero due treant coi suoi stessi DV. Gli alberi si muovono di 3 metri al round e hanno le stesse statistiche di un treant, e quando l'animazione cessa essi rimettono radici nel punto in cui si trovano.
- Attacchi multipli: il treant a livello Evoluto può attaccare con 2 rami (2d6 Pf ciascuno) al round bersagli distanti fino a 3 metri, ed è in grado di ferire qualsiasi essere immune alle armi normali (colpisce come arma +1).
- Camuffamento silvestre: all'interno di un bosco il treant passa spesso per un albero comune e questo gli concede una probabilità di sorprendere l'avversario pari a 1-3 su d6 (il 50% delle volte).
- Cattura: questa modalità d'attacco è efficace contro qualsiasi bersaglio di taglia Enorme o inferiore. Il treant attacca con un pugno, ma la CA del bersaglio si calcola senza considerare la protezione offerta dall'armatura, e se colpita la vittima subisce i danni normali e deve effettuare un TS Paralisi per evitare di essere catturata. Chi viene catturato subisce una penalità di 6 punti alla sua CA, non può usare lo scudo e non può né attaccare, né lanciare incantesimi, né spostarsi, ma può attivare oggetti

magici che richiedono un comando verbale. Per liberarsi occorre un intero round e una favorevole prova contrapposta di Forza, viceversa ogni round il treant può causare alla vittima bloccata danni pari a 1d8 + bonus Forza stritolandola, anche se il treant perde la possibilità di effettuare attacchi col braccio che tiene imprigionata la vittima.

- Infravisione entro 18 metri.
- Lingua della natura: ogni treant è in grado di comunicare e comprendere la lingua di qualsiasi animale e pianta.
- Longevità: un treant non muore fino a che riesce a nutrirsi (v. sotto Nutrimiento) ed ignora qualsiasi effetto dell'invecchiamento.
- Magia della natura: data la sua connessione con la natura e la magia naturale, un treant con sufficiente Saggezza può diventare un druido e riceve i suoi incantesimi direttamente dal pianeta senza dover servire alcun immortale (anche se molti venerano Ordana). Se vuole percorrere questa via, il giocatore utilizza la tabella di PE riportata sulla colonna di destra nella pagina precedente, per avanzare contemporaneamente come Treant e Druido.
- Vitalità superiore: 8d8 DVa livello Evoluto.

**Svantaggi:**

- Nutrimiento: un treant vive in simbiosi col suo habitat e difficilmente lascerà la foresta in cui è nato, a meno di gravi minacce o catastrofi naturali. Esso ha bisogno di restare alla luce del sole e con le radici piantate nel terreno per almeno 12 ore al giorno per assorbire i minerali e l'acqua di cui necessita per sopravvivere grazie alla fotosintesi clorofilliana. Qualora dovesse venire a mancare uno dei due requisiti, il treant può resistere senza effetti deleteri per 1 ora per punto di Costituzione prima di dover effettuare una prova di Costituzione. Trattare il caso come una disidratazione per fame e sete (v. abilità generale *Metabolismo rallentato*).
- Punteggio limitato a 13 per Destrezza.
- Restrizioni naturali: a causa della sua natura, il treant non indossa armature (grazie alla sua cortecia non ne ha bisogno), ma per il resto può usare qualsiasi oggetto. Inoltre, esso è talmente legato alla sua foresta che in qualsiasi caso non abbandonerà mai il suo habitat naturale, a meno che non rischi seriamente la vita.
- Taglia Enorme: Per ogni taglia di differenza, una creatura di taglia inferiore riceve un bonus cumulativo al colpire di +1, mentre quella più grande un malus cumulativo di -1. Il movimento base del treant è di 27/9 mt al round data la sua lentezza.
- Uso limitato di armi: il treant è limitato nell'uso di armi semplici ad una mano, e dato che preferisce utilizzare i suoi rami per attaccare, non è in grado di sviluppare alcuna maestria oltre il grado Base.
- Vulnerabile al fuoco: il treant ha un malus di -4 a tutti i TS contro fuoco e subisce 1 punto di danno in più per ogni dado di danni da fuoco.

## APPENDICE B: DRAGHI



### DESCRIZIONE

Un drago è una delle creature più maestose e potenti dell'intero Multiverso. Il suo aspetto è inconfondibile: ha sempre quattro zampe artigliate, quelle posteriori più massicce e quelle anteriori più allungate e dotate di artigli prensili, un corpo lungo e sinuoso simile a quello di una gigantesca lucertola, ricoperto di scaglie del colore appropriato alla sua razza sul dorso e sui fianchi e da una corazza ossea leggermente più chiara sul ventre, con un collo lungo e flessibile anch'esso coperto di scaglie che termina con un muso allungato, bocca zannuta e un paio di corna in testa, accompagnate spesso da una cresta ossea che corona il capo e può proseguire lungo il dorso del collo e della schiena, fino ad arrivare alla coda, snella ma muscolosa e lunga almeno quanto il resto del corpo. Ogni drago inoltre possiede un paio d'ali enormi fatte di una membrana elastica e resistente simile a quella dei pipistrelli e dello stesso colore delle sue scaglie con cui può volare.

### CARATTERISTICHE

Un personaggio drago inizia tirando 4d6 per ogni caratteristica e scartando il risultato peggiore.

Una volta determinati i sei valori, essi possono essere combinati in qualsiasi ordine, ed è inoltre possibile togliere 2 punti da un valore per aumentare uno dei rimanenti di 1 punto solo. Quando tutte le modifiche sono state fatte e i valori abbinati a ciascuna delle sei caratteristiche del PG, occorre scegliere la razza draconica di appartenenza. In base alla razza scelta, il giocatore modifica quindi i propri punteggi coi bonus e malus associati a ciascuna di esse.

La tabella B1 riporta l'elenco dei draghi in ordine decrescente di potere, con allineamento e modificatori. Laddove compaia un allineamento specifico sia per etica (Legge-Neutralità-Caos) che per morale (Bene-Neutralità-Male), si intende che tutti i draghi di quel tipo rispecchiano quell'allineamento. Se invece è presente un solo descrittore (con un trattino prima o dopo, per indicare allineamento o morale mancante), i draghi di quel tipo ruotano intorno a quell'asse.

TAB. B1 – CARATTERISTICHE E MODIFICATORI

<i>Cromatici</i>	<i>AM</i>	<i>Modificatori</i>
Rosso	CM	+5 For, -2 Sag
Blu	N/NM	+3 For, +2 Des, -2 Cos
Verde	CN	+3 For, +2 Car, -2 Sag
Nero	CN/CM	+3 For, +2 Int, -2 Des
Bianco	LN/LM	+3 For, +2 Cos, -2 Int
<i>Metallici</i>	<i>AM</i>	<i>Modificatori</i>
Oro	LB	+5 Car, -2 Des
Argento	NB	+3 Car, +2 Des, -2 For
Bronzo	LB	+3 Car, +2 Sag, -2 Cos
Rame	CB	+3 Car, +2 Cos, -2 Int
Ottone	NB	+3 Car, +2 Int, -2 Sag
<i>Gemmati</i>	<i>AM</i>	<i>Modificatori</i>
Ambra	C-	+3 Cos, +2 Car, -2 Des
Rubino	LM	+3 Cos, +2 For, -2 Sag
Ametista	N	+3 Cos, +2 Int, -2 For
Zaffiro	LN	+3 Cos, +2 Des, -2 Sag
Smeraldo	L-	+3 Cos, +2 Sag, -2 Car
Cristallo	-N	+3 Cos, +2 Des, -2 For
Giada	CM	+3 Cos, +2 Car, -2 Int
Topazio	CN	+3 Cos, +2 Sag, -2 Car
Onice	NM	+3 Cos, +2 Int, -2 Des
Quarzo	N-	+3 Cos, +2 Des, -2 Int

Una volta aggiunti i modificatori alle caratteristiche, i punteggi del PG drago creato equivalgono alla sua età da Cucciolo (1 Dado Vita, all'incirca 5 anni d'età). Successivamente il drago acquisisce nuovi DV ad ogni livello, maturando fino a raggiungere l'età Adulta e progredendo ulteriormente fino alle vette supreme del potere draconico. Per ogni Dado Vita acquisito oltre il primo e fino all'età Adulta, il personaggio guadagna 1 punto da poter aggiungere ad una delle sue caratteristiche; successivamente guadagna 2 punti raggiunta l'età Adulta, e altri 2 punti per ogni categoria superiore (Maturo, Venerabile e Supremo). Inoltre, il punteggio di Forza aumenta al crescere della taglia oltre la media, mentre la Destrezza subisce per contro una riduzione per ogni taglia oltre la media coi seguenti modificatori (cumulativi): 1 punto a taglia Grande, 1 punto a taglia Enorme, 2 punti a taglia Gigantesca.

Il drago non ha un limite massimo di punteggi nelle caratteristiche, che quindi crescono ben oltre i normali standard di umani e semiumani. Tuttavia in età Adulta nessuna caratteristica può essere inferiore a 9.

**Esempio:** Simone ha appena creato il suo PG drago dorato, totalizzando questi punteggi: 14, 12, 15, 15, 15, 10. Decide pertanto di abbinare i valori alle caratteristiche nel modo seguente: For 15, Des 15, Cos 15, Int 12, Sag 14, Car 10. Fatto questo, aggiunge i modificatori derivanti dalla sua razza, ottenendo così un drago dorato cucciolo coi seguenti punteggi: For 15, Des 13 (-2), Cos 15, Int 12, Sag 14, Car 15 (+5). Raggiunta l'età Adulta (11 DV) il drago è di taglia Gigantesca e ha 11 punti caratteristica da distribuire, 4 punti da sottrarre alla Destrezza e 4 da aggiungere alla Forza per la ta-

glia. I suoi valori diverranno così: For 22 (+7), Des 11 (-4 e +2), Cos 18 (+3), Int 14 (+2), Sag 14, Car 16 (+1).

### DIMENSIONI E PESO

Il drago appena nato è lungo circa 50 cm. Dopo il suo primo anno di vita diventa un Cucciolo (1 DV – il livello da cui si può iniziare a giocare con un PG drago) e la sua lunghezza è di  $100 + 1d8 \times 10$  cm. In seguito, quando passa dallo stato di cucciolo a giovane drago (2 DV), si allunga di altri  $1d6 \times 20$  cm al 2° e 3° livello, fino a che comincia ad allungarsi di 1 metro per livello dal 4° all'11°. Diventando adulti e poi venerabili, i draghi crescono ancora fino a dimensioni colossali (v. tabella riassuntiva in fondo al documento per l'esatta progressione della loro lunghezza).

La lunghezza elencata nella tabella riassuntiva in fondo al documento include naturalmente il collo e la coda, e di solito si considera che la coda sia lunga la metà del totale indicato, mentre la metà restante è rappresentata per 2/3 dal torso e per 1/3 dal collo e dalla testa. L'altezza si può considerare pari alla somma di corpo e collo, quindi la metà della lunghezza totale.

Per calcolare la larghezza massima del torace del drago, basta ipotizzare che sia la metà della lunghezza totale del solo torso.

Per quanto riguarda l'apertura alare, la distanza tra un capo dell'ala e l'altro di ogni drago è pari alla sua lunghezza da capo a coda.

Il peso di un drago è di circa 10 kg per decimetro di lunghezza, +40 kg per Dado Vita.

Esempio: un drago blu adulto (9 DV) è lungo da capo a coda 8 metri. La lunghezza della coda è 4 metri, mentre il corpo è lungo 2,5 metri e largo 1,7 metri, il collo è lungo 1,5 metri e la sua altezza raggiunge i 4 metri. La sua apertura alare è pari a 8 metri e pesa 1160 kg.

### ETÀ E LONGEVITÀ

Il ciclo di vita dei draghi è molto lungo, ma non eterno. Un drago aumenta la propria potenza in funzione della sua età (per i draghi PNG) o esperienza (draghi PG) e del tesoro accumulato, in base alla sua razza, come rappresentato nella tabella B2 (le età elencate per Giovane, Adulto e Venerabile indicano che normalmente un drago di quell'età ha acquisito quel livello, anche se è possibile divenire adulto o venerabile anche prima). L'età Giovane corrisponde sempre ad un numero di Dadi Vita intermedio tra Cucciolo (1) e Adulto, e allo stesso modo l'età Matura corrisponde ad un valore di DV intermedio tra Adulto e Venerabile (qualora la metà esatta sia una frazione, si arrotonda per eccesso).

Da notare che i draghi non subiscono penalità con l'avanzare degli anni (come accade agli altri mortali), ma migliorano solo in quanto a resistenza, forza e capacità intellettuali. Inoltre, ogni Cerimonia di Sublimazione aumenta l'età massima raggiungibile del 10%.

TAB. B2 – ETÀ DEI DRAGHI

<b>Cromatici</b>	<i>Giovane</i>	<i>Adulto</i>	<i>Maturo</i>	<i>Venerabile</i>	<i>Età massima</i>
Bianco	1d6+8	40	120	150	200 [150 + 5d10]
Blu	2d4+8	80	240	350	380 [350 + 3d10]
Nero	1d6+8	50	150	200	260 [200 + 6d10]
Rosso	2d4+8	90	270	400	450 [400 + 5d10]
Verde	2d4+8	60	180	300	340 [300 + 4d10]
<b>Metallici</b>	<i>Giovane</i>	<i>Adulto</i>	<i>Maturo</i>	<i>Venerabile</i>	<i>Età massima</i>
Argento	2d6+10	130	390	520	550 [520 + 3d10]
Bronzo	2d6+10	120	360	490	530 [490 + 4d10]
Oro	2d6+10	140	420	550	600 [550 + 5d10]
Ottone	1d6+10	110	330	430	460 [430 + 3d10]
Rame	1d6+10	115	345	460	500 [460 + 4d10]
<b>Gemmati</b>	<i>Giovane</i>	<i>Adulto</i>	<i>Maturo</i>	<i>Venerabile</i>	<i>Età massima</i>
Ambra	2d6+10	140	420	550	600 [550 + 5d10]
Ametista	1d6+10	110	330	430	460 [430 + 3d10]
Cristallo	2d6+10	130	390	520	550 [520 + 3d10]
Giada	1d6+10	115	345	460	500 [460 + 4d10]
Onice	1d6+10	100	300	400	430 [400 + 3d10]
Quarzo	1d6+8	40	120	150	230 [170 + 5d10]
Rubino	2d4+8	90	270	400	450 [400 + 5d10]
Smeraldo	2d4+8	60	180	300	340 [300 + 4d10]
Topazio	1d6+8	70	210	270	300 [270 + 3d10]
Zaffiro	2d6+10	120	360	490	530 [490 + 4d10]

TAB. B3 – HABITAT DEI DRAGHI

<b>Cromatici</b>	<b>Habitat</b>
Bianco	Artico, Ghiacciai
Blu	Terre brulle, Deserti
Nero	Paludi, Sottosuolo
Rosso	Montagne, Vulcani
Verde	Foreste, Giungle
<b>Metallici</b>	<b>Habitat</b>
Argento	Alture elevate, Nuvole
Bronzo	Zone costiere o fluviali
Oro	Qualsiasi
Ottone	Zone calde e aride
Rame	Terre brulle, Montagne
<b>Gemmati</b>	<b>Habitat</b>
Ambra	Qualsiasi
Ametista	Zone lacustri o costiere
Cristallo	Artico, Ghiacciai
Giada	Foreste
Onice	Paludi, Sottosuolo
Quarzo	Deserti, Montagne
Rubino	Montagne, Vulcani
Smeraldo	Foreste tropicali
Topazio	Zone costiere calde
Zaffiro	Sottosuolo

### MOVIMENTO E CAPACITÀ DI CARICO

La capacità di carico (ingombro massimo) di un drago in forma naturale è pari a 2.000 monete (100 kg) per Dado Vita, mentre in forma umanoide o animale è quella standard per un essere con le sue caratteristiche.

La velocità di movimento base di un drago dipende dall'età, e fin da Cucciolo oltre a camminare un drago può anche usare le proprie ali per volare. Questa tabella riassume la progressione della velocità di un drago in base all'età, tendendo a mente che il primo numero rappresenta la velocità massima (corsa) in metri al round, il secondo la velocità standard in metri al round, e il terzo la velocità in km/ora:

<i>Cucciolo</i>	Camminare:	18/6/2
	Volare:	36/12/4
<i>Giovane</i>	Camminare:	27/9/3
	Volare:	54/18/6
<i>Adulto</i>	Camminare:	36/12/4
	Volare:	72/24/8
<i>Maturo</i>	Camminare:	45/15/5
	Volare:	90/30/10
<i>Venerabile</i>	Camminare:	54/18/6
	Volare:	108/36/12

Il drago è in grado di rimanere in volo ogni giorno per un periodo massimo di 1 ora per Dado Vita (max 12 ore al giorno). Trascorso questo lasso di tempo (anche non necessariamente ininterrotto), egli non sarà più in grado di rimanere in aria a causa della stanchezza, e non potrà fare altro che camminare finché non avrà riposato almeno 8 ore per ritemperare la muscolatura.

### CLASSE D'ARMATURA E VALORE D'ARMATURA

La pelle spessa e le scaglie metalliche di cui è ricoperto il corpo di un drago rendono difficile alle armi penetrare la sua dura corazza esterna e ferirlo in profondità. Naturalmente, la pelle e le scaglie divengono più spesse solo con l'andare del tempo e con l'avvenuta maturità, ed è per questo che la CA del drago, che non può beneficiare della protezione offerta da armature ma solo da eventuali bonus magici, si abbassa man mano che progredisce di livello. In effetti, appena nato la pelle del drago è spessa quasi quanto quella di un ippopotamo, ma non ha ancora formato le scaglie per cui i draghi sono famosi. Solo a partire dallo stadio Giovane le gibbosità e le protuberanze che si vanno creando qua e là si mutano in vere e proprie scaglie, e continueranno ad allargarsi e ispessirsi con l'andare del tempo.

La CA naturale di un drago cromatico cucciolo è 8, modificata da eventuali bonus per la Destrezza, ed essa cala di 1 punto per ogni DV successivo fino ad arrivare a -1 a 10 DV, poi migliora più lentamente (v. tabelle riassuntive alla fine del capitolo).

Le scaglie e la pelle dei draghi metallici e di quelli gemmati sono più spesse di quelli cromatici, e a parità di Dadi Vita/Livello la loro CA migliora di un punto rispetto a quella dei cromatici (v. tabella riassuntiva)

Inoltre, questo ispessimento oltre a migliorare la CA concede ad ogni drago un Valore d'Armatura per ogni categoria d'età come segue: 1 a Cucciolo, 2 a Giovane, 3 ad Adulto, 4 a Maturo, 5 a Venerabile e 6 a Supremo, consentendogli di detrarre lo stesso quantitativo di danni da ogni ferita ricevuta.

### Regola alternativa per la Classe d'Armatura

Con l'aumentare dei livelli dei personaggi e con l'introduzione delle regole per le maestrie nelle armi, i PG arrivano ad avere una capacità offensiva e un bonus ai propri Tiri per Colpire estremamente elevato, tanto che la Classe d'Armatura di un drago venerabile o supremo, che si suppone debba essere una sfida accettabile per personaggi di livello Companion e Master, in realtà è risibile e facilmente colpibile da qualsiasi guerriero, chierico o ladro di almeno 20° livello che sia maestro in un'arma e possieda (come è normale pensare) un'arma magica.

Per rendere un duello in mischia con un drago più bilanciato e avvincente, si consiglia al DM di considerare che la CA del drago migliori di 1 punto per ogni Dado Vita guadagnato da livello Adulto. In tal modo ad esempio, un drago rosso raggiungerà una CA naturale di -1 a livello Adulto (10 DV), -6 da Maturo (15 DV), -11 in età Venerabile (20 DV), arrivando a CA -15 a livello Supremo (24 DV).

### TIRI SALVEZZA, THAC0, DADI VITA E PUNTI FERITA

Il drago usa gli stessi Tiri Salvezza di uno Stregone di livello pari ai suoi Dadi Vita, beneficiando però di un bonus di +1 cumulativo a tutti i TS una volta divenuto Adulto, bonus che diventa +2 in età Matura, e infine +3 a livello Venerabile.

Il THAC0 del drago dipende dai suoi Dadi Vita, proprio come quello dei normali mostri, e migliora al passaggio di ogni livello (v. Tabelle a fine appendice).

Ogni drago (indipendentemente dalla razza) usa d8 per determinare i PF posseduti, e ad ogni passaggio di livello acquista un nuovo Dado Vita, fino al massimo consentito per la sua razza (livello Venerabile). Naturalmente il bonus o malus Costituzione viene considerato ad ogni passaggio di livello per aggiungere o sottrarre Punti Ferita dal valore ottenuto col d8. Nel caso la Costituzione aumenti, i PF guadagnati dall'aumentare del bonus si applicano retroattivamente per tutti i DV posseduti sino a quel momento.

Esempio: Ylorchaem è un drago d'oro di 7° livello (7 DV) con Costituzione 15 (+1 Pf/livello) e 50 PF. All'8° livello guadagna un nuovo d8 e contemporaneamente aumenta di 1 punto la sua Costituzione, portandola a 16 (+2). All'8° livello perciò, i suoi PF salgono a 65: 6 su d8, +2 Pf dati dal bonus Cos, +7 Pf per i 7 livelli precedenti, visto che ora il suo bonus di Costituzione è cresciuto e questo si considera retroattivamente aumentando i PF già guadagnati.

### ABILITÀ GENERALI

Ogni drago parte con un'abilità generale da Cucciolo (1 DV), più le abilità bonus *Fiutare* e *Ascoltare* (oltre ad eventuali abilità gratuite dovute ad un alto punteggio di Intelligenza), e guadagna un'abilità aggiuntiva ogni due Dadi Vita, più una bonus ai livelli Adulto, Maturo, Venerabile e Supremo, mentre a livello Giovane ottiene gratuitamente le abilità *Combattere in volo* e *Conoscenze occulte (Ancestrali)*. Per effettuare prove di abilità un PG drago tira 2d12 anziché 1d20.

Con le regole alternative basate sui punti abilità presentate nel *Manuale delle Abilità Generali*, il drago inizia con 6 punti (più eventuale bonus di Intelligenza), ha 2 punti gratuiti nelle abilità *Ascoltare*, *Fiutare*, *Combattere in volo* e *Conoscenze occulte: Ancestrali* (queste ultime due solo da livello Giovane) e guadagna 2 punti per ogni Dado Vita aggiunto.

Il drago può apprendere tutte le abilità generali normalmente disponibili anche alle altre classi, con opportune restrizioni stabilite dal DM in caso di ovvia impossibilità del drago di apprendere o utilizzare appieno certe capacità (ad esempio *Canti di battaglia* o *Faccia tosta* sono improbabili per un drago, così come qualsiasi tipo di ingegneria, a meno che il drago non possieda libri e manuali sull'argomento sui quali si sia istruito da solo o abbia ricevuto un'istruzione appropriata da qualche esperto, forse in forma umanoide). Inoltre, i PG draghi possono utilizzare gli slot di abilità generali per apprendere l'uso di alcune abilità tipicamente caratteristiche dei draghi e solo a loro accessibili, descritte di seguito.

**Attacco in picchiata (Des):** il drago è in grado di effettuare un attacco volando con un'inclinazione di 45° contro una vittima che si trovi almeno a 36 metri di distanza e non oltre la distanza coperta volando a velocità massima con una favorevole prova di abilità; se il tiro fallisce invece, si assisterà ad un normale attacco con bonus di +2. Attaccando in picchiata il drago guadagna 1 metro in avanti per ogni metro perso in altezza, e quando piomba sulla preda può effettuare un attacco con morso o artigli con bonus di +4, raddoppiando i danni se ottiene la sorpresa.

Inoltre, se il risultato è un valore che colpisce la CA della vittima di 5+ punti di scarto o è un 18 naturale o più, la vittima viene immobilizzata nella stretta del drago, e per ogni round successivo subisce automaticamente i danni derivanti dal suo artiglio o morso. È necessario che effettui con successo un TS Paralisi per potersi liberare (può tentare una volta al round), e nel frattempo può attaccarlo se riesce in una prova contrapposta di Forza, ma subisce una penalità di -2 al TxC e infligge danni minimi, tuttavia i danni inferti diventano un bonus al suo TS Paralisi per liberarsi.

**Restrizioni:** il drago deve essere almeno Adulto per riuscire a utilizzare l'attacco in picchiata. Se questa abilità viene scelta una seconda volta (o con 4 gradi di abilità), il drago può tentare di attaccare in picchiata un singolo bersaglio con due artigli (se possiede almeno 2 attacchi con gli artigli) anziché col solo morso. Infine, se viene scelta una terza volta (6 gradi di abilità), è possibile attaccare una vittima contemporaneamente con 2 artigli e 1 morso, decidendo dove trattenere la vittima se entrambe le forme di attacco vanno a segno.

**Attacco in sospensione (For):** con una prova di abilità riuscita, il drago si libra in aria sul posto per un round, riuscendo a sfruttare tutti gli attacchi a sua disposizione (eccettuato quello con le ali e il soffio). Tuttavia il round seguente è costretto a scendere di almeno 12 metri in altezza, consumando il suo normale movimento con questa procedura. Se la prova d'abilità fallisce, non

è possibile attaccare in sospensione per quel round e si dovrà procedere con un altro tipo di attacco.

**Restrizioni:** il drago deve possedere attacchi multipli (almeno 3 attacchi differenti) prima di apprendere l'Attacco in sospensione.

**Ghermire (For):** questa abilità consente al drago di trattenere un avversario appena colpito con un artiglio o col morso, arrecandogli poi danni automatici. Se ha intenzione di ghermire la preda una volta colpita, il drago effettua una prova d'abilità e se riesce la vittima deve tentare un favorevole TS contro Paralisi con penalità pari al successo della prova di *Ghermire* per evitare di rimanere intrappolato. Una vittima ghermita subisce automaticamente i danni dagli attacchi che il drago dirige contro di essa ad ogni round senza bisogno di TxC (per morsi o artigli) né Tiri Salvezza (in caso soffio), ma ad ogni round è concesso un nuovo TS Paralisi per fuggire, sempre con la penalità iniziale data dalla prova di *Ghermire*. Se il DM lo consente, al posto del TS è possibile effettuare una prova contrapposta di *Artista della fuga* o di *Muscoli* (se la probabilità è migliore).

**Restrizioni:** sfruttabile solo contro avversari di una taglia inferiore al drago.

**Ingoiare (Cos):** nel caso il drago stia combattendo contro un nemico di altezza o lunghezza pari al massimo alla metà della lunghezza del proprio collo, e nel caso il tiro del dado sia un risultato che consente al drago di colpire la vittima con uno scarto di almeno 8 punti, oppure un 20 naturale, allora significa che il drago sta ingoiando la vittima. Essa deve effettuare un TS Raggio della Morte per liberarsi in tempo dal suo morso, viceversa viene ingoiata completamente, e una volta all'interno dello stomaco del drago deve effettuare un TS ogni round o morire per asfissia e assimilazione da parte dei succhi gastrici. Anche in caso il TS riesca, subisce comunque 6d6 PF al round da acido.

Se comincia ad attaccare il drago, la sua pelle interna ha CA 7, ed esso la può sputare fuori solo con una prova di Costituzione che abbia successo. La vittima può resistere a questo tentativo (e rimanere nel suo stomaco!) con una prova di Forza contrapposta.

**Restrizioni:** il drago deve essere di livello Adulto per poter acquisire quest'abilità.

**Travolgere (For):** quando usa quest'abilità in forma draconica, il drago è in grado di piombare volando su un individuo o un gruppo di individui (se il drago è sufficientemente grande) e di schiacciarli completamente col proprio corpo. Questo è l'unico attacco che il drago compie in quel round e tutti gli esseri presenti nell'area travolta dalla creatura devono fare un TS Raggio della Morte modificato in base categoria d'età del drago per evitare i danni (v. tabella).

Chi si trova sotto di lui può contrattaccare preparando un'arma da punta o da taglio per trafiggerlo: in tal caso l'attaccante viene travolto dal drago ma il suo TxC beneficia di un bonus di +4 e infligge al drago danni doppi se l'attacco va a segno, viceversa il drago non subisce alcun danno dall'impatto se sfrutta questa manovra.

TAB. B4 – ABILITÀ TRAVOLGERE

<i>Categoria</i>	<i>Area colpita</i>	<i>Danni</i>	<i>Modif. TS</i>
Adulto	4 x 2 mt	4d8	-1
Maturo	8 x 4 mt	5d8	-2
Venerabile	12 x 6 mt	6d8	-4
Supremo	16 x 8 mt	7d8	-6

*Restrizioni:* il drago deve essere di livello Adulto e lungo almeno 6 metri per poter acquisire quest'abilità.

#### CAPACITÀ DI COMBATTIMENTO E MAESTRIE

Come tutte le classi, anche i PG draghi possiedono capacità di combattimento che possono diversificare e scegliere col passare di livello. Nel caso dei draghi però, le Maestrie nell'uso delle armi sono abbastanza peculiari, poiché non esistono armi vere e proprie che un drago possa utilizzare (a meno che non sia in grado di tramutarsi in un essere che sappia usarle –vedi nota sui draghi dorati). Per questo i punti maestria che i draghi hanno a disposizione vengono utilizzati per imparare ad usare i propri attacchi naturali con maggior efficacia ed incrementare i danni inflitti alle vittime.

Un cucciolo di drago (1 DV) parte con 3 punti maestria disponibili, uno dei quali deve essere usato per imparare a combattere col morso e un altro per sfruttare il soffio una volta al giorno. Successivamente guadagna 1 punto per ogni DV successivo, ad eccezione dei livelli Giovane, Adulto, Maturo, Venerabile e Supremo, che gli concedono 3 punti (anziché 1 solo).

Ogniqualevolta voglia utilizzare un punto, può farlo in uno dei due modi seguenti:

1. apprendere una modalità di attacco diversa;
2. potenziare una delle modalità d'attacco conosciute.

Nel primo caso, le modalità di attacco apprendibili sono le seguenti: Morso (1), Artiglio (max 2), Calcio (max 2), Coda (1), Ali (1), Sputo (1), Ruggito (1), Soffio (1 slot per tipo). Chiaramente il numero di punti spendibili in questi tipi di attacco è limitato dal numero massimo di attacchi che il drago può fare con ciascuna modalità, come chiaramente indicato tra parentesi. Occorre ricordare che il drago può effettuare attacchi multipli solo se durante il round non si muove per oltre la metà della velocità standard: in qualsiasi altro caso, disporrà di un solo attacco (a sua scelta) oltre all'azione di movimento (a meno che non attacchi in picchiata).

Occorre precisare inoltre che ognuna di queste modalità di attacco può essere sfruttata solo contro avversari che si trovano in certe posizioni rispetto al drago, e che alcune producono effetti particolari:

- **Morso e Artiglio:** di fronte o di lato al muso (il morso ha una portata pari alla lunghezza del collo). Nessun effetto speciale.
- **Calcio:** davanti, di fianco o dietro al drago, il calcio può essere usato sia per sbilanciare che per schiacciare la vittima. Nel primo caso, se l'attacco va a segno la vittima deve effettuare una prova di *Equilibrio* (o *Destrezza* con malus base di -4) con penalità pari ai PF subiti per evitare di cadere 1d4 metri più indietro, e occorre un'azione di movimento per rialzarsi. Nel secondo caso, la vittima effettua un TS Paralisi per non rimanere immobilizzata sotto la sua zampa, e se il drago

non si sposta nei round successivi, i danni sono automatici. Il calcio si apprende solo da livello Adulto.

- **Colpo di coda:** dietro o di fianco al drago (la coda ha una portata pari alla sua lunghezza). La vittima colpita deve effettuare una prova di *Equilibrio* (o *Destrezza* con malus base di -4) con penalità pari ai PF subiti per evitare di cadere a terra (se si è in volo, si è sbalzati 2d6 metri più in basso); occorre un'azione di movimento per rialzarsi. Alternativamente può usare la coda per disarmare un avversario, che deve effettuare un TS Paralisi con uguale penalità per evitare di lasciar cadere l'arma. Il colpo di coda si apprende da livello Adulto.

- **Colpo d'ali:** cono di lunghezza massima 1 metro per DV e largo 1/3 della lunghezza, davanti al drago. Tutte le vittime entro il cono sono scosse dalla ventata prodotta dal drago, e devono effettuare un TS Paralisi con penalità pari ai PF subiti o essere stordite per 1 round. Il colpo d'ali si apprende da livello Maturo e ai danni non si aggiunge il bonus di Forza del drago.

- **Sputo:** il drago rilascia uno sputo corrosivo basato sull'elemento che lo caratterizza (caustico per chi usa veleno o acido, raggelante per chi usa il freddo, ustionante per chi usa il caldo, elettrizzante per chi usa i fulmini). Occorre un normale TxC, il raggio d'azione è di 2 metri per Dado Vita e i danni dipendono dall'età del drago: Cucciolo 1d6, Giovane 1d8, Adulto 2d6, Maturo 2d8, Venerabile 3d8, Supremo 4d8.

Il danno base di ogni modalità di attacco non appena viene appresa è di 1d4 PF, ad eccezione del morso che parte con 1d6 PF. Per potenziare i danni bisogna spendere 1 punto maestria per ogni tipo di attacco (morso, artigli, calci, ali, coda), e la progressione segue questa scala: 1d4 → 1d6 → 1d8 → 1d10 → 2d6 → 2d8 → 2d10 → 3d8 → 3d10 → 4d8 → 6d6

Ciò significa che se, ad esempio, il drago rosso Graunar vuole fare 2d6 danni con un morso, dovrà sacrificare almeno 4 punti maestria (compreso il primo per apprendere l'attacco col morso da 1d6 PF).

Il danno massimo che può causare il morso di un drago dipende dai suoi Dadi Vita (rif. tabella B5):

TAB. B5 – DANNI DEL MORSO

<i>Dadi Vita</i>	<i>Danno Max Morso</i>
1-4	10 Pf
5-8	20 Pf
9-12	30 Pf
13-17	40 Pf
18-20	50 Pf
21+	60 Pf

Il danno causato dalle altre modalità di attacco (ad eccezione dello sputo e del soffio) non può mai essere superiore ad 1/3 (arrotondando per eccesso) del danno inflitto col morso (incluso anche eventuali bonus derivanti dalla Forza). Ciò significa ad esempio che prima di acquistare un attacco con gli artigli da 1d4 PF, il drago deve spendere almeno 3 punti per portare il danno del morso a 2d6 PF. Questa regola fissa il limite per l'utilizzo dei punti maestria da parte dei draghi.

Il drago può scegliere a suo piacere il numero di attacchi che vuol fare in ciascun round, se esistono ab-

bastanza nemici nelle vicinanze e c'è spazio di manovra. Tuttavia per poter sfruttare tutti gli attacchi disponibili non può muoversi oltre la metà della sua normale velocità di cammino in quello stesso round, viceversa potrà effettuare solo un attacco tra quelli disponibili (solitamente il morso o il soffio).

Se il drago decide di usare il proprio soffio (o di lanciare un incantesimo, se ne è capace), non può effettuare altri attacchi per tutto il round.

**Esempio:** Graunar è un drago rosso con Forza 20 (+4). Possiede 5 attacchi: 1 morso, 2 artigli, 1 coda e 1 calcio. Il suo bonus al TxC e ai danni col morso è sempre di +4, mentre con gli attacchi secondari (sempre che la disposizione dei suoi nemici gli consenta di sfruttarli) il bonus al Tiro per Colpire è di +2.

Da ultimo, occorre precisare che, essendo creature magiche nonché di grande forza e possanza, gli attacchi dei draghi sono considerate ad un certo livello come fossero equivalenti ad armi magiche. In pratica, i suoi colpi si considerano come se provenissero da un'arma magica con bonus +1 per ogni 4 DV posseduti dal drago arrotondando per difetto (quindi +1 a 4 DV, +2 a 8 DV, +3 a 12 DV, +4 a 16 DV e +5 a 20 DV), al fine di capire quali creature possa riuscire a danneggiare (tale bonus non si aggiunge né al TxC né ai danni).

#### **POTERI STRAORDINARI**

##### **Ruggito del Drago**

Da quando diventa Giovane, un drago può spaventare i suoi nemici col proprio ruggito, che è in grado di spaventare e mettere in fuga tutti quelli che si trovano entro un raggio di 6 metri per categoria d'età. Tutti gli esseri nel raggio d'azione del ruggito (ad eccezione dei draghi puri) devono effettuare un TS contro Incantesimi mentali o fuggire in preda al panico per 6 round, rimanendo talmente scossi da subire una penalità di -1 su tutti i tiri opposti al drago per 24 ore. Se il TS riesce, la vittima non fugge ed è immune agli effetti del ruggito di quel drago per le successive 24 ore.

##### **Soffio del Drago**

Ogni drago è in grado di emettere un particolare Soffio per attaccare il nemico (necessario 1 slot di maestria per acquisirlo). Ogni drago cromatico e gemmato ha un tipo di soffio caratteristico della sua razza, mentre i draghi metallici sono in grado di sfruttare due tipi di soffio (e per acquisirli devono perciò spendere 2 slot). Il soffio è un effetto sovranaturale creato in parte da alcune parti biologiche del drago, che combinano elementi fisici e magia in modo del

tutto peculiare per creare un'arma di portata devastante.

Ciascun drago può soffiare fino a 3 volte al giorno (contando 24 ore dopo il primo utilizzo, per sapere quando è possibile soffiare nuovamente) dal livello Adulto. Il soffio può essere scelto già da livello Cucciolo, ma fintanto che non diventa Adulto il drago può usarlo solo 1 volta al giorno.

Il soffio colpisce automaticamente il bersaglio (nessun TxC richiesto), che però si deve trovare nella stessa direzione in cui punta il drago e in zona scoperta (ad esempio, il drago non può colpire un bersaglio alle sue spalle se indirizza il soffio dinnanzi a sé, né un bersaglio riparato dietro ad una parete). Se utilizza il soffio, il drago non può portare altri attacchi nello stesso round, ma a differenza degli incantesimi, egli non ha bisogno di concentrarsi per sfruttarlo.

Il soffio è in grado di danneggiare qualsiasi tipo di bersaglio, e l'anti-magia è inefficace per proteggersi dai suoi effetti.

Ogni razza ha un soffio particolare, la cui forma è fissa ma le cui dimensioni dipendono dal livello del drago. Similmente, anche i danni arrecati dipendono dalla potenza del drago, in quanto ogni soffio causa ai bersagli che vengono a trovarsi sulla sua linea un ammontare di danni pari ai Punti Ferita attuali del drago, oppure a partire dall'età Adulta un tipo di dado di danni legato alla sua specie (in base al totale migliore):

- Cromatici: 1d6 PF × DV del drago
- Gemmati: 1d8 PF × DV del drago
- Metallici: 1d10 PF × DV del drago

È permesso un TS Soffio del Drago per dimezzare i danni, ma solo se la vittima è in grado di muoversi o ha spazio per evitarlo (trattandosi di un TS che simula una copertura improvvisata o una schivata all'ultimo momento); se una delle due condizioni non sussiste, allora la vittima subisce interamente i danni. Per gli oggetti è ammesso un TS basato sul tipo di elemento che li colpisce (Gelo, Acido, Fuoco o Fulmine; il soffio di gas è solo per metà acido e causa dunque automaticamente metà PF agli oggetti, ¼ se il TS viene effettuato con successo).





Di seguito vengono elencati in ordine alfabetico i vari tipi di soffio esistenti in base alle razze dei draghi.

### SOFFI DEI DRAGHI CROMATICI

**Bianco** (*Cono di gelo*): Lunghezza: DV x 3 metri (max 30 mt); Larghezza: 1/3 della lunghezza (max 12 mt)

**Blu** (*Fulmine*): Lunghezza: DV x 3 metri; Larghezza: 1,5 metri

**Nero** (*Getto d'acido*): Lunghezza: DV x 2,5 metri; Larghezza: 1,5 metri

**Rosso** (*Cono di fuoco*): Lunghezza: DV x 3 metri; Larghezza: 1/3 della lunghezza (max 9 metri)

**Verde** (*Nuvola di gas acido e velenoso*): Dimensioni: 15 m x 12 m x 9 m (costante)

### SOFFI DEI DRAGHI METALLICI

Nota: tutti i draghi metallici hanno due tipi di soffio che possono sfruttare, e devono quindi spendere 2 slot di maestrie per acquisirli. Il primo provoca danni, il secondo serve per incapacitare i nemici. Ciascuno dei due tipi di soffio può essere usato 3 volte al giorno.

**Argento** (*Cono di Gelo o Nuvola paralizzante*): il drago d'argento può scegliere se emettere un cono di gelo (v. drago bianco) o una nuvola di gas che paralizza le vittime per 1d8+1 minuti (TS Soffio evita).

**Bronzo** (*Fulmine o Nuvola repellente*): il drago di bronzo può scegliere se emettere un fulmine (v. drago blu) o una nuvola di gas che terrorizza e allontana le vittime per 1d6+2 minuti (TS Soffio evita)

**Oro** (*Cono di Fuoco o Nuvola acida*): il drago dorato può scegliere se emettere un soffio di fuoco (v. drago rosso) o una nuvola di gas acido (v. drago verde).

**Ottone** (*Cono di Vapore o Nuvola sporifera*): il drago di rame può scegliere se emettere un soffio conico di vapore ustionante (v. drago rosso) o una nuvola di gas che addormenta le creature viventi per 1d10 minuti, indipendentemente dalle dimensioni o dai DV delle vittime (TS Soffio evita).

**Rame** (*Spruzzo Acido o Nuvola rallentante*): il drago di rame può scegliere se emettere uno spruzzo di vapore acido (v. drago verde) o una nuvola di gas che rallenta le vittime per 1d4 minuti come l'incantesimo *lentezza* (TS Soffio evita).

### SOFFI DEI DRAGHI GEMMATI

**Ambra** (*Cono di lava liquefacente o Nuvola di gas ammorbante*): pur avendo un numero totale di 3 soffi giornalieri, il drago può scegliere se emettere un cono di lava simile a quello del drago di rubino o una nuvola di gas ammorbante come quella del drago di giada.

**Ametista** (*Esplosione incapacitante*): emette una sfera d'energia violacea larga 1 metro che viaggia fino a 3 metri per DV. Giunta al punto d'impatto, crea un'esplosione di pura forza che colpisce tutti i presenti entro un raggio di 9 metri. Chiunque fallisca il TS oltre a subire i danni interi ha il 50% di probabilità di svenire per 1 round per DV del drago per la detonazione.

**Cristallo** (*Cono di gelo cristallizzante*): emette un cono gelido simile a quello del drago bianco, ma chiunque fallisca il TS oltre a subire i danni interi vede il proprio equipaggiamento trasformarsi in fragile cristallo. Ogni oggetto cristallizzato si rompe quasi sempre al primo

impatto (probabilità di 1-5 su 1d6) e a quel punto è distrutto. Solo un incantesimo appropriato (come *cristallo in metallo* o *cristallo in cuoio* o l'inverso di *cristallizzare*) può far tornare gli oggetti al loro stato normale.

**Giada** (*Nuvola di gas putrescente*): emette una nuvola di gas tossico e acido simile a quella del drago verde, ma chiunque fallisca il TS oltre a subire i danni interi subisce una malattia ammorbante (tipo C) che gli impedisce di rigenerare le proprie ferite sia naturalmente che magicamente, e gli causa la perdita di 1 PF al turno. L'effetto inoltre fa deperire fino al disfacimento in 1d6 turni qualsiasi oggetto non metallico trasportato dalla vittima. Solo un incantesimo di *cura malattie* o una *guarigione* può cancellare gli effetti della malattia sia sulla vittima, mentre *rinnovare* o *preservare* arresta il decadimento e rinnova gli oggetti.

**Onice** (*Getto acido rallentante*): emette un getto d'acido simile a quello del drago nero, ma chiunque fallisca il TS oltre a subire i danni interi resta invischiato in una serie di filamenti appiccicosi come la pece che lo rallentano nei movimenti come per l'effetto di *lentezza* (3°). I filamenti permangono per 1 round per DV del drago o finché non vengono rimossi bruciandoli col fuoco, che dissolve la pece in 2 round ma causa alla vittima ulteriori 4d6 danni da ustioni al round non dimezzabili.

**Quarzo** (*Cono di luce abbagliante*): emette un cono di luce abbagliante lungo 3 mt per DV del drago e largo fino a un terzo. Chiunque si trovi nell'area del soffio e fallisce il proprio TS, oltre ai danni interi dovuti al calore è anche accecato per 2 round per DV del drago e si riprende prima solo con un incantesimo di *cura cecità*. Anche in caso di TS favorevole, le vittime sono comunque accecate per 1 round.

**Rubino** (*Cono di lava liquefacente*): emette un soffio conico di lava pura delle dimensioni di quello del drago rosso, ma chiunque fallisca il TS oltre a subire i danni interi vede il suo intero equipaggiamento liquefarsi per il calore. Oggetti di carta e tessuto vengono distrutti istantaneamente, quelli di cuoio o pelle in 1 round, altri materiali non metallici in 2 round, mentre quelli metallici in 3 round. Oggetti magici resistono per 1 round in più per ogni bonus di cui godono rispetto alle tempistiche sopra riportate, mentre oggetti magici senza bonus vengono distrutti in 4 round e oggetti resistenti al fuoco si sciolgono nel doppio del tempo sopra indicato in base al materiale. Se gli oggetti vengono immersi completamente in acqua fredda prima che sia troppo tardi, il processo di liquefazione si arresta, ma nel frattempo hanno perso almeno la metà dei PD e gli oggetti magici con bonus possono aver perso parte del loro potere (bonus ridotto di 1-2 punti).

**Smeraldo** (*Ruggito assordante*): il soffio è in realtà un ruggito che provoca un'onda sonora che si estende tutt'intorno al drago e influenza chiunque si trovi in un raggio di 36 metri. Se il TS fallisce, oltre ai danni interi dovuti alla vibrazione sonora (che influenza qualsiasi creatura, anche non-morti e costrutti) la vittima rimane stordita e assordata per 1 round per DV del drago. In caso di TS favorevole le vittime sono comunque assordate e subiscono una penalità di -1 a TxC e CA per 1 round per DV del drago.

**Topazio** (*Cono disidratante*): emette un cono di energia lungo 3 mt per DV del drago e largo fino a un terzo che fa evaporare qualsiasi liquido (influenza qualsiasi essere sia costituito da liquidi e fluidi vitali). Chiunque fallisca il TS oltre a subire i danni interi perde 1d6 punti di Forza per la disidratazione, mentre liquidi normali o magici nell'equipaggiamento evaporano (fino a un massimo di 2 litri per DV del drago). Anche in caso di TS riuscito, la vittima perde comunque 1 punto di Forza, e se la caratteristica scende a zero un soggetto diventa una larva incapace di muoversi. La forza perduta ritorna solo con un incantesimo di *ristorazione*, oppure tramite normale riposo al ritmo di 1 punto al giorno.

**Zaffiro** (*Fulmine stordente*): emette un fulmine lungo 3 mt per DV e largo 3 metri, ma chiunque fallisca il TS oltre a subire i danni interi viene stordito per 1 turno per DV del drago o finché la magia non viene dissolta (usare i DV del drago per stabilirne il livello di potere).

### Poteri magici di razza

Ogni drago sviluppa automaticamente un potere magico innato in base alla specie a cui appartiene durante le fasi del suo sviluppo, ovvero a livello Cucciolo (permanenti), Adulto (3 volte al giorno), Maturo (2 volte al giorno), Venerabile (1 volta al giorno) e Supremo (1 volta alla settimana). Di seguito è riportata la lista dei poteri di ogni razza draconica: quelli elencati ad età Cucciolo sono capacità permanenti, mentre gli altri sono poteri magici identici all'incantesimo omonimo e possono essere contrastati o dissolti considerando il drago come incantatori di livello pari ai DV.

#### POTERI MAGICI DEI CROMATICI

**Bianco**: *passo sicuro* (C), *lastra di ghiaccio* (v. unto - A), *bufera di neve* (M), *muro di ghiaccio* (V), *tempesta gelida* (S)

**Blu**: *ventriloquio* (C), *creazione spettrale* (A), *evoca fulmini* (M), *raffica di vento* (V), *scarica di fulmini* (S)

**Nero**: *respirare acqua* (C), *tenebre magiche* (A), *marciare* (M), *sciame d'insetti* (V), *nebbia acida* (S)

**Rosso**: *alterare fuochi normali* (C), *scalda metalli* (A), *palla di fuoco* (M), *muro di fuoco* (V), *tentacolo infuocato* (S)

**Verde**: *nascondere tracce* (C), *intralciare* (A), *nube maleodorante* (M), *crea veleno* (V), *nube velenosa* (S)

#### POTERI MAGICI DEI METALLICI

**Argento**: *caduta morbida* (C), *forma gassosa* (A), *nebbia solida* (M), *controllare i venti* (V), *controllo della gravità* (S)

**Bronzo**: *respirare acqua* (C), *ESP* (A), *acqua aeriforme* (M), *creare acqua e cibi* (V), *calmare le acque\** (S)

**Oro**: *respirare acqua* (C), *benedizione* (A), *evoca alleato mostruoso* (M), *imposizione* (V), *fortuna* (S)

**Ottone**: *lungavista* (C), *controllo della temperatura* (A), *trasmutazione acqua* (M), *attacco solare* (V), *evoca alleato planare* (S)

**Rame**: *movimenti del ragno* (C), *neutralizza veleno* (A), *scolpire pietra* (M), *dissoluzione\** (V), *terre mobili* (S)

#### POTERI MAGICI DEI GEMMATI

**Ambra**: *scopri pericolo* (C), *raggio d'indebolimento* (A), *cura malattie\** (M), *sogno\** (V), *esigere* (S)

**Ametista**: *apnea* (C), *scrutare* (A), *mano interposta* (M), *travestimento* (V), *controlla tempo atmosferico* (S)

**Cristallo**: *barriera riflettente* (C), *spruzzo prismatico* (A), *suggestione* (M), *trappola di ghiaccio* (V), *sfera raggelante* (S)

**Giada**: *marcire* (C), *rubare il respiro* (A), *contagio* (M), *nube mortale* (V), *morte* (S)

**Onice**: *soffocare* (C), *tenebre magiche* (A), *mostro d'ombra* (M), *incantesimo d'ombra* (V), *nemesi* (S)

**Quarzo**: *vedere invisibile* (C), *sfocatura* (A), *riflessi fulminei* (M), *invisibilità migliorata* (V), *lampo solare* (S)

**Rubino**: *protezione mentale* (C), *trappola di fuoco* (A), *muro di fuoco* (M), *fiamma purificatrice* (V), *ragnatela infiammante* (S)

**Smeraldo**: *psicocinesi* (C), *rombo di tuono* (A), *blocca mostri* (M), *telecinesi* (V), *parola incapacitante* (S)

**Topazio**: *respirare acqua* (C), *oscurare* (A), *forma liquida* (M), *distorsione* (V), *controllare i liquidi* (S)

**Zaffiro**: *luminosità* (C), *libertà di movimento* (A), *passa pareti* (M), *muro di pietra* (V), *disintegrazione* (S)

### Immunità

Ogni drago non subisce danni dal soffio che emette la sua specie, e finché è Giovane è immune alla forma normale dell'elemento del proprio soffio e subisce automaticamente metà danni da attacchi magici basati su quell'elemento, che può ridurre a ¼ con TS Incantesimi (anche se non concesso). Da livello Adulto guadagna l'immunità completa a qualsiasi danno derivante dall'elemento associato al soffio (rif. Tabella B6).

Nota su immunità alla Forza: si tratta di effetti di pura forza magica come *dardo incantato*, *spada*, *gabbia* e *campo di forza* (che il drago ignora), e così via.

TAB. B6 – IMMUNITÀ ELEMENTALI DEI DRAGHI

Cromatici	Elemento	Gemmati	Elemento
Bianco	Gelo	Ambra	Fuoco, Acido
Blu	Elettricità	Ametista	Acido, Forza
Nero	Acido	Cristallo	Gelo, Forza
Rosso	Fuoco	Giada	Acido, Forza
Verde	Acido	Onice	Acido, Forza
Metallici	Elemento	Quarzo	Fuoco, Forza
Argento	Gelo	Rubino	Fuoco, Forza
Bronzo	Elettricità	Smeraldo	Aria*, Forza
Oro	Fuoco, Acido	Topazio	Fuoco, Forza
Ottone	Fuoco	Zaffiro	Fulmini, Forza
Rame	Acido		

(\* include suono)

I draghi possiedono inoltre una Resistenza alla magia innata pari a 3% per Dado Vita posseduto.

Inoltre ad ogni livello d'età da Adulto in avanti la magia della natura draconica lo ripara dai danni fisici e magici, rendendolo immune a una certa categoria di armi o incantesimi come segue:

Adulto: immune alle armi normali

Maturo: immune ad armi +1 e agli incantesimi di 1°

Venerabile: immune ad armi +2 e a incantesimi di 2°

Supremo: immune ad armi +3 e a incantesimi di 3°

### **Rigenerazione e Nutrimiento**

Ogni drago è in grado di rigenerare le proprie ferite quotidianamente, proprio come i normali esseri umani, ma grazie al loro metabolismo, i draghi lo fanno ad un ritmo accelerato. In genere, se un drago si riposa per otto ore al giorno, recupera 1/5 dei propri PF totali (arrotondando per eccesso) più il suo bonus di Costituzione, e 1/3 dei PF totali se riposa per un giorno intero.

Se poi il drago si ciba adeguatamente (5 kg di carne per DV al giorno e 1 litro d'acqua per DV al giorno) allora guadagna ulteriori 4 PF per pasto consumato. Se invece salta un pasto o non mangia a sufficienza, rischia di indebolirsi e perdere le forze fino a morire d'inedia (v. regole relative al nutrimento riportate nell'abilità generale *Metabolismo lento*).

### **Lingue**

Ogni drago è in grado di parlare il dialetto dracónico della propria tipologia (draconico cromatico, metallico o gemmato), e con bonus all'Intelligenza acquisisce la facoltà di apprendere altre lingue, tra cui anche i dialetti delle altre razze draconiche.

Se poi il drago possiede un'Intelligenza pari almeno a 13 punti, è in grado anche di parlare con qualsiasi animale normale.

### **Sensi acuti**

Ogni drago possiede l'infravisione fino a 36 metri ed un udito e un olfatto talmente fino da ricevere sempre le abilità *Ascoltare* e *Fiutare* gratuitamente, oltre al fatto di ridurre di 1 punto qualsiasi probabilità di essere preso di Sorpresa. Egli mantiene queste capacità soprannaturali in tutte le sue forme.

### **Incantesimi**

Ogni drago dotato di almeno 13 punti di Carisma e Costituzione è in grado di sviluppare i poteri di uno Stregone con sangue draconico (v. *Tomo della Magia di Mystara*). La sua scelta di incantesimi è limitata, ma non necessita di libri su cui studiarli e viene magicamente a conoscenza di nuovi poteri da aggiungere alla sua lista ogni volta che avanza di livello. Per poter accedere a questi poteri tuttavia un drago dovrà accumulare PE extra rispetto a quelli necessari per aumentare i propri DV come drago, secondo la tabella di progressione dello Stregone (anche se non viene considerato un multiclasse, quindi non avrà penalità ai PE). In tal modo potrà progredire separatamente sia come drago che come stregone e sfruttare tutte le capacità tipiche degli stregoni (magia del sangue e concentrazione).

A sua discrezione, ogni drago può scegliere di apprendere incantesimi divini se possiede una Saggiezza di almeno 12 punti, votandosi ad un immortale (draconico nel 90% dei casi). Se invece la sua Intelligenza è di almeno 12 punti può apprendere le arti arcane attraverso lo studio e diventare un mago. In entrambi i casi occorre accumulare PE extra da Chierico o da Mago separatamente a quelli da drago, ed è persino possibile avanzare contemporaneamente sia come Chierico o Mago che come Stregone.

L'unica limitazione è che il livello da Chierico, Mago o Stregone non potrà mai superare la metà dei

Dadi Vita posseduti dal drago, quindi è chiaro che solo a partire da livello Giovane (2 DV) un drago potrà sviluppare poteri magici. Alcuni di loro probabilmente li svilupperanno anche più tardi (acquisendo nuovi punti caratteristica per potenziare Saggiezza o Carisma) e altri mai (in tal modo si spiega come mai non tutti i draghi siano in grado di manifestare poteri magici).

Per evocare gli incantesimi arcani o divini è sufficiente la concentrazione e una breve formula magica (senza alcuna gestualità), ma i sacerdoti devono possedere un simbolo sacro che focalizzi l'energia divina. Tuttavia, se il drago è interrotto o perde la concentrazione prima che abbia terminato l'incantesimo (ossia viene distratto o ferito prima del suo turno nel round di combattimento), allora l'incantesimo va sprecato (come se lo avesse lanciato, senza tuttavia produrre effetti).

Nota: questa regola sostituisce quanto finora riportato per gestire i poteri magici dei draghi in maniera semplificata, come indicato nella *Rules Cyclopedia* e nel *Tomo della Magia di Mystara*.

### **Forme alternative**

I draghi possono manifestare un potere magico che consente di assumere una forma umanoide ed una animale. La probabilità di avere accesso a questo potere dipende dalla sottorazza (il giocatore può tirare casualmente o concordare col Master la possibilità di usufruire di una forma alternativa):

**CROMATICI:** Rosso 30%, Blu 25%, Verde 20%, Nero 15%, Bianco 10%

**GEMMATI:** Ambra e Ametista 60%, Rubino e Zaffiro 50%, Smeraldo e Quarzo 40%, Giada e Topazio 30%, Cristallo e Onice 20%

**METALLICI:** Oro 100%, Argento 80%, Bronzo 60%, Rame 50%, Ottone 40%

Anche qualora per il personaggio risultasse possibile cambiare forma, egli deve però sacrificare un punto maestria per ognuna delle forme alternative che vuole sviluppare (animale e umanoide) e l'opzione è disponibile solo a partire da livello Giovane.

Grazie a questa capacità magica, concentrandosi il drago può assumere la forma di un qualsiasi animale di taglia normale e di un essere umanoide (una testa, un busto, due gambe e due braccia, ed eventualmente una coda). Ogni volta che il drago si trasforma, mantiene le sue caratteristiche fisiche e mentali, i suoi PF, i TS e il suo THACO, nonché le sue immunità, ma acquista la CA dell'essere in cui si tramuta, così come le sue modalità d'attacco, e non può usare le proprie (compreso il soffio). Se acquisisce una forma umanoide inoltre, è in grado di usare i propri incantesimi senza impedimenti particolari. La forma scelta è e rimane invariata per il resto della sua vita: se cioè si trasforma in un uomo, avrà sempre quell'aspetto e quel sesso (anche se invecchierà compatibilmente con l'età draconica), e la stessa cosa accade se si tramuta in elfo, goblin, orco, gigante, lupo, aquila, gufo o altro. Di solito il suo aspetto è contraddistinto da un tratto fisico che ricorda il colore delle sue scaglie (pelo o piumaggio dorato per un drago dorato in forma animale, pelle o occhi ambrati per un do-

rato in forma umanoide, e così via), tratti che in alcuni casi possono essere rivelatrici della sua natura.

Il drago può mutare forma fino a 3 volte al giorno, e rimanere nella nuova forma ogni volta per un periodo indefinito (non ha limiti di tempo). Finché è nella forma alternativa è limitato nei movimenti, nel linguaggio e nelle dimensioni dalle caratteristiche fisiche di quella forma. Può usare oggetti e vestiario in quella forma, ma una volta ritornato normale, ciò che reca indosso viene assorbito nella forma draconica, e tutti gli oggetti diventano inutilizzabili, salvo tornare ad essere a sua disposizione una volta ripresa la forma alternativa.

Un drago tramutato in altra forma è individuabile grazie a *vista rivelante*, *seconda vista* e *individuare il magico* (quest'ultimo rivela solo un'aura di trasmutazione), e può essere costretto ad assumere le sue vere sembianze da *trasformazione forzata* e incantesimi che annullano un effetto magico (es. *dissolvi magie*), considerando come se fosse creato da un incantatore di livello pari ai DV del drago.

### Utilizzare oggetti magici

Ogni drago capace di lanciare incantesimi arcani può anche usare oggetti magici arcani destinati agli incantatori o ad altre classi (sempre che capisca come si attivano, quindi deve possedere l'abilità *Forgiatura magica*); allo stesso modo un drago sacerdote può usare oggetti magici divini. In generale, egli è in grado di maneggiare oggetti magici con le zampe anteriori prensili, e predilige bacchette, bastoni e verghe, e più raramente monili e accessori, anche se potrà maneggiarli con qualche difficoltà (prova di Destrezza con penalità di -2 per ogni categoria di taglia di differenza, col limite che è impossibile maneggiare oggetti di quattro taglie più piccoli), a meno che non abbia assunto una forma umanoide in cui può maneggiarli senza problemi. Il resto degli oggetti magici in suo possesso rimane sempre al sicuro col suo tesoro e servono per aumentarne il valore, anche se in effetti il drago non userà mai corazze, scudi, spade, anelli o indumenti, a meno che non possieda anche una forma umanoide.

Infine è possibile per i draghi creare propri oggetti magici delle dimensioni adeguate, con lo stesso procedimento e le regole che usano gli altri incantatori.

### ABITUDINI E STILE DI VITA

I draghi sono ovovivipari e le femmine covano le proprie uova (1d4 uova al momento del concepimento) al loro interno per almeno 2 anni, depositandole all'esterno in un covo sicuro solo durante l'ultimo mese prima della loro apertura. Le femmine si accoppiano con maschi della stessa specie almeno una volta in tutta la vita (di solito poco dopo essere divenute adulte) a causa di un forte istinto sessuale e di procreazione, e fintanto che rimangono compagne del maschio sono calme e rispettose. Tuttavia, una volta nato il piccolo, esse reclamano la propria indipendenza e cercano di andarsene o di scacciare il maschio, e si assiste così spesso a lotte per il territorio che finiscono solo con la morte o l'esilio di uno dei due genitori, con il rimanente che si prende l'incarico di crescere il piccolo.

Ogni drago ha l'istintivo desiderio di accumulare ricchezze e tesori, poiché è conscio che una volta raggiunta l'età limite, esso dovrà sacrificarli per diventare adulto o venerabile e oltrepassare i propri limiti. Inoltre, la grandezza di un tesoro denota anche l'importanza e il potere di un drago, ed è per questo che nella società draconica riveste un ruolo fondamentale. Perdere il tesoro è un evento devastante nella vita di un drago, e oltre a comportare un allungamento del periodo di attesa prima di evolversi (diventare adulto o venerabile), dimostra la sua debolezza e si traduce in una riduzione di status nella società. Il drago che perde un tesoro farà qualsiasi cosa per vendicarsi o recuperarlo, spesso agendo in modo avventato accecato dall'ira.

### Nota sul Tesoro dei draghi

Ogni drago deve necessariamente possedere un tesoro pari ad 1/10 dei PE richiesti al passaggio del livello affinché il passaggio avvenga effettivamente (v. tabelle riassuntive per PG draghi per i valori di PE richiesti ad ogni livello). Questo tesoro è custodito in un covo sicuro e si ritiene di proprietà del drago fino a che qualcuno non lo porti via dal suo covo o lo distrugga. Nel valore totale del tesoro è possibile conteggiare anche il costo di fabbricazione di eventuali oggetti magici ammassati nel corso degli anni.

### RITUALE DI SUBLIMAZIONE

Ogni drago sa che viene un momento nella sua vita, quando raggiunge l'età Adulta, in cui è chiamato a compiere un enorme sacrificio per poter ottenere nuovo potere e maturare, acquisendo le capacità che solo i draghi illuminati acquistano. Tutti i draghi giovani si sottopongono quindi al cosiddetto Rituale di Sublimazione, in cui investono parte della loro energia vitale e delle loro ricchezze per riuscire a uscire dal guscio in cui sono cresciuti e diventare veramente adulti.

Durante questo rituale, il drago è costretto a consumare tutto il suo tesoro (che deve necessariamente ammontare a 1/10 dei PE richiesti per accedere al nuovo livello) nella cerimonia magica, che si svolge in un lasso di tempo lungo 1 settimana per Dado Vita del drago, durante la quale la creatura è in un continuo stato febbrile, con lo spirito intrappolato a metà tra il mondo reale e il paradiso dei draghi. Se viene disturbata in questo momento, il rituale è rovinato definitivamente, e il drago sa che tutte le sue ricchezze svaniranno nel nulla, e che dovrà attendere almeno un anno prima di poter riprovare a diventare adulto. Per questo i draghi disturbati nel periodo della cerimonia sono sempre pieni di rabbia e uccidono chiunque cerchi di intralciarli, persino i più pacati e ragionevoli.

Alla fine della cerimonia, il drago deve sacrificare, oltre al suo tesoro, anche una piccola parte della sua essenza vitale (1.000 PE per DV da Adulto, che quindi devono essere acquisiti in più rispetto al valore minimo di PE necessario a diventare Adulto), per far breccia nella propria anima e accogliere gli spiriti dei draghi immortali che proteggono la specie draconica dai piani esterni: solo chiamandoli a sé grazie alle proprie ricchezze e donando loro parte del suo spirito, il drago

potrà diventare davvero Adulto e acquisire altro potere, continuando quindi ad avanzare di livello.

La stessa cerimonia si compie per continuare ad avanzare oltre il livello Maturo, e ancora una volta raggiunto quello Venerabile. In quest'ultimo caso è necessaria per acquisire fino a un massimo di 4 DV in più rispetto al massimo della propria razza e la cerimonia

deve essere ripetuta per ogni DV aggiuntivo rispetto a quelli di livello Venerabile, fino a raggiungere lo stadio Supremo. A quel punto il drago è pronto per passare nei piani esterni insieme agli spiriti imperituri dei Guardiani Draconici.

**TABELLE RIASSUNTIVE PER PG DRAGHI**

<b>Dadi Vita</b>	<b>PE Cromatici</b>	<b>Età per razza</b>	<b>THAC0</b>	<b>CA</b>	<b>Dimensioni</b>
1	0	Cucciolo	19	8	100 cm +1d8×10 cm
2	4.000		18	7	+1d10 × 10 cm
3	8.000		17	6	+1d10 × 10 cm
4	20.000		16	5	+1 m
5	45.000		15	4	+1 m
6	100.000	Adulto Bianco	14	3	+1 m
7	200.000	Adulto Nero	13	2	+1 m
8	400.000	Adulto Verde	12	1	+1 m
9	600.000	Adulto Blu	11	0	+1 m
10	800.000	Adulto Rosso	10	-1	+1 m
11	1.000.000		9	-1	+1 m
12	1.300.000	Venerabile Bianco	8	-1	+1 m
13	1.600.000		7	-2	+1 m
14	1.900.000	Venerabile Nero	6	-2	+1,5 m
15	2.200.000		5	-3	+1,5 m
16	2.500.000	Venerabile Verde	4	-3	+1,5 m
17	2.800.000		3	-4	+1,5 m
18	3.100.000	Venerabile Blu	2	-4	+1,5 m
19	3.400.000		2	-5	+1,5 m
20	3.700.000	Venerabile Rosso	2	-5	+1,5 m
21	4.000.000		2	-6	+1,5 m
22	4.400.000		2	-6	+1,5 m
23	4.800.000		0	-7	+1,5 m
24	5.200.000		0	-7	+1,5 m

Dadi Vita	PE Metallici	Età per razza	THAC0	CA	Dimensioni
1	0	Cucciolo	19	7	100 cm +1d8×10 cm
2	5.000		18	6	+1d6 × 20 cm
3	10.000		17	5	+1d6 × 20 cm
4	25.000		16	4	+1 m
5	50.000		15	3	+1 m
6	150.000		14	2	+1 m
7	300.000	Adulto Ottone	13	1	+1 m
8	500.000	Adulto Rame	12	0	+1 m
9	700.000	Adulto Bronzo	11	-1	+1 m
10	1.000.000	Adulto Argento	10	-1	+1 m
11	1.300.000	Adulto Dorato	9	-2	+1 m
12	1.600.000		8	-2	+1,5 m
13	1.900.000		7	-3	+1,5 m
14	2.200.000	Venerabile Ottone	6	-3	+1,5 m
15	2.500.000		5	-4	+1,5 m
16	2.800.000	Venerabile Rame	4	-4	+1,5 m
17	3.100.000		3	-5	+1,5 m
18	3.400.000	Venerabile Bronzo	2	-5	+1d2 m
19	3.700.000		2	-6	+1d2 m
20	4.000.000	Venerabile Argento	2	-6	+1d2 m
21	4.300.000		2	-7	+1d2 m
22	4.600.000	Venerabile Dorato	2	-7	+1d2 m
23	5.000.000		0	-8	+1d2 m
24	5.500.000		0	-8	+1d2 m
25	6.000.000		0	-9	+1d2 m
26	6.500.000		0	-9	+1d2 m

Dadi Vita	PE Gemmati	Età per razza	THAC0	CA	Dimensioni
1	0	Cucciolo	19	7	100 cm +1d8×10 cm
2	4.500		18	6	+1d4 × 20 cm
3	9.000		17	5	+1d4 × 20 cm
4	20.000		16	4	+1 m
5	50.000		15	3	+1 m
6	120.000		14	2	+1 m
7	250.000	Adulto Onice e Quarzo	13	1	+1 m
8	500.000	Adulto Giada e Topazio	12	0	+1 m
9	700.000	Adulto Cristallo e Smeraldo	11	-1	+1 m
10	1.000.000	Adulto Ametista e Zaffiro	10	-1	+1 m
11	1.300.000	Adulto Ambra e Rubino	9	-2	+1 m
12	1.600.000		8	-2	+1 m
13	1.900.000		7	-3	+1 m
14	2.200.000	Vener. Onice e Quarzo	6	-3	+1 m
15	2.500.000		5	-4	+1,5 m
16	2.800.000	Vener. Giada e Topazio	4	-4	+1,5 m
17	3.100.000		3	-5	+1,5 m
18	3.400.000	Vener. Cristallo e Smeraldo	2	-5	+1,5 m
19	3.700.000		2	-6	+1,5 m
20	4.000.000	Vener. Ametista e Zaffiro	2	-6	+1,5 m
21	4.300.000		2	-7	+1d2 m
22	4.600.000	Vener. Ambra e Rubino	2	-7	+1d2 m
23	5.000.000		0	-8	+1d2 m
24	5.500.000		0	-8	+1d2 m
25	6.000.000		0	-9	+1d2 m
26	6.500.000		0	-9	+1d2 m

## Capitolo 5 – La bestia nel cuore (Personaggi Licantropi)

### Origini della Licantropia

La licantropia è una malattia e una maledizione al tempo stesso per coloro che la subiscono involontariamente, costretti ad assumere una forma animale quando la luna piena esercita su di loro la sua attrazione e a seguire gli istinti più primitivi, senza capacità di controllo sulle proprie azioni.

Su Mystara l'origine della licantropia è incerta. Alcuni studiosi tendono a rintracciare la comparsa dei primi licantropi con l'arrivo degli alphetiani intorno al 1000 PI, tra cui erano presenti le prime famiglie di licantropi naturali. In realtà, vi sono esempi piuttosto eclatanti di esseri mannari che hanno influenzato la storia mystarana ben prima di quella data. Orcus ad esempio divenne il primo verro diabolico mystarano prima di ascendere all'immortalità già nel XX secolo, e nel Mondo Cavo esistono esemplari di giaguari mannari nell'Impero Azcano che testimoniano come questi esseri esistessero ben prima della Grande Pioggia di Fuoco, quindi anche ai tempi di Blackmoor. Probabilmente il fatto che numerosi cataclismi abbiano sconvolto Mystara nel corso dei secoli e che anche per opera degli immortali gran parte delle memorie del passato sia stata occultata o cancellata ha contribuito a rendere difficile studiare la storia della licantropia su Mystara, le cui origini tuttavia si possono senza dubbio far risalire almeno all'epoca blackmooriana.

Quel che è certo è che i vari tipi esistenti di licantropia sono legati esclusivamente ad animali che possiedono un attacco col morso, e per la quasi totalità si tratta di mammiferi, con alcune variabili più uniche che rare appartenenti alla specie degli uccelli (falchi e corvi mannari, i primi ormai estinti su Mystara poiché sterminati dall'immortale Ruaidhri Hawkbane), dei pesci (squali mannari) e dei rettili (serpenti e coccodrilli mannari), mentre non sono ancora noti casi di anfibi mannari.

Vi sono tre tipi di licantropia, ciascuno dei quali si distingue in base al modo in cui viene contratta: ereditaria, infettiva e maledittiva.



### Licantropia ereditaria

Esistono individui che nascono con la capacità di trasformarsi in animali: costoro sono considerati i licantropi puri. I saggi speculano ancora sull'origine di questa capacità che non è né curabile né rimovibile tramite la magia: alcuni pensano che si tratti di mortali che hanno ereditato questo "dono" dall'unione con gli hengeyokai (anche se attualmente ciò non accade), altri ritengono che si tratti di un clan di individui benedetti o maledetti (dipende dai punti di vista) da qualche immortale della natura, altri ancora che si tratti semplicemente di una razza a parte che ha raggiunto questo stato in base all'evoluzione naturale (come gli hengeyokai) o magica (come i metamorfi) oppure a causa di qualche strana infezione o parassita che li ha portati ad evolvere con un metabolismo alterato.

Quale che sia la verità, un licantropo ereditario non può essere curato, poiché questa è la sua condizione naturale. I licantropi naturali si mimetizzano tra i normali umani, semi-umani o umanoidi ma hanno una propria società nascosta agli occhi dei comuni, con cui intrattengono rapporti di alleanze e matrimoni per mantenere pura la loro linea di sangue e spartirsi il territorio evitando guerre fratricide. Il figlio di una coppia di genitori licantropi puri eredita automaticamente la loro capacità metamorfica, mentre il figlio di una coppia in cui uno solo dei genitori è un mannaro naturale ha il 50% di sviluppare la licantropia ereditaria.

Un licantropo ereditario ha il controllo totale sulle proprie capacità metamorfiche, può usare le due forme alternative (animale e ibrida) fin da subito, e ha una migliore capacità di resistenza alle pulsioni ferine che albergano nel suo animo, oltre che una maggiore conoscenza dei suoi poteri e dei suoi punti deboli grazie alle informazioni trasmesse dai genitori. Inoltre, proprio come qualsiasi altro mannaro, può contagiare altri esseri col morso o coi suoi liquidi, tramutandoli sempre in licantropi infetti (la licantropia ereditaria si passa solo dai genitori naturali ai figli).

Esempi lampanti di licantropi ereditari sono rintracciabili in Alphatia, dato che al loro arrivo su Mystara diverse famiglie nobili alphetiane erano in grado di assumere una forma animale in maniera del tutto volontaria. Fu nel tentativo di donare gli stessi poteri ad altri individui che i maghi alphetiani guidati da Kyvan Biancachioma crearono nel 400 DI un virus basato sul sangue di questi licantropi, che si rivelò però un completo fallimento e finì col diffondere invece in tutto l'impero e poi nel resto del mondo una vera e propria epidemia di licantropia infettiva.

## Licantropia infettiva

Un licantropo può infettare un umanoide di taglia grande o inferiore con la licantropia attraverso scambio di saliva, sangue o altri liquidi corporei, se questi entrano in circolo nel sangue della vittima. Qualsiasi soggetto ferito dal morso di un licantropo ha una probabilità percentuale pari ai PF causati dal morso sui PF totali posseduti di contrarre la licantropia (es: un umano con 10 PF che ne perde 6 per il morso ha il 60% di probabilità di diventare un mannaro); il tiro % va effettuato una sola volta al termine dell'attacco, e i danni si considerano cumulativi finché non curati. Se invece si trova a ingerire sangue o altri fluidi di un mannaro, il soggetto deve effettuare un TS contro Veleno con penalità di -4 per non rimanere infettato.

All'inizio nell'infetto possono manifestarsi classici segni del contagio come ossa doloranti, crescita improvvisa di peli o capelli, irrequietezza e difficoltà a controllare le emozioni, strani appetiti e sogni bizzarri che riguardano massacri e sete di sangue.

Una vittima della licantropia infettiva non ha alcun controllo sulle sue trasformazioni, tanto che all'inizio può assumere solo la forma animale. Il cambiamento è sempre scatenato dalla luna piena o da situazioni di grande stress fisico, e spesso il soggetto ignora persino di avere una malattia, poiché durante la trasformazione la sua memoria subisce un black-out, e il soggetto non ricorda ciò che ha fatto in forma mannara. Egli si trasformerà ad ogni plenilunio in un animale spietato in cerca di cibo e di soddisfare i propri istinti più forti, spesso sublimando determinate emozioni sopite dall'individuo (ad esempio se nutre forte risentimento verso una persona, quella sarà con tutta probabilità la prima vittima della sua maledizione, a seguire poi con le persone che gli sono più care). Da notare che il licantropo in forma mannara mantiene tutte le conoscenze che il soggetto ha in forma originale, e solitamente le sfrutta a proprio vantaggio, per colpire le sue prede ed evitare eventuali trappole di cui sia a conoscenza. Col tempo e l'evidenza dei fatti (in particolare se si risveglia nudo e coperto di sangue in luoghi sconosciuti ogni plenilunio) l'infetto può certamente venire a conoscenza della sua vera natura, e in tal caso iniziare un processo lungo e difficile per curare o cercare di controllare la sua malattia (accedendo anche alla forma ibrida). Un licantropo infetto cerca sempre di tenere questa sua afflizione segreta per evitare di essere ucciso, ed è quindi un individuo schivo e spesso isolato, cosa che gli rende ancora più difficile combattere la sua malattia efficacemente.

Qualsiasi licantropo infetto può a sua volta infettare altri individui nello stesso modo, e il figlio di un padre licantropo infettivo ha sempre il 50% di probabilità di ereditare la malattia, mentre se è la madre ad essere infetta, i suoi figli contraggono sempre automaticamente la malattia.

La gran parte dei licantropi esistenti appartiene a questa categoria, e famosa fu l'epidemia licantropica del V secolo DI generata dagli esperimenti alphetiani, che portò ad un aumento sensibile della popolazione mannara ai quattro angoli del mondo, e in particolare

nelle zone dell'Impero Alphetiano, nel Minrothad, nella Traladara, nella città di Thyatis e persino nel Regno di Sottomarina.

## Licantropia maledittiva

Il terzo tipo di licantropi è il più raro e anche il più sventurato. Vi sono infatti persone che attirano su di sé questa pesante maledizione o a causa delle proprie azioni, oppure in seguito all'incantesimo di qualche potente nemico. In alcuni casi si tratta di sventurati che fanno oscuri patti con demoni o altre creature diaboliche per ottenere potere o vendetta in cambio della loro anima e della loro lealtà, finendo col diventare essi stessi vittime e carnefici al tempo stesso. In altri casi, un gesto ignobile può spesso attirare la maledizione di una divinità o di un incantatore, che spesso non ha scrupoli a infliggere questa forma di punizione sui suoi nemici, specie se si tratta di un seguace dell'Entropia, che gode nel vedere accrescere il caos intorno a sé.

Quale che sia l'origine della maledizione, un licantropo maledetto non può guarire finché la maledizione non viene rimossa, cosa che di norma si può fare solo usando appositi incantesimi, a meno che la maledizione originale non implicasse una via d'uscita, di solito un'azione risolutiva che, una volta compiuta, provoca la redenzione dell'individuo e l'annullamento della maledizione.

La licantropia maledittiva purtroppo ha uno spiacevole effetto secondario rispetto alle altre su tutti coloro che vengono contagiati dal maledetto (che può creare licantropi infetti col morso): la loro sorte è legata all'individuo che ha dato origine alla linea di sangue. Ciò significa che finché non viene tolta la maledizione al primo licantropo maledetto (chiamato progenitore), nessuno di coloro che hanno contratto la malattia da lui o dai suoi infettati potrà sperare di guarire.

L'esempio più lampante di licantropo maledetto è Orcus, il primo verro diabolico apparso su Mystara nel XXI secolo PI, la cui stirpe ancora oggi è presente nel mondo proprio in virtù del fatto che è impossibile evitarne il contagio non potendo distruggere la divinità progenitrice. Naturalmente vi sono altri casi di licantropi maledetti (e di verri diabolici progenitori), ma questo è l'esempio più eclatante, benché poco noto.

## Licantropia e Semi-umani

È opinione comune che i semi-umani infettati dalla licantropia muoiano alla prima trasformazione. Questo è vero solo nel caso degli elfi, ma non per gli altri semi-umani (nani, gnomi e hin), per i quali esistono delle forme licantropiche addirittura tipiche (tra i nani sembrano infatti esservi diversi tassi mannari, mentre tra gli halfling è più diffuso il morbo dei topi mannari). Un elfo che contragga la licantropia diventa debole e febbricitante dal giorno successivo, subendo una penalità costante di -2 a tutti i suoi tiri, ed è destinato a morire tra atroci dolori nel momento della prima trasformazione se non viene guarito in anticipo o se la trasmutazione non viene bloccata in tempo. La malattia rimane nel



suo corpo anche qualora venga in seguito resuscitato, fino a che non sia debellata con le cure adeguate.

## Curare la licanthropia

In base all'origine della licanthropia, vi sono solo tre modi per poterla curare, partendo dalla premessa che non è possibile eliminare questo stato in un licanthropo naturale (ereditario).

## Uccidere il progenitore

Questo metodo vale per tutti gli infetti: chiunque riesca ad uccidere il licanthropo che lo ha contagiato prima di trasformarsi per la prima volta spezza la linea di sangue e riesce a liberarsi dalla maledizione e dalla malattia senza dover fare altro.

Se però il soggetto ha già effettuato la prima muta, allora uccidere il progenitore non farà altro che liberarlo dal legame empatico che si crea tra un genitore e la sua prole di infetti; per guarire definitivamente sarà necessario in quel caso ricorrere alla magia (v. sotto).

Nel caso di individui contagiati da un licanthropo maledetto, solo eliminare la fonte della maledizione permetterà loro di poter guarire con le cure magiche.

## Usare la magia

La magia è la soluzione migliore per curare la licanthropia, e in caso di licanthropia maledittiva è l'unica alternativa valida.

Qualsiasi infetto può guarire se riceve un incantesimo di *cura malattie* pronunciato da un chierico di almeno 8° livello prima della sua prima trasformazione in licanthropo.

Nel caso il soggetto abbia già effettuato la prima muta, è necessario ricevere uno *scaccia maledizioni* e successivamente beneficiare di un incantesimo *cura malattie* pronunciati da un incantatore di livello pari a quello dell'individuo che voglia guarire dalla licanthropia. Si noti che questa procedura guarisce automaticamente e all'istante la vittima della licanthropia, ma nel caso di prole di un mannaro maledetto ciò avviene solo se prima la maledizione originaria sul progenitore viene rimossa, azione che spesso si accompagna all'uccisione del licanthropo (anche se questa da sola non basta).

Naturalmente, incantesimi più potenti che emulano i due effetti sopra indicati sono similmente risolutivi (ad esempio *distruzione del male* e *guarigione*), così come un singolo *desiderio* può consentire di annullare istantaneamente la maledizione e liberare dal contagio un qualsiasi licanthropo, indipendentemente dal suo livello (e se si tratta di un desiderio ben formulato, può persino togliere i poteri ad un licanthropo naturale!).

Infine, esiste un altro particolare incantesimo che può essere molto utile per contrastare gli effetti della licanthropia, anche se non costituisce una cura vera e propria. Trasformazione forzata (magia arcana di 5° livello) ha infatti un duplice uso: può causare una tra-

sformazione oppure inibirla. La seconda opzione per un licanthropo infettato può essere una valida soluzione per evitare di trasformarsi con le fasi lunari e di perdere ogni controllo sul proprio corpo. Amuleti con questo potere sono quindi molto ricercati da chi si rende conto di soffrire di questa terribile maledizione.

## Usare le erbe

Gli erboristi e i guaritori più abili ed esperti conoscono bene le proprietà di certe piante in relazione al mondo animale, e sanno che esiste una via alternativa alla magia per riuscire a guarire dalla licanthropia o a limitarne gli effetti.

Qualsiasi licanthropo infetto può infatti curare la sua afflizione se assume una mistura di aconito (o erba anti-licantropi) appositamente preparata prima che abbia luogo la prima trasformazione. Questa opzione è valida solo per i licanthropi infettati da un mannaro infetto o ereditario, non da un licanthropo maledetto o dalla sua stirpe. Bere la mistura comporta un'alta probabilità di morire a causa della velenosità del composto: il soggetto deve infatti realizzare con successo un TS contro Veleno con penalità di -4 per riuscire a debellare completamente la malattia, rimanendo però stordito per 24 ore; in caso di fallimento, l'individuo muore all'istante in preda ad atroci sofferenze.

Un'altra valida pianta per contrastare la malattia sono i fiori di luna, piccoli fiori argentei che normalmente si possono trovare vicino all'aconito e così chiamati poiché sbocciano ogni plenilunio dalla primavera all'inverno. Ingerire un fiore grezzo garantisce un TS contro Paralisi per impedire la trasformazione involontaria entro 1 ora dall'assunzione, e ogni ulteriore fiore ingerito contemporaneamente aggiunge un +1 al TS. Assumere 10 fiori contemporaneamente implica il successo automatico del TS e impedisce qualsiasi trasformazione mannara per le successive 6d4 ore.

## Trasformazione

Tutti i licanthropi infetti o maledetti sono costretti a mutare forma nelle notti di luna piena, mentre i licanthropi ereditari hanno uno stimolo più raro e solitamente ben celato a cui difficilmente riescono a resistere (v. Capacità e Debolezze mannare). Durante il cambiamento da una forma ad un'altra (che sia da quella umanoide ad animale o ibrida o viceversa), il corpo del soggetto è sconvolto da spasmi incontrollabili e la sua coordinazione ridotta al minimo. La trasformazione impiega un round intero (a meno che non possieda l'abilità generale *Cambio rapido*, che riduce il processo ad un'azione di movimento), durante il quale la CA del licanthropo si calcola senza considerare bonus per la Destrezza, lo scudo e le armi utilizzate, mentre i suoi attaccanti beneficiano di un bonus di +2 al TxC. La trasformazione involontaria dura fino al sorgere del sole, mentre quella di cui dispongono i mannari con la capacità *Trasformazione volontaria* è usabile tre volte al giorno e termina quando si assume una forma diversa; nelle notti di luna piena può essere usata a volontà.

Inoltre, qualsiasi licanthropo che indossi una corazza durante la trasformazione subisce danni a causa della costrizione ricevuta dall'armatura, pari a 1 PF per punto di protezione offerto dalla corazza. Solitamente poi, la corazza, i vestiti e tutti gli oggetti indossati in forma umanoide cadono a terra una volta assunta la forma animale e non possono essere utilizzati, mentre nel caso della forma ibrida restano addosso al licanthropo e possono essere utilizzati normalmente.

La mutazione in forma animale dona al soggetto la CA e le capacità di attacco e di movimento del fenotipo animale corrispondente, mentre in forma ibrida può disporre a suo piacimento delle migliori forme di attacco e movimento tra la forma animale e quella originale, con la CA determinata dall'armatura ed eventuali oggetti magici indossati, anche se la CA naturale diventa quella della forma animale (v. paragrafo sul "Livello Mannaro" a pag. 157 per i dettagli su come calcolare THAC0 e i TS nelle forme alternative). In entrambi i casi, la trasformazione implica la variazione di alcune delle caratteristiche fisiche e mentali del soggetto finchè rimane in forma mannara, coi modificatori che variano in base al fenotipo di riferimento (v. tabella 4.1).

**Tab. 4.1 – Modificatori di caratteristica per fenotipo**

Fenotipo	For	Des	Cos	Int	Sag	Car
Cinghiale	+2	-1	+2	-	-1	-2
Cocodrillo	+2	-1	+3	-2	-	-2
Corvo/Falco	-1	+3	-1	-1	-	-
Foca	+1	+1	+1	-1	-1	-1
Giaguaro	+1	+1	-	-1	-1	-
Iena	+1	-	+1	-1	-	-1
Leone	+2	-1	+1	-2	-	-
Leopardo	+1	+2	-1	-1	-	-1
Lupo	+2	-	+1	-2	-	-1
Orso	+3	-2	+2	-	-2	-1
Pantera	+1	+1	+1	-2	-	-1
Pipistrello	-	+1	+1	-	-	-2
Sciacallo	+1	+1	-	-	-	-2
Serpente	+2	+1	-	-	-1	-2
Squalo	+3	-1	+2	-	-2	-2
Tasso	+1	-	+1	-	-1	-1
Tigre	+2	+1	-	-2	-1	-
Topo	-1	+2	+1	-	-	-2
Verro	+2	-2	+2	-	-	-2
Volpe	-1	+1	-	+1	-1	-



La trasformazione guarisce qualsiasi handicap fisico della forma originale, con la sola eccezione degli arti amputati, che non possono riscreocere. Ad esempio, se normalmente zoppica, è sordo, cieco, muto o addirittura paralitico, in forma animale o ibrida queste affezioni spariscono, e ricompaiono in forma originale.

Se un licanthropo viene ridotto a zero o meno PF in forma originale (presupposto che non si sia ancora trasformato volontariamente o involontariamente, resistendo alla sete di sangue) non muore ma assume automaticamente la forma mannara di animale o ibrido (quest'ultima solo se la possiede). Solo se subisce abbastanza danni da portare in negativo anche la sua forma mannara allora si considera davvero morto. Un licanthropo ucciso definitivamente in forma mannara torna sempre automaticamente alla sua forma originale.

## Allineamento

Tutti i licanthropi hanno tendenze Caotiche quando assumono la forma mannara. Per mantenere l'allineamento originale in forma mannara il personaggio deve effettuare una prova sull'abilità *Ferrea volontà* con penalità di -4: se riesce, mantiene il suo allineamento originale, viceversa con la trasformazione diventa Caotico, e se lo è già diventa anche Malvagio.

## Nutrizione

I licanthropi hanno un metabolismo più accelerato rispetto alla razza normale di appartenenza del soggetto, e questo influenza sia il suo fabbisogno quotidiano di cibo che l'invecchiamento dell'organismo.

Ogni mese un licanthropo ha bisogno di sfamarsi con un certo quantitativo di carne cruda che dipende dal suo fenotipo (simile al fabbisogno del predatore di riferimento), e questo vale anche per quei fenotipi il cui animale è onnivoro (come orsi e topi). Oltre agli alimenti ingeriti per sostenere la propria forma umanoide, ogni licanthropo per appagare la fame innata della propria forma mannara necessita di ingerire sempre carne fresca da esseri appena morti, mentre per i mangiarogne come sciacalli e topi mannari anche la carne marcia è ugualmente appagante. Come espediente, è possibile preservare una preda uccisa mettendola sotto sale o facendola seccare: in tal caso però il suo valore nutritivo per il licanthropo si dimezza. La tabella 4.2 mostra le necessità alimentari per i vari fenotipi:

**Tab. 4.2 – Fabbisogno mensile per fenotipo**

Fenotipo	Carne	Fenotipo	Carne
Cinghiale	160 kg	Pantera	200 kg
Cocodrillo	240 kg	Pipistrello	40 kg
Corvo/Falco	40 kg	Sciacallo	120 kg
Foca	160 kg	Serpente	80 kg
Giaguaro	200 kg	Squalo	300 kg
Iena	120 kg	Tasso	80 kg
Leone	300 kg	Tigre	300 kg
Leopardo	200 kg	Topo	40 kg
Lupo	200 kg	Verro	300 kg
Orso	240 kg	Volpe	120 kg

Per capire quanta carne può essere ricavata da una preda, si consideri che da una creatura in buone condizioni fisiche il licanthropo può trarre un nutrimento pari a metà del suo peso corporeo tra carne, midollo, tendini e altre parti molli (ad esempio un uomo di 80 kg fornisce 40 kg di carne).

Per ogni mese in cui il licanthropo non riesce a sfamarsi in maniera sufficiente, egli ha una penalità cumulativa di -1 alle prove per resistere alla sete di sangue e perde 1/8 dei suoi PF totali per l'inedia. Una prova di abilità *Metabolismo lento* consente di sfamarsi con metà del quantitativo richiesto o di ignorare la perdita di PF per quel mese, ma ogni prova successiva riceve una penalità cumulativa di -1 se continua a non sfamarsi a sufficienza per quel mese. I PF perduti a causa della fame possono essere recuperati solo sfamandosi in maniera sufficiente (recupera 1/8 dei PF totali per ogni giorno in cui divora il quantitativo minimo di carne richiesto per tutto il mese). Se a causa della fame i PF scendono a zero, il licanthropo muore d'inedia.

### Capacità e Debolezze mannare

Tutti i licanthropi condividono determinate capacità di base, più un potere particolare legato specificamente al fenotipo mannaro di appartenenza. Qualsiasi licanthropo ottiene immediatamente tutte le capacità e le debolezze di base legate al suo fenotipo alla prima muta. Quando si trasforma, usa il THAC0 (o BAB) della forma animale (basato sui DV del suo livello mannaro), e possiede tutte le capacità di attacco e di movimento dell'animale di riferimento, come anche la sua CA, mentre le caratteristiche subiscono variazioni in base al fenotipo di appartenenza (v. ciascuna descrizione per maggiori dettagli). Di seguito vengono elencate le capacità di base disponibili ad ogni licanthropo.

**Forma animale:** ogni licanthropo ha una forma secondaria identica all'animale del proprio fenotipo di appartenenza. Quando assume questa forma, è praticamente indistinguibile dagli altri animali della sua specie, anche se di norma appare più grosso e feroce della norma, mentre solo le sue azioni possono tradire la sua reale intelligenza e natura. In forma animale possiede la CA, il tipo di attacchi e di movimento tipici della creatura animale, ma mantiene le sue caratteristiche (anche se modificate in base alla trasformazione), nonché le sue memorie, anche se l'attitudine tende al Caotico. Il THAC0 usato è quello di un mostro con pari Dadi Vita, mentre i Tiri Salvezza sono quelli di un Guerriero di livello pari ai DV posseduti. Una volta tornato in forma originale, nessun licanthropo infetto o maledetto ricorda ciò che ha fatto in forma animale, a meno che non dispunga del potere di *Trasformazione volontaria*, che gli consente di mantenere il controllo e i ricordi della sua forma mannara. Un licanthropo che abbia la capacità di *Trasformazione volontaria* può cambiare forma fino a tre volte al giorno, mentre non c'è limite durante le notti di luna piena. Per quelli la cui muta è involontaria, essa avviene solo durante la notte della luna piena,

e tornano normali allo spuntare dell'alba, senza memoria di ciò che è accaduto, oppure se vengono uccisi.

**Evocazione animale:** il licanthropo in forma animale o ibrida è in grado di evocare telepaticamente animali appartenenti al proprio fenotipo. Il numero totale di Dadi Vita di animali evocati è pari al triplo del suo livello mannaro (minimo uno), e gli animali arriveranno entro 2d6 round, sempre che esista una via sicura per raggiungere l'evocatore e animali di quel fenotipo siano comuni nell'area circostante. Gli animali evocati sono fedeli al licanthropo, che considerano il leader del branco, ed eseguiranno i suoi ordini telepatici fino a che non perdono metà dei PF: da quel momento ogni round effettueranno un tiro Morale, e al primo fallimento l'animale fuggirà dalla zona senza più tornare. L'evocazione può essere sfruttata un numero massimo di volte al giorno pari a un quarto del punteggio di Carisma del soggetto in forma mannara.

**Immunità:** il licanthropo in forma animale o ibrida è immune alle armi normali, mentre i danni da caduta sono considerati debilitanti. In qualsiasi forma invece è immune a *blocca persone* e *charme persone*, mentre la versione efficace sui mostri lo influenza normalmente.

**Lingua animale:** il licanthropo è in grado di comunicare con gli animali del suo fenotipo mentre è in forma animale o ibrida, e in questa seconda forma può anche parlare le altre lingue conosciute, mentre nello stadio animale le comprende ma non riesce a parlarle. In forma animale o ibrida il licanthropo riesce a influenzare positivamente le reazioni degli animali appartenenti al proprio fenotipo, guadagnando +2 ai tiri Reazioni.

**Potere del fenotipo:** ogni fenotipo mannaro tramanda un potere specifico ad esso associato disponibile dal livello mannaro Evoluto (v. descrizione dei vari Fenotipi mannari) sfruttabile fino a 3 volte al giorno.

**Sensi acuti:** il licanthropo possiede in forma animale l'infravisione entro 27 metri (ecolocazione per il solo pipistrello mannaro, in pratica vede grazie all'udito), e di notte in presenza della luna piena è in grado di vedere come se fosse giorno. Inoltre riceve gratuitamente le seguenti abilità generali in base alla specie di appartenenza: *Fiutare* e *Ascoltare* per i mammiferi, *Osservare* e *Ascoltare* per gli uccelli, *Fiutare* e *Osservare* per rettili, pesci ed eventuali anfibi. Le abilità possono essere sfruttate sia in forma originale che nelle forme alternative, ma in quelle alternative riceve un ulteriore bonus di +2 alla prova.

Oltre a queste capacità però, la licanthropia porta con sé anche le seguenti debolezze di base, che si manifestano con la prima muta.

**Allergene (aconito):** i licanthropi non sopportano l'odore dell'aconito e sono vulnerabili ad esso. L'odore dei fiori grezzi innervosisce i licanthropi che se falliscono un TS contro Veleno con bonus di +2 sono costretti a tenersi lontani ad almeno 50 metri dalla fonte dell'odore per 1 minuto. Il fumo prodotto dalla combustione dei fiori o l'uso del polline da essi ricavato provoca una reazione allergica ai licanthropi: se il loro TS contro Veleno fallisce, subiscono una penalità di -2 a tutti i loro TxC, alle prove di abilità e di caratteristica e alla CA per 1d4 turni.

**Cambio involontario:** tutti i licantropi sono soggetti ad uno stimolo che fa scattare la trasformazione involontaria nella loro forma animale. Per tutti i licantropi infettati e maledetti si tratta della luna piena, che induce la trasformazione dal momento in cui sorge nel cielo fino a che tramonta (indipendentemente dal fatto che il licantropo la possa vedere). Per i licantropi naturali invece si tratta di uno stimolo sensoriale (visivo, olfattivo o uditivo), solitamente ereditario, che non ha nulla a che fare con la luna e che ogni vero licantropo custodisce gelosamente poiché rappresenta il suo vero punto debole, ciò che potrebbe smascherarlo davanti a tutti. Il giocatore di un licantropo naturale deve decidere con il Master la natura di questo stimolo, che dovrebbe comunque essere poco comune (ad esempio il suono di un certo strumento, il profumo di un determinato fiore, un evento naturale raro, e così via).

Inoltre, ogni licantropo che venga ridotto a zero Punti Ferita o meno nella sua forma originale (se ancora non è mutato a causa della sete di sangue), assume automaticamente la sua forma mannara, ed è costretto a rimanervi fino a che non ha rigenerato sufficienti PF a ritornare in positivo nella forma originale.

**Sete di sangue:** un licantropo in forma animale o ibrida che sia esposto alla vista del sangue deve fare una prova di Saggiezza (o *Ferrea volontà*) per non soccombere alla sete di sangue e attaccare la creatura vivente più vicina per ucciderla. Mentre è vittima della sete di sangue il licantropo riceve un bonus di +2 al Tiro per Colpire e ai danni, ma la sua CA è penalizzata di 2 punti e non può usare armi o incantesimi. Solo una volta dilaniata la vittima è concessa una nuova prova con bonus di +2 per riprendere il controllo: se questa prova fallisce, il licantropo attaccherà la creatura più vicina senza tregua, ma ad ogni round può ritentare la prova per riprendere il controllo. La sete di sangue può essere scatenata anche qualora il licantropo sia ridotto a meno del 50% dei suoi PF totali in qualsiasi forma: se soccombe, si trasforma subito in animale o ibrido e assale la vittima più vicina. La prova di caratteristica o di abilità per resistere alla sete di sangue subisce una penalità in base alle circostanze:

- -1 cumulativo per ogni giorno senza cibarsi oltre il limite massimo sopportabile;
- -1 cumulativo ogni 20% dei PF totali persi;
- -2 se vi sono altri licantropi in frenesia entro 30 mt

**Vulnerabilità all'argento:** tutti i licantropi possono essere feriti con armi d'argento anche non magiche. Inoltre, se toccano un oggetto d'argento devono effettuare una prova di Saggiezza (o *Forza di volontà*) per resistere all'impulso di gettarlo via. Infine, un contatto diretto per più di 1 minuto con l'argento lascia sulla pelle un eritema per 1d4 giorni (a meno che non venga guarita magicamente prima), durante i quali la reazione allergica impone una penalità di -1 a tutti i Tiri per Colpire, prove di caratteristica e di abilità del personaggio; usare guanti e altre protezioni evita l'eritema.

## POTERI AGGIUNTIVI DEI LICANTROPI

Tutti i licantropi maturando possono acquisire altre capacità speciali, ma in questo modo subiscono parimenti ulteriori debolezze. Solitamente i licantropi infetti PNG non sviluppano altre capacità oltre alle standard, tuttavia per un Personaggio Giocante o per PNG licantropi naturali questa è un'opzione sfruttabile. È possibile sviluppare una capacità aggiuntiva ad ogni livello mannaro a partire dal 2° LM per infetti e maledetti, mentre i licantropi naturali possono sceglierne una anche al 1° livello. Di seguito vengono elencate i poteri acquisibili da ogni licantropo e il costo in termini di Punti Capacità: è possibile accedere a un determinato potere solo scegliendo in abbinamento una debolezza dello stesso valore; in alternativa si può scegliere una debolezza del valore di 2 punti e ottenere due poteri da 1 punto, ciascuno ad un LM diverso. Inoltre poteri dal costo di 2 punti capacità si sviluppano solo al 1° livello e successivamente nei livelli pari, quelli da 1 punto invece a qualsiasi livello mannaro.

**Esempio:** il lupo mannaro infetto Alanik al 2° LM sviluppa la capacità di Trasformazione volontaria (costo: 2 punti) e in cambio manifesta la Repulsione animale (valore: 2 punti). Al 3° livello decide di sfruttare la capacità di Guarigione accelerata (costo: 1 punto), e in cambio sviluppa il marchio della bestia con palmi delle mani pelosi (valore: 1 punto). Al 4° livello (Lupo Mannaro Evoluto) può accedere alla forma Ibrida (costo: 1 punto) e in cambio acquista un Allergene aggiuntivo, la belladonna (valore: 1 punto). Successivamente può guadagnare al massimo altri 6 Livelli Mannari raggiungendo il 9° LM (9 DV), e per ciascuno scegliere se maturare nuove capacità e debolezze o meno.

**Agilità (1):** i riflessi fulminei del licantropo in forma animale o ibrida concedono un bonus di +1 ai tiri Iniziativa e la sua CA naturale migliora di 1 punto per ogni LM dopo il primo. Il potere può essere scelto solo se il licantropo ha Destrezza almeno 14 e i bonus non si applicano se è sorpreso o immobilizzato.

**Controllo della progenie (2):** il licantropo è in grado di esercitare un certo grado di controllo sulla propria progenie, ovvero sui licantropi che egli crea infettando altri umanoidi. Il soggetto è in grado di dirigere le azioni della progenie in forma animale o ibrida inviando telepaticamente ordini non suicidi fino a 1 km di distanza per livello mannaro. Il progenitore inoltre conosce istintivamente la posizione della progenie mentre questa è in forma animale o ibrida, e può imporle di raggiungerlo trovando istintivamente la via più breve.

**Danni incrementati (1 o 2):** gli attacchi naturali del licantropo causano 2 danni aggiuntivi ogni 2 DV guadagnati dopo il livello Evoluto (max +6 danni a 6 DV aggiunti). Il potere vale 1 punto se il mannaro possiede un solo attacco, 2 punti se possiede attacchi multipli.

**Forma ibrida (1):** un licantropo naturale può acquisire questa capacità già al 1° livello mannaro, mentre i licantropi maledetti o infettati devono raggiungere il livello Evoluto prima di padroneggiarla. Questo potere permette al soggetto di trasformarsi anche in una forma ibrida di uomo-animale, ovvero un umanoide muscolo-

so con tratti animaleschi sia nel corpo che nel volto, che diventa a tutti gli effetti un muso animale del suo fenotipo. In forma ibrida il soggetto mantiene tutte le capacità della forma originale e aggiunge quelle della forma animale, inclusi gli attacchi naturali, la capacità di movimento e i poteri da licanthropo, oltre all'eventuale possibilità di usare armi e incantesimi. In forma ibrida usa il THAC0 di classe migliorato di 1 punto ogni 2 LM (arrotondando per eccesso), mentre i TS sono i migliori tra quelli di classe e quelli di un Guerriero di livello pari ai DV totali del soggetto (DV di classe + LM).



**Frenesia (1):** il licanthropo riesce ad entrare in frenesia per la sete di sangue a proprio piacimento, orientando la propria furia contro un nemico prestabilito. Una volta uccisi i nemici, per fermare la frenesia e placare la sete di sangue prima di assalire gli alleati, è necessario riuscire in una prova di Saggezza (v. Sete di sangue).

**Grido terrorizzante (1):** una volta ogni ora il licanthropo in forma animale o ibrida può emettere un grido acuto (ovvero il verso tipico dell'animale in questione, che sia un ruggito, un ululato, uno stridio, un grugnito, ecc.) che spaventa tutte le creature viventi entro 36 metri (ad eccezione dei licanthropi del proprio fenotipo); qualsiasi vittima che fallisca un TS Paralisi fugge per 1 minuto alla massima velocità e in seguito è intimorita e ha una penalità di -1 a tutti i tiri opposti ad esseri mannari (TxC, TS e prove abilità) per un turno.

**Guarigione accelerata (1):** quando assume forma animale o ibrida, il licanthropo ferito recupera 1/3 dei PF totali, fino a 3 volte al giorno, ad eccezione di danni causati da elementi o materiali a cui è vulnerabile.

**Immunità totale (2):** il licanthropo è immune ai danni normali anche in forma umana, con la sola esclusione di danni provocati da fuoco, acido e dai materiali a cui è vulnerabile. Qualsiasi ferita causata da armi normali crea un'ematoma che scompare dopo un'ora, senza che il soggetto perda alcun PF.

**Resilienza (2):** il potere del sangue mannaro rende il fisico del soggetto più resistente ai danni e al passare del tempo. In pratica il licanthropo in qualsiasi forma è immune alle malattie normali e più resistente ai veleni (+2 ai TS contro Veleno). Inoltre il suo invecchiamento naturale è rallentato al punto da riuscire a evitare qualsiasi effetto deleterio (abbassamento delle caratteristiche) nonché i segni che l'invecchiamento lascia sulla pelle (arrivando a sembrare eternamente giovane). Ciò non significa che il soggetto sia immortale: semplicemente il suo fisico non risente delle tare dovute al passare degli anni, ma una volta raggiunta l'età della morte egli soccombe. Questo potere protegge il licanthropo anche dagli effetti deleteri dell'invecchiamento magico.

**Resistenza alla magia (2):** il licanthropo sviluppa una naturale resistenza alla magia del 30%, che si attiva automaticamente nel momento in cui viene influenzato da un effetto magico dannoso o penalizzante.

**Resistenza alla morte (2):** se il licanthropo viene ridotto a Punti Ferita negativi, esso ritorna alla forma originale e appare morto. Tuttavia inizia a rigenerare le feri-

te al ritmo di 1 PF al turno e riacquista conoscenza non appena torna a PF positivi. Questo potere non risana ferite dovute a materiali o elementi a cui il licanthropo è vulnerabile, né può riportarlo in vita se supera la soglia di -10 PF.

**Rigenerazione (2):** il licanthropo rigenera 1 PF al round finché è in forma animale o ibrida, ad eccezio-

ne dei danni causati dal fuoco e dall'argento, più qualsiasi altro elemento o materiale a cui è vulnerabile. Se un arto viene reciso, si rigenera in 24 ore, ma la rigenerazione cessa nel momento in cui viene ridotto a PF negativi.

**Trasformazione volontaria (2):** questa capacità viene acquisita da un licanthropo naturale al 1° livello mannaro (obbligatoria), mentre è accessibile ai licanthropi maledetti o infettati solo a partire dal 2° LM. Il licanthropo è capace di mutare forma a suo piacimento, indipendentemente dallo stimolo che causa il suo cambio involontario. Può cambiare forma fino a tre volte al giorno restando in quello stato senza limiti di tempo, ma ogni trasformazione termina quando il licanthropo assume una forma diversa; nelle notti di luna piena non c'è limite al numero di trasformazioni effettuabili. Inoltre, il personaggio può resistere al cambio involontario con una prova di Saggezza (o *Ferrea volontà*) che riceve una penalità in base alla fase lunare:

- -2 se giorno di luna crescente o calante
- -4 se giorno di luna piena

## DEBOLEZZE AGGIUNTIVE DEI LICANTROPI

**Allergene aggiuntivo (1):** il licanthropo può essere allergico ad altre sostanze vegetali che causano le stesse penalità descritte per l'allergene principale (aconito). Questa debolezza può essere scelta al massimo altre due volte, per un totale di tre allergeni. Alcuni degli allergeni più comuni sono: aglio, belladonna, canfora, finocchio, ginepro, issopo, lavanda, papavero e rosa.

**Cambio involontario (2):** esiste un altro stimolo oltre a quello primario che causa un cambio involontario nella forma animale al licanthropo. D'accordo col DM occorre scegliere uno stimolo simbolico, ovvero legato al cambiamento (stagione, fase lunare, alba o tramonto, evento atmosferico), al sangue o alla morte, oppure uno stimolo fisiologico, cioè un certo odore o suono non comune, una visione determinata (magari collegata al modo in cui ha contratto la licanthropia) o un'emozione scatenante (rabbia, paura, gioia, eccitazione, ecc.).

**Forma fissa (2):** se il licanthropo assume forma animale o ibrida dopo il sorgere del sole, esso è costretto a rimanere in quella forma fino al tramonto.

**Invecchiamento (2):** il metabolismo del licanthropo varia rispetto alla specie originale di appartenenza, divenendo più rapido. Ciò causa un precoce invecchiamento e logoramento dei tessuti, dei muscoli e degli organi vitali, con la risultante che il licanthropo vede la propria longevità accorciata di un terzo. In termini di gioco si riduce del 30% l'età massima raggiungibile nonché la

soglia delle varie categorie d'età. Questa debolezza non può essere scelta se il licanthropo possiede la **Resilienza**.

**Marchio della bestia (1):** il soggetto possiede determinati tratti fisici comunemente associate ai licanthropi, ad esempio peli sul palmo delle mani, denti insolitamente affilati e sporgenti, occhi iniettati di sangue o dai colori insoliti, capelli con colori bizzarri e corpo particolarmente villosa, tratti ferini e animaleschi, e così via. Il marchio della bestia genera sospetto e pregiudizio in chiunque lo noti, causando un malus di -2 a tutti i tiri Reazioni e alle prove di Carisma o di abilità sociali del personaggio.



**Repulsione animale (2):** gli animali avvertono la vera natura del soggetto e lo temono. Quando si avvicina a meno di 18 metri da un animale (con l'esclusione di quelli appartenenti al suo fenotipo), questo diventa irrequieto e automaticamente ostile, e chiunque può constatare il cambiamento d'umore della bestia, i cui sensi più acuti hanno percepito l'avvicinarsi del licanthropo. Successivamente, se il mannaro si avvicina entro 9 metri, i predatori reagiranno assalendolo, mentre gli altri animali cercheranno di fuggire in qualsiasi modo, spesso obbligando i loro padroni o cavalieri a dure prove per trattenerli o farsi ubbidire (prove di abilità a -6). Solo addestrando un animale a riconoscere e sopportare l'odore di quel licanthropo si può evitare la sua reazione.

**Vulnerabilità elementale (2):** il licanthropo è particolarmente vulnerabile ad un tipo di energia tra fuoco, gelo ed elettricità. Qualsiasi Tiro Salvezza contro questo elemento implica un malus di -2 e i danni causati dall'elemento non possono essere rigenerati o guariti tramite le capacità soprannaturali del licanthropo.

**Vulnerabilità materiale (1):** esiste un secondo materiale oltre all'argento che è sempre in grado di ferire il licanthropo e risulta fastidioso al contatto. La scelta è limitata a quelli elencati nella lista seguente: bronzo, ferro freddo, legno, rame, oro, ossidiana. Ogni licanthropo non può avere più di due vulnerabilità materiali.

## Livello Mannaro

Un licanthropo, che sia ereditario, infetto o maledetto, deve accumulare PE separatamente per migliorare il suo Livello Mannaro (LM). All'inizio per i licanthropi infetti o maledetti questi PE derivano semplicemente dalle vittime che uccide, mentre i licanthropi naturali possono sfruttare le forme alternative anche per ottenere esperienza tramite azioni diverse. I PE necessari per avanzare al secondo livello sono indicati dal Valore Mannaro (VM) elencato per ciascun fenotipo, e occorre poi raddoppiare il VM per ottenere i PE necessari a raggiungere ogni livello successivo (es. un lupo mannaro con VM di 4.200 deve accumulare 4.200 PE per raggiungere il 2° livello mannaro, 8.400 PE per il 3° LM, 16.800 per il 4° LM, 33.600 per il 5° LM, 67.200

per il 6° LM, 134.400 PE per il 7°, 268.800 PE per 8° LM e 537.600 PE per il 9° e ultimo LM).

Al 1° Livello Mannaro, un personaggio possiede 1 DV mannaro, e acquista 1 Dado Vita aggiuntivo per ogni ulteriore Livello Mannaro guadagnato, migliorando sia il numero dei suoi PF Totali (dati dalla somma dei PF relativi al suo Livello Mannaro e a quelli della sua classe originale di appartenenza), che il THACO (o BAB) e i TS della forma mannara. In forma animale il THACO (o BAB) è quello di un mostro con DV pari al LM più i DV di classe (se marziale) o metà dei DV di classe (se arcana, divina o furtiva), mentre il TS è quello di un Guerriero di

livello pari alla somma tra DV di classe e LM. In forma ibrida, si usa il THACO di classe migliorato di 1 punto ogni 2 LM (arrotondando per eccesso), mentre i TS sono i migliori tra quelli di classe e quelli di un Guerriero di livello pari ai DV totali (DV di classe + LM) del soggetto, come riassunto nella tabella seguente:

Forma	Animale	Ibrida
<b>THACO o BAB</b>	Mostro con DV = DV classe + LM	TxC classe + bonus pari a metà LM
<b>TS</b>	Guerriero liv = DV classe + LM	Migliore tra liv. classe e Guerriero liv =DV totali

Il licanthropo raggiunge il livello Evoluto quando il suo Livello Mannaro equivale ai Dadi Vita della forma evoluta, che sono uguali ai DV originali dell'animale di riferimento (minimo 2 DV). Solitamente si considera che ciò avvenga nel corso di svariati anni per i PNG, ma nel caso dei Personaggi Giocanti è necessario usare queste regole e accumulare PE da licanthropo.

**Esempio 1:** un contadino umano (1 DV, 4 PF) viene infettato da un lupo mannaro evoluto (3 LM e 4 DV), e alla prima muta diviene un licanthropo con 2 DV e 10 PF (4 dalla forma originale + 6 dal 1° LM). Supponendo non venga ucciso durante le sue scorribande, nel corso di un anno raggiunge lo stadio evoluto (il classico lupo mannaro da 4 DV totali e 3 LM).

**Esempio 2:** un ladro umano di 3° livello (12 Pf) contrae la licanthropia da un pipistrello mannaro evoluto (2 LM), e alla prima luna piena diventa un licanthropo con 4 DV e 20 Pf (12 originali + 8 mannari). Accumulando PE da licanthropo (e supponendo che nel frattempo non abbia guadagnato altri livelli anche come ladro) riesce a raggiungere il 2° LM, arrivando allo stadio evoluto con 5 DV (3d4 da Ladro + 2d8 da Mannaro) e 26 PF.

Una volta raggiunto il LM Evoluto, è possibile continuare ad accumulare PE e avanzare guadagnando 1 ulteriore DV per livello, ma nessun licanthropo può acquisire più di 6 LM oltre lo stadio Evoluto. In caso si utilizzino le regole per PG multiclasse o biclasse, i PE acquisiti per avanzare nel LM decurtano il tetto massimo raggiungibile nella classe del personaggio (quindi un PG mannaro non potrà mai raggiungere i massimi livelli di classe).

Con l'eccezione dei licanthropi naturali che hanno accesso a tutti i poteri fin dal 1° livello, i licanthropi infetti e maledetti possono padroneggiare la *Trasforma-*

*zione volontaria* solo a partire dal 2° LM, mentre la capacità di sfruttare la *Forma ibrida* è accessibile (per chi la sviluppa) solo raggiunto il Livello Evoluto.

Un licantropo non muore fino a che i suoi PF totali non vengono ridotti in negativo. Ogni volta che viene danneggiato, indipendentemente dalla forma assunta, prima si scalano i PF relativi alla sua forma originale, dopodiché si passa ai PF della forma mannara; se i PF della forma originale si azzerano, il soggetto non sviene o muore, ma assume automaticamente la forma mannara (animale o ibrida se posseduta, a sua scelta) e continua ad agire in tale stato, senza la possibilità di riprendere la forma originale fino a che non sia tornato in positivo coi PF di quella forma. Per calcolare il numero totale di PF posseduti occorre sommare quelli della forma originale (determinati dalla classe) a quelli della forma mannara (1d8 per ogni DV mannaro, aggiungendo eventuali modificatori per la Costituzione).

**Esempio:** un uomo comune (1 DV, 6 PF in forma originale) infettato da un licantropo sopravvive all'assalto e diventa in seguito un lupo mannaro evoluto con 4 DV (4d8 PF +3 per il bonus Costituzione). Il lupo mannaro infetto avrà un totale di 32 PF (26 per la forma mannara + 6 per quella originaria). Se in forma umana subisce 6 o più punti di danno, egli si trasforma automaticamente in lupo coi PF rimasti, e presumibilmente attaccherà l'assalitore (se soccombe alla sete di sangue) o fuggirà (se si rende conto che l'avversario è più forte). Solo una volta che avrà recuperato sufficienti PF per tornare a 27 (ovvero 1 PF in forma umana) potrà ritrasformarsi in essere umano.

Infine al primo Livello Mannaro il soggetto ottiene gratuitamente l'abilità *Cacciare* e successivamente ne guadagna una ogni 3 livelli da scegliere esclusivamente tra quelle connesse alla sua forma mannara (quindi sono escluse a priori quelle di Intelligenza). Se si usa il sistema coi gradi abilità, il licantropo ottiene 2 gradi bonus in *Cacciare* al 1° LM, poi 2 gradi aggiuntivi nei livelli pari e 1 in quelli dispari per apprendere abilità connesse alla forma mannara.

## Fenotipi Mannari

I seguenti fenotipi sono quelli finora conosciuti su Mystara e in generale possono essere usati per qualsiasi campagna fantasy. Il DM ha sempre l'ultima parola sulla presenza o meno di un determinato fenotipo, e può aggiungerne di nuovi, purchè tenga a mente che devono basarsi su un animale (non bestie fantastiche o mostri intelligenti) che abbia un attacco di tipo morso.

### Legenda:

**Valore Mannaro (VM):** indica i PE necessari per acquisire il secondo Livello Mannaro e la generica potenza del fenotipo mannaro. Il VM parte da 3.500 PE, maggiorato di 100 per ogni punto di CA e VA naturale, 200 per ogni attacco oltre al primo e un valore arbitrario in base al potere speciale e capacità di movimento.

**CA:** la Classe d'Armatura naturale della forma animale o ibrida del licantropo, a cui si aggiunge il modificatore relativo alla Destrezza per determinare la CA finale.

**VA:** il Valore d'Armatura (se usato) del licantropo in forma animale o ibrida indica quanti danni ignora ad ogni colpo ricevuto (è migliorato di 1 punto rispetto a quello dell'animale originale).

**DV Evoluto:** i Dadi Vita (d8) del licantropo in forma Evoluta, uguali ai DV originali dell'animale di riferimento (minimo 2 DV); il verro diabolico fa eccezione con 9 DV a livello Evoluto poiché il ceppo è creato da Orcus. Il licantropo può progredire nei LM aggiungendo fino a 6 DV oltre quelli della forma Evoluta.

**Att:** numero e tipo di attacchi effettuabili al round. Gli attacchi naturali di un licantropo in forma animale o ibrida sono considerati armi +1 a livello Evoluto e migliorano di 1 punto ogni 3 LM successivi (max +3).

**Att. Speciale:** la creatura dispone di un attacco speciale che può effettuare nelle modalità sotto indicate.

**Carica o Picchiata:** la creatura può effettuare un attacco in corsa se riesce a muoversi per almeno 18 metri in linea retta. L'attacco beneficia di un bonus di +2 al TxC e causa danni doppi se colpisce, e impiega l'intero round di azioni del personaggio.

**Rallenta:** il leopardo che attacca alle spalle la preda mira sempre alle gambe per recidere i tendini. La creatura effettua i suoi TxC con bonus di +2, e per ognuno che va a segno la vittima deve fare un TS contro Paralisi con penalità pari ai danni subiti o rimanere azzoppata (movimento dimezzato) finchè la ferita non guarisce.

**Squarcia:** i grandi felini possono usare anche gli artigli posteriori per sfregiare le vittime. Laddove compaia questa modalità d'attacco, ogni volta che la creatura colpisce con entrambi artigli anteriori, significa che ha afferrato la vittima e cerca di squarciarle il ventre con quelli posteriori. È necessario un altro TxC, che causa i danni indicati nell'apposito campo.

**Stritola:** la creatura può afferrare il nemico e trattenerlo in una presa stritolante che provoca i danni appropriati indicati. Per sfuggire alla stretta occorre una prova di Forza contrapposta una volta al round, viceversa la vittima imprigionata subisce automaticamente i danni.

**Danni:** danni base per ogni tipo di attacco, a cui si aggiunge il modificatore di Forza della forma mannara.

**Mov:** velocità di movimento per Corsa e Cammino in metri al round, mentre il terzo valore indica il movimento di cammino in km/h. Qualora siano presenti altre forme di movimento (Volo, Nuoto, ecc.) viene chiaramente indicato, insieme alla velocità di riferimento.

**Taglia:** la taglia della creatura in forma animale (g indica altezza in centimetri al garrese, l indica lunghezza totale del corpo in centimetri). In forma ibrida ha la stessa altezza della forma originale, ma è più robusto.

**Modificatori:** i modificatori alle caratteristiche (elencate con l'abbreviazione alle prime due lettere) applicabili solo in forma animale o ibrida. Dopo il primo modificatore (primario per il fenotipo) è indicato tra parentesi il valore minimo della caratteristica di quella specie mannara: se una volta aggiunto il modificatore la caratteristica non raggiunge il minimo indicato, il punteggio diventa automaticamente quel valore.

**Potere speciale:** il potere di ogni fenotipo è sfruttabile fino a 3 volte al giorno da livello Evoluto solo in forma animale o ibrida, salvo diversamente indicato.

## CINGHIALE MANNARO

Valore Mannaro: 4.200



**CA:** 5    **VA:** 2    **DV Evoluto:** 3  
**Att:** 1 zannata    **Danni:** 1d8  
**Att. Speciale:** Carica    **Danni:** 2d8  
**Mov:** 36/12/4    **Taglia:** M (100 g, 160 l)  
**Modificatori:** Fo +2 (min 16), Co +2; Ca -2, De e Sa -1  
**Potere Speciale:** *Passo devastante*

Calpestando con violenza il terreno mentre si muove il cinghiale mannaro provoca un piccolo terremoto nell'area intorno a sé entro un raggio in metri pari al triplo dei suoi Dadi Vita. A causa del tremore, tutte le creature bipedi presenti nell'area d'effetto ricevono una penalità di -2 ai loro Tiri per Colpire fino a che il cinghiale insiste col passo devastante (azione gratuita che può durare ogni volta per un massimo di round consecutivi pari al doppio del suo livello mannaro) e devono inoltre fare ogni round una prova di Destrezza con penalità di -2 per non cadere.

## COCCODRILLO MANNARO

Valore Mannaro: 4.600

**CA:** 4    **VA:** 3    **DV Evoluto:** 4  
**Att:** 1 morso +1 coda    **Danni:** 1d10 / 1d5  
**Mov:** 18/6/2    **Taglia:** L (300 l)  
**Nuoto:** 27/9/2    (trattiene il fiato per 10 turni)  
**Modificatori:** +3 Co (min 16), +2 Fo; -2 In e Ca, -1 De  
**Potere speciale:** *Mimetismo palustre*

Il coccodrillo mannaro è in grado di replicare gli effetti dell'incantesimo arcano di 2° livello *mimetismo* (durata: 6 turni) finché si trova in ambiente palustre.



## CORVO MANNARO

Valore Mannaro: 4.000

**CA:** 8    **VA:** 1    **DV Evoluto:** 2  
**Att:** 1 becco    **Danni:** 1d6  
**Att. Speciale:** Picchiata    **Danni:** 2d6  
**Volo:** 90/30/10    **Taglia:** M (150 l, ali h x 3)  
**Modificatori:** +3 De (min 16); -1 Fo, Co e In  
**Potere speciale:** *Vista rivelante*

Il corvo mannaro è in grado di replicare gli effetti dell'incantesimo arcano di 5° livello *vista rivelante* (durata: 1 turno).



## FOCA MANNARA

Valore Mannaro: 4.200

**CA:** 5    **VA:** 2    **DV Evoluto:** 4  
**Att:** 1 morso    **Danni:** 1d6  
**Mov:** 27/9/3    **Taglia:** H (500 l)  
**Nuoto:** 54/18/6    (trattiene il fiato per minuti = Cos)  
**Modificatori:** +1 Fo, De e Co (min 14); -1 In, Sa e Ca  
**Potere speciale:** *Vista rivelante*

La foca mannara è in grado di replicare gli effetti dell'incantesimo arcano di 5° livello *vista rivelante* (durata: 1 turno).





## GIAGUARO MANNARO

Valore Mannaro: 4.500



**CA:** 6    **VA:** 2    **DV Evoluto:** 4  
**Att:** 2 artigli + 1 morso    **Danni:** 1d3 x 2 / 1d8  
**Att. Speciale:** Squarcia    **Danni:** 2d6  
**Mov:** 45/15/5    **Taglia:** M (70 g, 170 l)  
**Modificatori:** +1 Fo e De (min 15); -1 In e Sa  
**Potere speciale:** *Mimetismo silvestre*

Il giaguaro mannaro è in grado di replicare gli effetti dell'incantesimo arcano di 2° livello *mimetismo* (durata: 6 turni) finché si trova in giungle o foreste.

## IENA MANNARA

Valore Mannaro: 4.000

**CA:** 7    **VA:** 1    **DV Evoluto:** 2  
**Att:** 1 morso    **Danni:** 2d4  
**Mov:** 36/12/4    **Taglia:** M (100 g, 160 l)  
**Modificatori:** +1 Fo e Co (min 14); -1 In e Ca  
**Potere speciale:** *Silenzio individuale*

La iena mannara è in grado di sfruttare l'omonimo incantesimo arcano di 2° livello *silenzio individuale* (durata: 1 turno per livello mannaro).



## LEONE MANNARO

Valore Mannaro: 4.700



**CA:** 6    **VA:** 2    **DV Evoluto:** 5  
**Att:** 2 artigli + 1 morso    **Danni:** 1d4 x 2 / 1d8  
**Att. Speciale:** Squarcia    **Danni:** 2d8  
**Mov:** 45/15/5    **Taglia:** L (120 g, 230 l)  
**Modificatori:** +2 Fo (min 17), +1 Co; -2 In, -1 De  
**Potere speciale:** *Assalto ferino*

Il leone mannaro è in grado di compiere un balzo fino a 15 metri di distanza e sfruttare un'azione completa d'attacco con artigli anteriori, artigli posteriori e morso contemporaneamente. Sono necessari tre soli Tiri per Colpire (uno per ogni coppia d'artigli e uno per il morso), ciascuno dei quali beneficia di un bonus di +3, e quelli che vanno a segno causano i danni doppi.

## LEOPARDO MANNARO

Valore Mannaro: 4.600

**CA:** 7    **VA:** 2    **DV Evoluto:** 3  
**Att:** 2 artigli + 1 morso    **Danni:** 1d3 x2 / 1d6  
**Att. Speciale:** Rallenta e Squarcia    **Danni:** 2d4  
**Mov:** 45/15/5    **Taglia:** M (70 g, 130 l)  
**Modificatori:** +2 De (min 16), +1 Fo; -1 Co, In e Ca  
**Potere speciale:** *Velocità*

Il leopardo mannaro è in grado di replicare per un turno gli effetti dell'incantesimo arcano di 3° livello *velocità*.



## LUPO MANNARO

Valore Mannaro: 4.200



**CA:** 6    **VA:** 2    **DV Evoluto:** 3  
**Att:** 1 morso    **Danni:** 1d6  
**Mov:** 45/15/5    **Taglia:** M (90 g, 180 l)  
**Modificatori:** Fo +2 (min 16), Co +1; In -2, Ca -1  
**Potere speciale:** *Ululato terrorizzante*

Quando usa l'ululato terrorizzante, tutti i nemici viventi entro 36 metri in grado di udirlo e con DV o livello uguali o inferiori al LM del licantropo devono effettuare un TS Paralisi o rimanere sconvolti dal terrore, facendo cadere qualsiasi cosa abbiano in mano e rannicchiandosi a terra in posizione fetale per 1d4 minuti; se assaliti reagiscono, ma hanno -2 a tutti i tiri.

## ORSO MANNARO

Valore Mannaro: 4.700

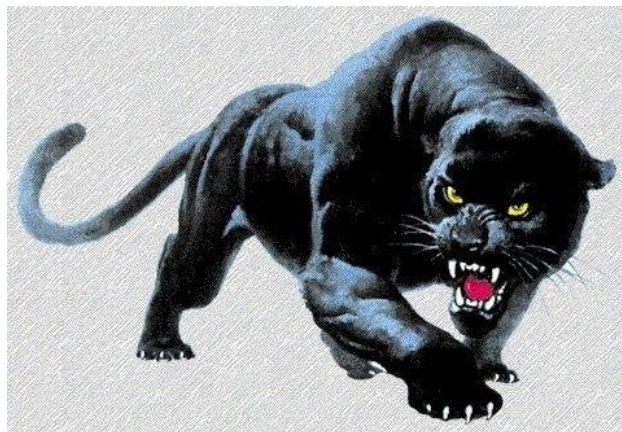


**CA:** 5    **VA:** 2    **DV Evoluto:** 5  
**Att:** 2 artigli + 1 morso    **Danni:** 1d4 x 2 / 1d8  
**Att. Speciale:** Stritola    **Danni:** 2d8  
**Mov:** 36/12/4    **Taglia:** L (150 g, 300 l)  
**Modificatori:** Fo +3 (min 18), Co +2; De e Sa -2, Ca -1  
**Potere speciale:** *Porta vegetale*

L'orso mannaro ha la capacità di passare attraverso la vegetazione più fitta senza alcun impedimento (come per l'omonimo incantesimo druidico di 4° livello), per una durata pari a 1 turno per livello mannaro.

## PANTERA MANNARA

Valore Mannaro: 4.700



**CA:** 5    **VA:** 2    **DV Evoluto:** 4  
**Att:** 2 artigli + 1 morso    **Danni:** 1d4 x 2 / 1d6  
**Att. Speciale:** Squarcia    **Danni:** 2d6  
**Mov:** 45/15/5    **Taglia:** M (70 g, 150 l)  
**Modificatori:** Fo, De e Co +1 (min 15); -2 In, -1 Ca  
**Potere speciale:** *Mimetismo tenebroso*

La pantera mannara è in grado di replicare gli effetti dell'incantesimo arcano di 2° livello *mimetismo* (durata: 6 turni) durante la notte o in zone buie.

## PIPISTRELLO MANNARO

Valore Mannaro: 4.500

**CA:** 7    **VA:** 1    **DV Evoluto:** 2  
**Att:** 2 artigli + 1 morso    **Danni:** 1d3 x 2 / 1d4  
**Mov:** 18/6/2    **Taglia:** M (150 l)  
**Volo:** 54/18/6    (ap. alare h x 3)  
**Modificatori:** De +2 (min 16), Co +1; Ca -2, In -1  
**Potere speciale:** *Stridio acuto*

Il pipistrello sceglie se emettere uno stridio stordente o sonico. Nel primo caso gli esseri viventi entro 18 metri in grado di udirlo devono effettuare un TS Paralisi o rimanere storditi per 1d3 round. Lo stridio sonico invece causa 2d6 danni sonori a persone e oggetti entro 9 metri, e oggetti di vetro o cristallo si rompono se falliscono un TS Distruzione.



## SCIACALLO MANNARO

**Valore Mannaro:** 4.000

**CA:** 7 **VA:** 1 **DV Evoluto:** 2  
**Att:** 1 morso **Danni:** 1d4  
**Mov:** 36/12/4 **Taglia:** S (70 g, 120 l)  
**Modificatori:** +1 Fo e De (min 14); -2 Ca  
**Potere speciale:** *Morso debilitante*

Il morso dello sciacallo mannaro può trasmettere una malattia debilitante (febbre e debolezza) che riduce di 2 punti la Forza di qualsiasi essere vivente. La vittima che fallisca un TS contro Veleno subisce la penalità fino a che la malattia non viene curata magicamente, mentre se il TS riesce la penalità scompare automaticamente dopo un minuto (6 round).



## SQUALO MANNARO

**Valore Mannaro:** 4.400

**CA:** 4 **VA:** 2 **DV Evoluto:** 5  
**Att:** 1 morso **Danni:** 1d10  
**Nuoto:** 72/24/8 **Taglia:** H (400 l)  
**Modificatori:** +3 Fo (min 18), +2 Co; -2 Ca e Sa, -1 De  
**Potere speciale:** *Furia marina*

Quando lo squalo mannaro si agita per evocare la furia marina genera forti correnti entro un raggio di 1,5 metri per livello intorno a sé, e tutti gli esseri all'interno dell'area d'effetto subiscono una penalità di -2 ai TxC, alla CA e hanno la velocità di movimento dimezzata fintanto che lo squalo mannaro insiste nel muovere le acque (azione gratuita che può durare ogni volta per un massimo di round consecutivi pari al doppio del suo livello mannaro).



## SERPENTE MANNARO

**Valore Mannaro:** 4.500

**CA:** 6 **VA:** 2 **DV Evoluto:** 5  
**Att:** 1 morso **Danni:** 1d4  
**Att. Speciale:** Stritola **Danni:** 1d6  
**Mov:** 27/9/3 **Taglia:** H (500 l)  
**Modificatori:** +2 Fo (min 16), +1 De; -2 Ca, -1 Sa  
**Potere speciale:** *Morso paralizzante*

Il morso del serpente mannaro può trasmettere una tossina paralizzante che blocca per 1 turno qualsiasi essere vivente che fallisca un TS contro Veleno; se il TS riesce la CA della vittima peggiora di 1 punto per 1 turno (non cumulabile) a causa dei riflessi rallentati.



## TASSO MANNARO

**Valore Mannaro:** 4.700

**CA:** 5 **VA:** 2 **DV Evoluto:** 2  
**Att:** 2 artigli + 1 morso **Danni:** 1d2 x 2 / 1d4  
**Mov:** 18/6/2 **Taglia:** S (40 g, 90 l)  
**Scavando:** 9/3/1  
**Modificatori:** +1 Fo e Co (min 15); -1 Ca e Sa  
**Potere speciale:** *Furia rabbiosa*

Quando il tasso mannaro s'infuria, tutti i suoi attacchi beneficiano di un bonus di +3 al TxC e ai danni, tuttavia la sua Destrezza e la CA calano di 2 punti. È possibile rimanere in preda alla furia per un numero di round pari al punteggio di Costituzione, ma contrariamente alla frenesia dei berserker una volta terminata la furia il tasso mannaro non è per nulla affaticato.



## TIGRE MANNARA

Valore Mannaro: 4.900



**CA:** 6    **VA:** 2    **DV Evoluto:** 6  
**Att:** 2 artigli + 1 morso    **Danni:** 1d4 x 2 / 1d10  
**Att. Speciale:** Squarcia    **Danni:** 2d8  
**Mov:** 45/15/5    **Taglia:** L (100 g, 280 l)  
**Modificatori:** Fo +2 (min 17), De +1; In -2, Sa -1  
**Potere speciale:** *Ruggito paralizzante*

Quando usa il ruggito paralizzante, tutti nemici viventi entro 36 metri in grado di udirlo e con livello o DV uguali o inferiori al LM del licantropo devono effettuare un TS contro Paralisi o rimanere paralizzati dal terrore per 2d6 round, incapaci di reagire o di muoversi (sono considerati indifesi e restano tremanti sul posto).

## TOPO MANNARO

Valore Mannaro: 4.000

**CA:** 7    **VA:** 1    **DV Evoluto:** 2  
**Att:** 1 morso    **Danni:** 1d3  
**Mov:** 36/12/4    **Taglia:** S (50 g, 90 l)  
**Modificatori:** +2 De (min 15), +1 Co; -2 Ca, -1 Fo  
**Potere speciale:** *Morso debilitante*

Il morso del topo mannaro può trasmettere una malattia debilitante (tremore incontrollato) che riduce di 2 punti la Destrezza di qualsiasi essere vivente. La vittima che fallisca un TS contro Veleno subisce la penalità fino a che la malattia non viene curata magicamente, mentre se il TS riesce la penalità scompare automaticamente dopo un minuto (6 round).



## VERRO MANNARO

Valore Mannaro: 4.800



**CA:** 3    **VA:** 2    **DV Evoluto:** 8  
**Att:** 1 morso    **Danni:** 1d6  
**Mov:** 27/9/3    **Taglia:** M (100 g, 160 l)  
**Modificatori:** +2 Fo (min 16) e Co; -2 De e Ca  
**Potere speciale:** *Volontà dominante*

Il verro mannaro (o verro diabolico) in qualsiasi forma si trovi può imporre la propria volontà su una creatura umanoide come se usasse l'incantesimo *dominare persone*. Alla vittima è concesso un TS contro Incantesimi mentali a -2 per resistere, e al termine dell'effetto l'individuo si comporterà nei confronti del verro in base a come è stato trattato, mantenendo ogni ricordo di ciò che è avvenuto.

## VOLPE MANNARA

Valore Mannaro: 4.000

**CA:** 8    **VA:** 1    **DV Evoluto:** 2  
**Att:** 1 morso    **Danni:** 1d4  
**Mov:** 45/15/5    **Taglia:** S (50 g, 90 l)  
**Modificatori:** De +1 (min 15), In +1; Fo e Sa -1  
**Potere speciale:** *Sguardo ammaliante*

La volpe mannara può affascinare un umanoide (in forma normale) o un animale (in forma animale o ibrida) che incroci il suo sguardo come per l'incantesimo *charme persone* o *charme animali*. Alla vittima è concesso un TS contro Incantesimi mentali per resistere, viceversa la durata dello charme è di 24 ore. Al termine dell'effetto il soggetto si comporterà normalmente nei confronti della volpe mannara, mantenendo ogni ricordo di ciò che è avvenuto.



## Capitolo 6 – Oltre la Vita (Personaggi Non-Morti)

### ***Affrontare la non-vita dopo la morte***

La morte è un evento traumatico nella carriera di ogni personaggio, ma è un ostacolo con cui ogni avventuriero sa di doversi confrontare prima o poi. La magia rende la guarigione più rapida e tiene lontano la dipartita per coloro che abbiano a disposizione i servizi di un chierico fidato o l'accesso ad oggetti magici dai poteri taumaturgici. E se poi l'inevitabile infine accadesse, il potere che gli dei elargiscono ai loro servitori è talmente elevato che anche riportare in vita un defunto non è più impossibile. Quando poi le ambizioni e le capacità superano quelle dei comuni avventurieri, il rischio di passare a miglior vita diventa talmente frequente che per i personaggi di alto livello il miracolo della rinascita dalla morte si trasforma in un'opzione così facilmente accessibile da sembrare quasi banale.

Eppure esiste un altro stato dell'esistenza oltre alla vita e alla morte, che di solito però ogni avventuriero ritiene di dover affrontare in una sola maniera: annientandolo. Si tratta della non-morte, lo stato per cui un corpo morto viene rianimato da un'energia negromantica che gli dà una parvenza di vita, senza tuttavia ridonargli ciò che lo rende vivo: l'anima. Così i non-morti si trovano ad esistere tormentati dalla sensazione di non essere completi, di aver perso qualcosa di importante, e ciascuno cerca di placare la fame di vita che lo divora tragicamente in maniera diversa. Non importa a quale mezzo di sostentamento sia legato, quale destino insegua o quale ossessione guidi un non-morto, perché alla fine tutti sono spinti ad azioni nefande e spietate dall'energia che li anima e li ha riportati all'esistenza: l'Entropia. Alla lunga, ogni parvenza di umanità che albergava nello spirito ritornato dall'Aldilà viene pervertita dall'energia entropica che lo alimenta, e il non-morto perde qualsiasi residuo della propria coscienza diventando un essere spietato, abietto e ossessionato da un'unica cosa: pervertire con ogni mezzo o distruggere ciò che a lui è stato negato, ovvero la vita. Di fronte ad un così triste destino, la morte appare invero una scelta molto più tranquillizzante ed appagante.

La non-morte è uno stato dell'esistenza con cui prima o poi tutti gli avventurieri hanno a che fare, ma è opportuno fare una distinzione chiarificatrice riguardante l'origine dei non-morti, che può aiutare anche il Dungeon Master a capire chi possa accedervi e attraverso quali metodi. Il passaggio alla non-morte è chiamato tecnicamente "transizione", e vi sono sostanzialmente due vie per arrivarci: volontaria e involontaria.

### **Non-morte volontaria**

Esistono individui che nella loro folle brama di potere guardano alla non-morte come al coronamento di una vita di sforzi, certi che una volta sconfitto il

tempo e arrestato l'invecchiamento potranno continuare ad ordire le loro trame con più libertà.

Coloro che ricercano coscientemente la non-morte sono solitamente potenti incantatori, che aspirano a scoprire il segreto per diventare mummie o lich, una delle razze non-morte più potenti e versatili, in grado di rivaleggiare persino coi demoni. La via per l'immortalità del lich è però lunga e tortuosa, poiché la formula per creare il filtro che permetterà la transizione e il processo per forgiare il filatterio che ospiterà l'anima del non-morto sono conoscenze così oscure e nascoste che solo i più capaci e determinati incantatori riescono infine a svelarle e comprenderle appieno.

In alternativa, i necrofili che non eccellono nelle arti magiche cercano di ottenere i poteri dei non-morti diventando discepoli di qualche creatura della notte, con la speranza di ricevere infine il dono oscuro che li renderà superiori ai comuni mortali. Questo avviene nella maggior parte dei casi rivolgendosi ai non-morti superiori, ovvero quelle creature che nonostante la transizione alla non-vita riescono a conservare gran parte del loro intelletto e a sviluppare eccezionali capacità sovranaturali. Diverse sono le sette di mortali che venerano e servono un vampiro, una mummia, un fantasma o uno spettro particolarmente potente, mentre più rari sono i culti degenerati che invece si rivolgono ai famelici ghouls o ai diabolici necrospettri (agli ultimi posti della scala intellettuale dei non-morti), decisamente più pericolosi come padroni poiché divorati da una fame straziante e spesso preda di istinti violenti e distruttivi che sfogano anche sui loro seguaci.

Esiste un terzo modo per raggiungere volontariamente la non-vita dopo la morte, ma presuppone un sentimento estremo che guidi le azioni del soggetto: un patto con le forze dell'Entropia. Solitamente il patto presuppone una ricerca volontaria di qualche potente servo del Male, come un sacerdote o persino un demone, che impone sull'anima del supplicante una maledizione che lo riporterà tra i vivi come non-morto per esigere la sua vendetta, visto che l'odio è uno dei sentimenti più forti e più attraenti per l'Entropia. Più rari sono i casi in cui il desiderio di tornare dalla morte di un trapassato è talmente forte che gli immortali dell'Entropia avvertono l'angoscia dell'anima in pena (specialmente se si tratta di un individuo particolarmente potente o malvagio) e la rimandano indietro nel mondo dei vivi per completare ciò che ha lasciato incompiuto, certi che così facendo provocheranno allo stesso tempo caos, dolore e morte, aumentando così il potere dell'Entropia nell'universo.

Qualsiasi sia la via percorsa da coloro che abbracciano volontariamente la non-morte, una cosa li accomuna e li rende simili a tutti quelli che raggiungono questo stato: per effettuare la transizione occorre sempre morire. L'unico vantaggio per i volontari è di scegliere il modo e il tempo per farlo.

## Non-morte involontaria

La maggior parte delle creature che diventano non-morti non ha scelta: esse vengono uccise violentemente da un essere non-morto, che a volte per scelta e più spesso involontariamente li condanna alla sua stessa sorte, in questo caso vissuta come una maledizione. Numerose sono infatti le razze di non-morti che hanno il potere di creare una progenie infettando le vittime che uccidono con la loro stessa energia entropica, e questo vale per tutti coloro che muoiono poiché la loro forza vitale viene risucchiata dal non-morto (in termini di gioco cioè quando la perdita di livelli di esperienza o dei fluidi vitali comporta il decesso per azzeramento del valore in questione).

In questi casi, se il non-morto responsabile dell'uccisione o qualche saggio mortale che incappa nei resti della vittima non prende le dovute precauzioni bruciando il cadavere o scacciando la maledizione che ormai grava sulla sua anima, il soggetto si risveglierà nuovamente nel suo corpo dopo un certo numero di giorni animato dall'energia entropica e dalla stessa fame del suo uccisore, e destinato a dividerne la sorte, visto che diventa anche succube della creatura che l'ha generato alla non-vita.

Un altro modo per ritornare involontariamente come non-morto è cadere vittima di un incantesimo necromantico particolarmente potente (come *creare non-morti superiori* o una *maledizione*) da parte di un sacerdote particolarmente malvagio o di un negromante. Gli incantatori che possiedono potere sufficiente a danneggiare l'anima di un mortale alla non-morte spesso lo fanno per vendicarsi di qualche torto o per sottomettere la vittima che, per convenienza o disperazione si piega alla volontà dell'incantatore e diventa suo seguace. Raramente tuttavia la maledizione viene tolta ai malcapitati, poiché questi negromanti sanno che potranno beneficiare ugualmente dei loro servizi anche da non-morti, avendo spesso anche le capacità per comandarli oltre che per crearli.

Da ultimo esistono alcuni rari casi in cui il risveglio alla non-vita avviene in modo del tutto inatteso. Esistono infatti individui dotati di grande dedizione ad una causa o ad una persona, la cui forza di volontà è in grado da sola di evocare le energie necessarie per riportare lo spirito in contatto col proprio corpo dopo la morte. Sfortunatamente la loro determinazione non ha il potere di ridargli la vita, ma solo una parvenza di esistenza alimentata dall'unica energia in grado di rispondere alla loro ossessione: quella entropica. Questi non-morti sono sempre legati ad un preciso oggetto, luogo o individuo, e faranno qualsiasi cosa pur di proteggerlo o impedire che qualcun altro ne entri in possesso, assumendo il ruolo di oscuri custodi dell'Aldilà.



## Transizione alla Non-Vita

Una volta che un personaggio effettua la transizione alla non-vita, smette di avanzare nel suo livello di classe e inizia ad avanzare come non-morto. In base alla razza non-morta a cui appartiene può mantenere tutte o parte delle capacità e conoscenze che aveva in vita, continuando a migliorarle (come nel caso di un incantatore che diventi un lich, un vampiro o una mummia), oppure focalizzarsi su nuove capacità speciali che diventano accessibili dopo la transizione.

Ogni razza non-morta ha accesso ad una lista caratteristica di capacità speciali che possono essere scelte avanzando di livello, anche se alcune di esse sono più potenti e richiedono maggiore sforzo per essere padroneggiate. Ogni potere speciale ha infatti un costo in termini di punti capacità, e laddove il personaggio non disponga di punti sufficienti per acquisirlo, può sviluppare una debolezza tipica, che concede di accumulare un certo numero di punti capacità da spendere poi per acquisire i poteri desiderati.

Ogni razza non-morta fa riferimento ad una determinata tabella di avanzamento in PE, e possiede un Dado Vita specifico che solitamente rende il personaggio più resistente e tenace anche del più robusto guerriero. Anche per quanto riguarda i Tiri Salvezza e il THAC0 ogni non-morto fa riferimento ad una particolare classe, e il suo livello da non-morto va preso in considerazione per stabilire l'equivalenza. Infine, ogni personaggio che si risveglia alla non-vita inizia sempre con un numero di Punti Ferita determinati dalla nuova razza di appartenenza e dal suo nuovo punteggio di Costituzione come non-morto.

**Esempio:** il ladro di 6° Malcolm (20 PF con Costituzione 12) diventa un vampiro. Egli si risveglia con 46 PF (40 PF con 6d8 del vampiro, +6 PF per la Costituzione divenuta 13 che dà +1 PF per livello), il THAC0 e i Tiri Salvezza di un Guerriero di pari livello, e potrà raggiungere il livello successivo accumulando gli stessi PE di un Mago di 7°, guadagnando 1d8 PF + bonus Costituzione per livello successivo.

## CARATTERISTICHE

Non appena risvegliato alla non-vita, il personaggio perde 1 punto caratteristica in Saggezza e Carisma, che rispecchia l'alienazione rispetto alla nuova forma di esistenza in cui si trova imprigionato, ma guadagna 1d4+1 punti caratteristica che può distribuire a piacere, avendo cura di rispettare i punteggi minimi richiesti dalla nuova razza di appartenenza. Se questo non basta a rispettare i valori minimi richiesti, è possibile invertire tra loro due punteggi di caratteristica, oppure spostare 1 punto da una caratteristica ad un'altra (ma in questo caso non si possono spostare più di 4 punti in totale tra le caratteristiche), oppure ancora usare i Punti Capacità a disposizione del non-morto per scegliere punti bonus da attribuire alle caratteristiche deficitarie.

**Esempio:** il ladro Malcolm ha Fo 13, De 15, Co 12, In 12, Sa 10 e Ca 14. Non appena si risveglia come vampiro perde un punto in Saggezza e Carisma ma guadagna 4 punti caratteristica, che decide di ripartire così: +3 in Forza e +1 in Destrezza. Dato che i punteggi minimi per il vampiro sono 16 in Forza e Destrezza, 13 in Costituzione e Carisma, a Malcolm manca 1 solo punto in Costituzione per rispettare i vincoli, così sposta 1 punto dall'Intelligenza e lo passa alla Costituzione. I suoi nuovi punteggi da vampiro sono quindi: Fo 16, De 16, Co 13, In 11, Sa 9 e Ca 13.

## PUNTI UMANITÀ

Lo spirito di un non-morto è ancorato al corpo dall'energia dell'Entropia, che tuttavia influenza anche la sua anima e la sua psiche pervertendola lentamente fino a farle perdere del tutto qualsiasi principio morale o traccia di umanità residua.

Ogni Personaggio Giocante non-morto inizia la sua non-vita con un nuovo valore detto Umanità, che si misura in punti, determinati dall'Allineamento di partenza del personaggio come segue:

Buono: 4d6 +30

Neutrale: 3d6 +18

Malvagio: 2d6 +10

Man mano che il personaggio avanza di livello e commette azioni immorali o malvage, perde parte della sua umanità, mentre se riesce a distinguersi per le azioni buone li guadagna. Una volta che il punteggio di Umanità del soggetto raggiunge lo zero, il personaggio è irrimediabilmente corrotto dall'Entropia e diventa un PNG nelle mani del Dungeon Master.

Di seguito viene dato un elenco di azioni che fanno perdere o guadagnare Punti Umanità (PU), fermo restando il fatto che il Master ha sempre l'ultima parola nel concedere o togliere PU per qualsiasi ragione ritenga opportuna, anche se di norma nessuna azione dovrebbe mai aggiungere o togliere più di 5 PU in una sola volta, benché le condizioni siano cumulabili.

**Tab. 5.1 – Azioni per perdere o ottenere Umanità**

Azione	P.U.
Aggressione gratuita o stupro	-3
Difendere la giustizia	+1
Distruggere creature malvage	+2
Evocare magie negromantiche	-1
Fare elemosina annuale (10% beni)	+1
Furto o estorsione	-1
Menzogna che mette in pericolo	-1
Minaccia violenta	-1
Omicidio per autodifesa	-1
Omicidio per fame	-2
Omicidio premeditato	-4
Profanare un tempio o una tomba	-2
Proteggere deboli o innocenti	+2
Rischiare la vita per affetto o lealtà	+3
Risparmiare o perdonare un nemico	+2
Tortura	-2
Tradimento	-1
Uccidere un bambino innocente	-5
Violare un giuramento	-3

**Esempio:** un personaggio ghoul (15 PU) tortura un nemico (-2 PU) per farsi rivelare il luogo ove ha nascosto il suo tesoro. Al termine della tortura, il ghoul uccide la sua vittima per cibarsene (-2). Se poi non fosse stato affamato e avesse ucciso la vittima per pura crudeltà, avrebbe invece perso 4 PU. Nel momento in cui andrà a depredare il nascondiglio del tesoro, commetterà anche un furto, perdendo un altro PU.

Come si può facilmente capire, perdere la propria umanità è molto semplice e veloce, specialmente per una creatura costretta a cibarsi di altri esseri viventi per sopravvivere, e ciò porta inevitabilmente ogni non-morto a soccombere agli impulsi maligni dell'Entropia.

## ABILITÀ GENERALI

Ogni Personaggio Giocante non-morto perde automaticamente tutte le abilità generali associate ad alcune caratteristiche con la transizione alla non-morte. Questo è causato dall'improvviso e drammatico cambiamento che subiscono sia la mente che il corpo del soggetto, che vengono recepiti in maniera diversa in base alla tipologia di non-morto. Il personaggio perde quindi parte delle memorie e delle capacità che aveva in vita, e se vuole riguadagnarle deve necessariamente usare dei punti capacità.

In generale, tutti i non-morti perdono le abilità collegate alla Costituzione, dato che il loro corpo ormai non risponde più alle leggi di natura ma è alimentato da un'energia aliena. Inoltre, i non-morti corporei hanno più difficoltà a riprendere contatto col proprio fisico, e per questo perdono anche le abilità relative alla Destrezza, mentre quelli incorporei devono sviluppare una nuova coscienza della realtà circostante e della propria corporeità, e perdono tutte quelle legate alla Saggezza e alla Forza. È possibile recuperare l'uso di un'abilità generale perduta sacrificando 1 punto capacità, che concede di ricordare l'abilità con lo stesso valore (o gli stessi punti abilità) che aveva in precedenza.

Ogni 4 livelli di esperienza il personaggio non-morto può inoltre imparare un'altra abilità generale o migliorarne una già posseduta, proprio come da vivo (oppure acquisisce 3 punti abilità ogni 2 livelli con le regole alternative).

## ARMI E ARMATURE USABILI

Ogni Personaggio Giocante non-morto mantiene tutte le conoscenze marziali che aveva in vita, ma la sua progressione nelle maestrie con le armi varia ora in base alla razza non-morta di appartenenza (determinata dal THACO della classe corrispondente), pur mantenendo le restrizioni legate alla propria classe per quanto riguarda sia le armi che le armature utilizzabili.

## CAPACITÀ DI CLASSE

Ogni Personaggio Giocante non-morto mantiene tutte le capacità speciali della classe che aveva in vita (ad esempio opzioni di combattimento di Guerrieri e Mistici e abilità speciali dei Ladri), ma cessa di progredire e acquisirne di nuove con la transizione alla non-

vita. Inoltre, la capacità di scacciare i non-morti dei sacerdoti si trasforma in comando dei non-morti (lo stesso potere dei chierici malvagi), mentre gli incantatori potranno mantenere la capacità di evocare incantesimi solo se diventano lich, mummie o vampiri.

## SENSI

I sensi di un non-morto sono ricreati artificialmente dalla magia che li anima e non dipendono quindi dagli organi sensori del loro corpo. Per questo tutti i non-morti hanno sensi piuttosto affinati indipendentemente dal loro stato corporeo: possono vedere al buio entro 36 metri come in piena luce (scurovisione), sono sempre vigili e attenti a ciò che accade intorno a loro (possibilità di Sorpresa ridotta di 1 punto), non avendo spesso nemmeno bisogno di riposare, e coloro che si nutrono di sangue o carne hanno un buon olfatto in grado di rintracciare qualsiasi odore che stimoli il loro appetito (abilità *Fiutare* innata a +4). L'unico senso a loro inibito è quello del gusto, che gli impedisce di gustare i sapori delle cose, un piccolo prezzo da pagare per un'eternità senza invecchiare.

Dato che le terminazioni nervose di un non-morto sono inattive, esso non sente realmente il dolore. Esiste tuttavia una reazione da parte dell'organismo stimolata dall'energia che lo sostiene che lo avverte di un pericolo che minaccia la sua integrità, ma questa stimolazione diventa realmente fastidiosa per il non-morto solo oltre una certa soglia. In pratica ciò significa che ogni non-morto ignora qualsiasi danno critico, e che gli incantatori non-morti non risentono di distrazioni alla loro concentrazione se non subiscono un danno superiore al loro punteggio di Costituzione: in quel caso la prova di *Concentrazione* è richiesta, ma la penalità alla prova è data dalla differenza tra i danni subiti e il valore della Costituzione del non-morto.

## IMMUNITÀ

Tutti i non-morti condividono delle immunità di base in virtù della loro condizione innaturale che acquisiscono gratuitamente. Ogni Personaggio Giocante non-morto, indipendentemente dalla razza di appartenenza, è quindi immune a:

- freddo e attacchi basati sul gelo
- effetti della scuola di Ammalimento
- effetti di invecchiamento
- risucchi di energia
- metamorfosi
- malattie magiche o normali
- veleni
- colpi critici
- magie di morte istantanea (es. *dito della morte*)
- stanchezza, stordimento e soffocamento

Inoltre, non avendo funzioni vitali essi non hanno bisogno di respirare (potendo quindi agire tranquillamente anche sott'acqua), né irradiano calore o possiedono un'aura termica sensibile, e sono pertanto più difficili da notare per chi usa l'infravisione (necessaria prova di *Osservare* con penalità di base di -2).

Oltre a queste immunità poi, ogni razza non-morto ha accesso a determinate resistenze e altre immunità soprannaturali che può sviluppare spendendo i relativi punti capacità (v. sezione *Razze non-morte*).

## NUTRIMENTO

Ogni non-morto sa che la sua esistenza è irrimediabilmente segnata e governata dall'energia negativa che lo sostiene: quella dell'Entropia. La sua anima è stata riportata nel corpo in maniera totalmente contraria alle leggi naturali e viene trattenuta al suo interno da una forza entropica che gli dona poteri sorprendenti e impedisce l'invecchiamento ma nel contempo lo rende schiavo delle sue debolezze, spingendolo a fare qualsiasi cosa per nutrirsi e alimentare la fiamma innaturale che lo ancora alla non-vita.

Ogni non-morto possiede un determinato requisito nutritivo determinato dalla razza di appartenenza, e nel caso di personaggi in grado di accedere al tocco risucchiante, quella capacità determina anche la sua fonte di sostentamento. Le tabelle sottostanti riportano tutti i metodi disponibili ai non-morti, insieme al fabbisogno nutritivo in base alla frequenza di alimentazione, e le penalità dovute alla fame, oltre che il modo per recuperare le forze perdute a causa dell'inedia.

**Tab. 5.2A – Requisiti nutritivi dei non-morti e penalità da fame**

Nutrimiento	Fabbisogno	Frequenza	Penalità da fame <sup>1</sup>	Recupero
Elisir <sup>2</sup>	1 fiala	Trimestre	-1 livello al giorno	Bere elisir recupera 1 liv/g
Mangiare carogne o cibi guasti	10 kg	Giorno	-1 For e Cos al giorno	Mangiare 10 kg per pt perso
Mangiare organi	1 organo	Giorno	-1 For e Cos al giorno	Mangiare 1 organo per pt perso
Risucchiare capacità	2 punti	Settimana	-1 punto al giorno della medesima caratteristica	Risucchiare 2 pt caratt. per ogni punto perso
Risucchiare energia vitale (livelli o anni di vita)	2 livelli o 20 anni	Settimana	-1 livello al giorno	Risucchiare 1 liv./10 anni per livello perso
Risucchiare memorie	1 vittima	Settimana	-1 Int e Sag al giorno	Risucchiare memorie da 1 vittima ogni punto perso
Risucchiare sangue o fluidi corporei	6 Punti Ferita	Giorno	-1 For e Cos al giorno	Risucchiare 6 PF per ogni punto perso
Rituale di mantenimento <sup>3</sup>	1 rituale	Anno	-1 livello al giorno	Fare rituale recupera 1 liv/g



(1) Questa penalità è cumulativa e si applica per ogni giorno in cui il fabbisogno di cibo non viene soddisfatto nella frequenza di tempo indicata. Inoltre, tutte le razze non-morte che non si cibano a sufficienza perdono qualsiasi capacità rigenerativa dei tessuti possiedano dal primo giorno in cui vanno in astinenza.

(2) L'elisir costa 100 m.o. per livello del non-morto e per prepararlo sono necessari 1d4 giorni di lavoro.

(3) Il rituale di mantenimento impiega materiali del costo di 1000 m.o. per livello del non-morto e dura per 1 settimana. Se l'essere viene ferito durante il rituale esso viene rovinato e deve essere ricominciato daccapo.

**Tab. 5.2A – Requisiti nutritivi dei non-morti**

<i>Non-morto</i>	<i>Tipo di nutrimento</i>
Anima persa	Risucchio di energia vitale
Fantasma	Risucchio di energia o memorie
Ghoul	Mangiare carogne o organi
Lich	Rituale di mantenimento
Mummia	Elisir o rituale di mantenimento
Necrospetro	Risucchio di energia vitale
Presenza	Risucchio di energia vitale
Spettro	Risucchio di energia o capacità
Spirito	Rituale di mantenimento
Vampiro	Risucchia energia, capacità o memorie

La perdita di livelli e Dadi Vita associati ovviamente si ripercuote su tutte quelle abilità speciali associate ad essi, oltre che su eventuali capacità magiche (ad esempio, un lich perdendo livelli perde anche l'accesso agli incantesimi dei livelli di potere più alti).

Se il non-morto viene ridotto a 1 livello/DV o scende a 1 punto in una delle caratteristiche a causa della fame, esso perde tutte le sue capacità straordinarie ad eccezione di quelle che gli permettono di nutrirsi (come il tocco risucchiante) e diventa una creatura patetica che agisce in preda agli istinti e alla fame, quindi una preda facile per qualsiasi cacciatore di non-morti.



Un non-morto non può morire a causa della fame (il livello minimo resta 1), ma si riduce ad uno stato bestiale in cui assale senza pensare qualsiasi cosa possa costituire per lui fonte di nutrimento.

## RIPRODUZIONE

Dato che i non-morti sono esseri creati artificialmente grazie all'energia negativa, nessuno di loro ha una biologia attiva simile a quella degli esseri viventi. Per questo motivo, nessuno di loro è in grado di riprodursi naturalmente semplicemente accoppiandosi con altri non-morti né con altri esseri viventi.

L'apparato riproduttivo di un non-morto generalmente è inesistente (per quelli incorporei) o semplicemente atrofizzato e avvizzito (per quelli corporei). L'unica eccezione la fanno quei non-morti che si nutrono di sangue, che riescono a convogliare questi liquidi attraverso i vasi sanguigni per stimolare il membro maschile. In questi casi è possibile un accoppiamento, ma l'eventuale prole nata da quest'unione apparterrà sempre alla razza della madre, seppur contaminata dall'energia negativa fluita attraverso il corpo del padre, che se non uccide all'istante il feto, lo corrompe comunque, donandogli poteri oscuri (v. Appendice C sui Dhampir).

Per potersi riprodurre e creare altri esseri della propria specie, un non-morto ha quindi bisogno di uccidere un essere vivente e contaminare la sua anima e il suo corpo con la propria energia negativa, creando una sorta di collegamento con l'Entropia (cosa che può fare se possiede la capacità apposita Creare Prole). Se il collegamento persiste abbastanza a lungo senza essere spezzato, come una pianta concimata e innaffiata cresce fino a dare fiori e frutti, così un cadavere imbevuto dell'energia negativa dell'Entropia può rinascere alla non-vita con capacità simili a quelle del suo uccisore, che diventa il suo progenitore oscuro.

La genia generata da un non-morto gli deve sempre obbedienza, ma vi sono diversi livelli di controllo a cui un progenitore può aspirare, in base alle capacità di cui dispone (v. capacità Controllo della Prole): alcuni riescono semplicemente a sentire le emozioni e i pensieri della loro prole, mentre altri possono evocarli a distanza, e i più potenti sono in grado di controllare ogni loro azione.

## RIGENERARE LE FERITE

L'energia negativa che anima il corpo di un non-morto gli impedisce di rigenerare naturalmente le proprie ferite. Quindi a meno che un essere non abbia la capacità soprannaturale di rigenerare i tessuti, esso necessita sempre di un incantesimo negromantico per guarire. Contrariamente ai vivi, qualsiasi incantesimo di cura danneggia i non-morti, che invece ricevono beneficio dagli incantesimi inversi di cura (ad esempio *infliggi ferite*, *ferire*, *soffio mortale* e così via), che si basano appunto sull'infusione di energia negativa, proprio come se fossero la versione normale dell'effetto.

Alla stessa maniera, se un PG non-morto muore poichè ridotto a PF negativi, senza tuttavia aver eseguito l'azione corretta per distruggerlo definitivamente, è sempre possibile riportarlo alla non-vita, ma solo usando l'inverso degli incantesimi di resurrezione.



## MORTE DEFINITIVA

Nonostante i suoi grandi poteri e le sue molteplici immunità, ogni non-morto sa che può morire definitivamente, anche se per alcuni è più difficile di altri. Di seguito vengono elencati i vari modi possibili per uccidere definitivamente ogni non-morto, elencati dal più semplice al più complesso. Non tutti potrebbero essere validi per una specifica razza, quindi occorre prestare attenzione alle debolezze personali del non-morto per capire quale sia la via giusta per ucciderlo. Se un PG non-morto non possiede il potere dell'immortalità (v. sezione *Poteri soprannaturali dei non-morti*), significa che può essere distrutto definitivamente semplicemente portandolo a PF negativi e distruggendone il cadavere.

### Metodi per uccidere definitivamente un non-morto

- portare la creatura a PF negativi e distruggerne il corpo (bruciarlo, disintegrarlo, scioglierlo, ecc.);
- usare un incantesimo di *distruzione del male*;
- dopo aver portato la creatura a PF negativi, occorre infliggere il colpo di grazia con un'arma fatta del materiale mortale per il non-morto;
- esporre il non-morto alla sua avversione ambientale per un tempo sufficiente a distruggerlo;
- distruggere l'ancora materiale del non-morto.

## Non-morti e il ritorno alla Vita

In generale, una volta che un personaggio non-morto viene distrutto definitivamente, non può più essere riportato alla non-vita. Tuttavia, se il suo corpo è ancora integro, o se si possiede una copia del cadavere, è possibile tentare di riportarlo alla vita. Occorre prima purificarlo con un incantesimo di *scaccia maledizioni* o *espiazione*, invocato da un incantatore che sia di livello almeno pari al livello del non-morto in questione. Sen-

za questo accorgimento che purifica il corpo e lo spirito dell'individuo, qualsiasi ulteriore tentativo di risorgerlo avrà l'effetto spiacevole di attirare qualche altra anima errabonda presente in zona (solitamente Caotica o Malvagia), che sfrutterà il passaggio aperto dal sacerdote per prendere possesso del corpo rianimato e agire secondo le proprie inclinazioni e desideri. Le azioni del soggetto dipenderanno dagli obiettivi che aveva in vita: egli cercherà di non rivelare la sua vera natura a chi l'ha risorta, fino a che non sarà in grado di eliminare potenziali nemici e ottenere piena libertà d'azione.

Se invece il cadavere viene purificato adeguatamente, è possibile procedere poi alla resurrezione del corpo, ma c'è una probabilità pari a 5% per i livelli guadagnati come non-morto che l'anima, una volta corrotta dall'energia negativa, ritorni a vivere con la personalità irrimediabilmente alterata e votata alla malvagità (allineamento diventa Caotico Malvagio e cercherà di

tradire i vecchi amici alla prima occasione).

Una volta tornato in vita, il personaggio perde tutte le capacità e poteri speciali, nonché le debolezze che lo caratterizzavano come non-morto, ma mantiene le conoscenze acquisite (PE, abilità generali e maestrie con le armi allo stesso grado), raggiungendo il livello apposito nella sua classe d'origine in base ai PE acquisiti. Le caratteristiche tornano ad essere quelle che aveva in vita (perdendo eventuali punti acquisiti da non-morto), così come i Punti Ferita, che aumenteranno eventualmente in base al nuovo livello raggiunto.

## Razze non-morte

Esistono due grandi categorie di non-morti: corporei (dotati di corpo fisico tangibile) e incorporei (per la maggior parte intangibili e in grado di spostarsi tra l'Etereo e l'adiacente Primo Piano Materiale). Tutti i non-morti a loro volta si possono suddividere asseconda del grado di potenza in non-morti inferiori (fino a 5 DV) e superiori (6 DV o più).

In base al livello del soggetto che effettua la transizione, egli può accedere ad una razza della potenza appropriata (ad esempio un ladro di 4° diverrà un non-morto inferiore, mentre un guerriero di 8° può scegliere se appartenere agli inferiori o ai superiori), sempre che il metodo di transizione scelto lo consenta. Ad esempio se il soggetto viene vampirizzato e ucciso, ritorna come vampiro con tutti i poteri tipici della razza se di livello sufficientemente alto (6° o superiore), viceversa come vampiro immaturo, acquisendo i poteri mancanti solo una volta raggiunto il livello sufficiente. I ghoul invece creano altri ghoul, così come i necrospettri generano solo necrospettri, mentre gli altri non-morti incorporei possono generare presenze (se la vittima è di basso livello) o esseri incorporei appartenenti ad una razza di potenza simile (ad esempio un guerriero di 16° ucciso

da un'anima persa potrebbe tornare come tale, oppure come un fantasma). Per diventare una lich occorre invece un processo lungo e meticoloso quanto oscuro e pericoloso che viene intrapreso coscientemente, mentre una mummia può essere creata sia attraverso un rituale di imbalsamazione e preparazione mistica, sia attraverso la magia, sia per circostanze casuali (se un individuo muore in un luogo che ne riesce a preservare naturalmente il corpo, come una palude o zone molto fredde).

Le macro razze non-morte accessibili ai Personaggi Giocanti elencate nella tabella sottostante sono divise tra non-morti corporei e incorporei e appaiono in ordine crescente di potenza, con il livello minimo per potervi accedere mediante la transizione elencato tra parentesi (le razze elencate in *italico* sono di potenza inferiore, le altre superiore):

<b>Corporei</b>	<b>Incorporei</b>
<i>Ghoul (2°)</i>	<i>Presenza (4°)</i>
<i>Spettro (3°)</i>	<i>Necrospettro (6°)</i>
<i>Vampiro (6°)</i>	<i>Fantasma (10°)</i>
<i>Mummia (7°)</i>	<i>Anima persa (12°)</i>
Lich (21°)	Spirito (14°)

La lista non comprende gli Zombi e gli Scheletri, creature inferiori prive di qualsivoglia memoria o intelligenza e totalmente succubi o del volere del negromante che li controlla, o dei loro stessi istinti famelici e rabbiosi. Per ragioni esattamente opposte anche le Ombre Notturne sono al di fuori della portata di qualsiasi personaggio, poichè esse vengono generate dalla transizione alla non-morte di creature demoniache, o create per volontà degli stessi immortali dell'Entropia per qualche preciso intento caotico.

Ogni razza non-morta ha determinati poteri e debolezze di base, più una lista di altri poteri sovranaturali a cui ha accesso accumulando esperienza ed energia negativa, anche se più aumenta il suo potere e più il suo corpo e la sua mente vengono pervertiti dall'energia entropica, con la risultante che cambia sempre più radicalmente rispetto alla personalità che aveva da vivo e diventa decisamente più spietato, alienato e oppresso dai numerosi fardelli che la non-morte porta con sé.

Di seguito vengono presentate le varie razze non-morte giocabili, quindi nella sezione successiva sono descritti prima i poteri sovranaturali tipici e poi le varie debolezze che mostrano i non-morti.

La presentazione di ogni razza si compone dei seguenti elementi:

**Nome della razza** (corredato da un'immagine significativa della creatura).

**Aspetto:** contiene la descrizione dell'aspetto fisico del tipico non-morto e di eventuali varianti. Da notare che tutti i non-morti corporei sono sempre freddi al tatto.

**Requisiti:** indica i punteggi minimi delle caratteristiche considerate determinanti per quel non-morto (v. sezione precedente relativa alle Caratteristiche).

**CA Naturale:** la Classe d'Armatura naturale di base del non-morto, che può essere migliorata grazie al modificatore di Destrezza e a opportune abilità speciali.

**Dado Vita:** il Dado Vita da usare per ogni livello da non-morto guadagnato. Al momento del risveglio alla non-vita, il personaggio ottiene nuovi PF in base alla sua nuova razza e Costituzione, che non possono mai essere inferiori a quelli che aveva in vita. Al contrario delle classi per PG viventi, un non-morto guadagna 1 DV di PF ad ogni livello fino al 20°, poi solo il bonus di Costituzione fino al 36° (se esiste).

**Attacchi:** gli attacchi naturali che il non-morto è in grado di compiere ad ogni round, incluso il danno per ogni attacco tra parentesi (il modificatore per la Forza deve essere aggiunto ad ogni dado indicato). Se usa un'arma, il non-morto può effettuare un solo attacco al round, a meno che non possieda la capacità Attacchi Multipli o fosse in vita un Guerriero dotato di attacchi multipli (che tuttavia restano quelli che aveva al momento della transizione alla non-vita, indipendente dal livello raggiunto come non-morto).

**THACO:** il THACO della classe di riferimento che usa un personaggio appartenente a quella razza non-morta. Il THACO dipende dal livello del personaggio, e la classe di riferimento determina anche la progressione nelle maestrie con le armi, mentre la limitazione alle armi usabili resta quella della classe originale del PG.

**Tiri Salvezza:** i Tiri Salvezza della classe di riferimento che usa un personaggio appartenente a quella razza.

**Punti Capacità:** il primo numero riporta i Punti Capacità iniziali del personaggio non-morto, e viene poi indicato tra parentesi il numero di punti capacità acquisiti ad ogni livello successivo. Inoltre ogni personaggio guadagna 1 punto capacità bonus per ogni livello superiore al 9° che aveva nella sua classe principale al momento della transizione (ad esempio un ladro di 18° guadagna 9 punti bonus, mentre un guerriero di 8° nessun punto capacità bonus). I punti capacità devono essere usati per apprendere le abilità speciali dei non-morti, con la possibilità di sviluppare debolezze particolari per ottenere nuovi punti capacità da sfruttare. È altresì possibile sacrificare 1 punto capacità per ottenere una nuova abilità generale (o 2 punti abilità con le regole alternative) o ricordarne una dimenticata a causa della transizione alla non-vita (riottenendola col valore originale).

Si ricorda che ogni personaggio non-morto guadagna 1 nuova abilità generale ogni 4 livelli proprio come da vivo (oppure 3 punti abilità ogni 2 livelli con le regole alternative), ma questa non può essere usata per sviluppare abilità speciali dei non-morti.

**PE come:** la tabella di Punti Esperienza che deve usare il personaggio per avanzare di livello come non-morto.

**Poteri gratuiti:** i poteri speciali che ogni personaggio non-morto ottiene appena risvegliato alla non-vita senza spendere punti capacità.

**Poteri richiesti:** i poteri tipici della razza non-morta che il personaggio deve possedere appena risvegliato alla non-vita, con il costo in termini di Punti Capacità per ciascuno di essi.

**Poteri disponibili:** la lista di tutti i poteri speciali che il personaggio non-morto può sviluppare ad ogni livello, col costo per ciascuno in termini di Punti Capacità. Laddove il costo riporti un intervallo, significa che il non-morto può spendere fino al massimo di punti indicati per potenziare quell'abilità. Il valore tra parentesi sotto ai poteri disponibili indica il numero massimo di specifici poteri che la creatura può sviluppare. Qualsiasi potere che necessiti concentrazione per evocarlo è considerato magico, viceversa è soprannaturale, ad eccezione di bonus alla CA o alle caratteristiche, che si considerano attributi fisici del non-morto.

**Debolezze naturali:** le debolezze tipiche di ogni personaggio non-morto appena risvegliato alla non-vita. Oltre a quelle elencate per ogni razza, tutti i non-morti possiedono due debolezze generali:

- avversione a oggetti e luoghi consacrati (viene scacciato o tenuto a distanza con un oggetto sacro e non può entrare in un luogo consacrato ad una divinità benevola o Legale).
- vulnerabile all'acqua santa (1d6PF x fiala da 25cl).

**Debolezze disponibili:** la lista di tutte le debolezze che il personaggio non-morto può sviluppare ad ogni livello, indicando per ciascuna i Punti Capacità elargiti (detti punti possono essere spesi per guadagnare nuovi poteri, imparare nuove abilità generali o migliorare quelle già apprese).

**Nota sul Movimento:** tutte le razze non-morte qui indicate hanno una velocità di movimento base di 36 metri al round, anche se quelli incorporei si muovono volando. Non subendo la stanchezza, è indicato un solo valore, considerato quello standard per cammino e corsa, che può aumentare con l'abilità generale *Scatto*.

## ANIMA PERSA



**Aspetto:** un'anima persa si forma solo nel caso in cui il trapasso avvenga in maniera traumatica o a causa di un grave torto subito. Vi sono tre tipi di non-morti incorporei classificati come anime perse: il Sudario, il Poltergeist e la Banshee. Il Sudario appare con lo stesso aspetto che l'individuo aveva al momento del trapasso (quindi potrebbe essere trafitto da frecce, con una corda al collo o uno squarcio nel petto, ecc.), benché il corpo sia trasparente e abbia sempre con sé un oggetto che irradia una luce spettrale nel raggio di 6 metri (come una lanterna o una candela). La Banshee (pron. bènschi) ha invece l'aspetto di una donna semitrasparente dalle fattezze distorte dall'angoscia con occhi rossi e tratti vagamente elfici, vestita con una lunga tunica stracciata, e si forma solo alla morte violenta di una donna colpevole di grande malvagità o vittima di un grave torto. Il Poltergeist infine è un'entità invisibile composta da diversi filamenti lunghi mezzo metro e spessi un dito, che fuoriescono da un corpo centrale simile ad un cuore pulsante e terminano con piccoli occhi gialli.

**Requisiti:** Des 16, Sag 14

**CA naturale:** 0

**Dado Vita:** d6

**Attacchi:** 1 tocco gelido (1d6 su viventi) o telecinesi (poltergeist) \*

**THAC0:** Chierico

**Tiri Salvezza:** Ladro

**Punti Capacità:** 18 (+1 per livello)

**PE come:** Mago

### POTERI

<b>Gratuiti:</b>	Forma eterea Immunità alla magia ** Immunità dei non-morti Risucchio spirituale (2d20 anni)
<b>Richiesti:</b>	Immunità alle armi II (4) Resistenza allo scacciare (2) Rete ectoplasmica (2) Ricostituzione II (2) Sguardo paralizzante (2) Invisibilità III (6) per Poltergeist Lamento mortale (4) per Banshee Possessione (4) per Sudario
<b>Disponibili: (max 8)</b>	Animare morti (2) Attacchi multipli (2) Aura di disperazione (2)

Aura ipnotica (3)  
 Aura terrorizzante (2)  
 Bonus CA (1-5)  
 Bonus Destrezza (1-5)  
 Comandare non-morti I-II (1-2)  
 Danno incrementato (1-3)  
 Fuoco gelido (3)  
 Illusione I-III (1-3)  
 Invisibilità I-II (2-4)  
 Natura sacrilega (1-4)  
 Nemesis (2)  
 Paralisi I (2)  
 Porta dimensionale (1-3)  
 Presenza corruttrice I-III (1-3)  
 Resistenza alle armi (2)  
 Resistenza al magico (1-5)  
 Resistenza elementale: 1 (2)  
 Tocco raccapricciante (2)

#### DEBOLEZZE

<b>Naturali:</b>	Allergene (+1)
<b>Disponibili:</b>	Allergene (+1) Ancora materiale (+2) Avversione ambientale (+2) Materiale mortale (+2) Paura della luce (+2) Repulsione animale (+1) Vulnerabile agli elementi (+2)

#### Nota sulle Anime Perse:

\* Il giocatore deve scegliere che tipo di anima persa vuole essere, e in base ad essa avrà 1 potere speciale caratteristico, ovvero *Possessione* per il Sudario, *Lamento mortale* per la Banshee e *Invisibilità III* per il Poltergeist. Inoltre il poltergeist possiede la *telecinesi* innata, che funziona come l'omonimo incantesimo arcano di 5° e gli permette di manipolare oggetti (in assenza di mani) come un incantatore di pari livello.

\*\* L'anima persa è immune a qualsiasi incantesimo offensivo ad eccezione di *distruzione del male* e simili effetti che influenzano il Male.

#### FANTASMA



**Aspetto:** vi sono tre tipi di non-morti incorporei classificabili come fantasmi: l'Apparizione, la Mezzombra, e la Visione. L'Apparizione ha l'aspetto che aveva il soggetto prima del trapasso, ma il suo corpo è semitrasparente e le mani terminano in artigli. La Mezzombra

sembra invece un umanoide avvolto in abiti scuri, con un cappuccio, un elmo, una sciarpa o un cappellaccio calato sul viso a occultarne le fattezze, che brandisce un'arma a una mano con aria minacciosa. La Visione consiste in un agglomerato di anime defunte unite come un'entità singola da un sentimento di profonda angoscia e ancorate ad un luogo di grande dolore e morte, ma non rientra tra le razze giocabili.

**Requisiti:** Des e For 16  
**CA naturale:** 2  
**Dado Vita:** d6  
**Attacchi:** 1 artiglio (1d6)  
**THAC0:** Guerriero  
**Tiri Salvezza:** Ladro  
**Punti Capacità:** 10 (+1 per livello)  
**PE come:** Chierico  
**POTERI**

<b>Gratuiti:</b>	Aura terrorizzante Forma eterea Immunità dei non-morti
<b>Richiesti:</b>	Immunità alle armi I (2) Resistenza allo scacciare (2) Ricostituzione II (2) Aura ipnotica (3) per Apparizione Spavento mortale (3) x Mezzombra

<b>Disponibili: (max 8)</b>	Animare morti (2) Attacchi multipli (2) Aura di disperazione (2) Aura terrorizzante (2) Bonus CA (1-5) Bonus Destrezza (1-5) Comandare non-morti I-II (1-2) Creare prole (1) Danno incrementato (1-3) Fuoco gelido (3) Illusione I-III (1-3) Invisibilità I-II (2-4) Immunità alle armi II (4) Natura sacrilega (1-4) Nebbia soffocante (2) Paralisi I (2) Porta dimensionale (1-3) Presenza corruttrice I-III (1-3) Resistenza alle armi (2) Resistenza al magico (1-5) Resistenza elementale: 1 (2) Risucchio cerebrale o spirituale (2-4) Tocco raccapricciante (2)
---------------------------------	--

#### DEBOLEZZE

<b>Naturali:</b>	Avversione alla luce solare (+2)
<b>Disponibili:</b>	Allergene (+1) Ancora materiale (+2) Avversione ambientale (+2) Materiale mortale (+2) Repulsione animale (+1) Vulnerabile agli elementi (+2)

#### Nota sui Fantasmi:

Il giocatore deve scegliere che tipo di fantasma vuole essere, e in base ad esso avrà 1 potere speciale caratteristico, ovvero *Spavento mortale* per la Mezzombra e *Aura ipnotica* per l'Apparizione.

## GHOUL



**Aspetto:** un essere vivente trasformato in un ghoul assume un aspetto bestiale e ferino, con la pelle glabra che diventa livida e tesa sul cranio e sulle ossa, lasciando intravedere in alcuni punti i tendini sottostanti, i denti si trasformano in lunghe zanne gialle, e le unghie diventano artigli neri e adunchi e gli occhi diventano gialli o rossi. Un ghoul ha una postura curva e avanza compiendo balzi e aiutandosi con le braccia.

<b>Requisiti:</b>	Cos 13, For 12
<b>CA naturale:</b>	6
<b>Dado Vita:</b>	d6
<b>Attacchi:</b>	1 morso (1d4) + 2 artigli (1d3)
<b>THAC0:</b>	Ladro
<b>Tiri Salvezza:</b>	Ladro
<b>Punti Capacità:</b>	3 (+1 ogni 2 livelli)
<b>PE come:</b>	Ladro

### POTERI

<b>Gratuiti:</b>	Immunità dei non-morti
<b>Richiesti:</b>	Paralisi I (2)
<b>Disponibili: (max 6)</b>	Animare morti (2) Attacchi multipli (2) Attacco stritolante (1) Aura di disperazione (2) Bonus CA (1-5) Bonus Costituzione (1-5) Bonus Destrezza (1-4) Bonus Forza (1-5) Causa malattie I-II (2-4) Comandare non-morti I (1) Creare prole (1) Danno incrementato (1-4) Evocare animali (1-2) Evocare insetti I (2) Immunità alle armi I (2)

Natura sacrilega (1-4)  
Nutrimento risanante (1)  
Odore repellente (1)  
Presenza corruttrice I-III (1-3)  
Resistenza alle armi (2)  
Resistenza elementale: 1 (2)  
Resistenza al magico (1-5)  
Rigenerazione (2)  
Sorpresa (2)  
Urlo terrificante (2)

### DEBOLEZZE

<b>Naturali:</b>	Aspetto corrotto (+1)
<b>Disponibili:</b>	Allergene (+1) Ancora materiale (+2) Catalessi (+1) Fame insaziabile (+1) Materiale mortale (+2) Paura della luce (+2) Repulsione animale (+1) Vulnerabile agli elementi (+2) Vulnerabile alle armi (+1)

## LICH



**Aspetto:** un essere che diventi un lich appare come un cadavere della sua stessa specie, senza più grasso e muscoli, con la pelle incartapecorita che copre a malapena le ossa del corpo, dita artigliate e due punti rossi che brillano anche al buio nelle orbite vuote al posto degli occhi. Il lich indossa sempre abiti regali e porta con sé svariati oggetti magici di discreta potenza.

<b>Requisiti:</b>	Int 18, Sag e Cos 13
<b>CA naturale:</b>	0
<b>Dado Vita:</b>	d4
<b>Attacchi:</b>	1 tocco gelido (1d10 su viventi)
<b>THAC0:</b>	Chierico
<b>Tiri Salvezza:</b>	Mago o Chierico (classe originale)
<b>Punti Capacità:</b>	15 (+3 ogni 2 livelli)
<b>PE come:</b>	Mago

<b>POTERI</b>	
<b>Gratuiti:</b>	Comandare non-morti I Evocare incantesimi Immortalità II Immunità dei non-morti
<b>Richiesti:</b>	Aura terrorizzante (2) Immunità agli incantesimi III (6) Immunità alle armi I (2) Paralisi II (4)
<b>Disponibili: (max 12)</b>	Animare morti (2) Attacchi multipli (2) Aura respingi magie (5) Autometamorfofi (3) Barriera d'ossa (2) Bonus CA (1-5) Bonus Carisma (1-5) Bonus Costituzione (1-5) Bonus Forza (1-5) Bonus Intelligenza (1-5) Bonus Saggezza (1-5) Comandare non-morti II (2) Evocare insetti I-II (2-4) Fuoco gelido (3) Illusione I-III (1-3) Immunità alle armi II-III (4-6) Immunità elementale: 1 (4) Invisibilità I-II (2-4) Leggerezza I-IV (1-4) Natura sacrilega (1-4) Porta dimensionale (1-3) Presenza corrottrice I-III (1-3) Resistenza alle armi (2) Resistenza allo scacciare (2) Resistenza al magico (1-10) Resistenza elementale: 2 (2-4) Rigenerazione (2-4) Sguardo annichilente (2) Tocco raccapricciante (2) Vento infernale (2)
<b>DEBOLEZZE</b>	
<b>Naturali:</b>	Ancora (filatterio) (+2) Aspetto corrotto (+1)
<b>Disponibili:</b>	Allergene (+1) Assenza di ombra o riflesso (+1) Materiale mortale (+2) Repulsione animale (+1) Vulnerabile agli elementi (+2) Vulnerabile alle armi (+1)

#### **Nota: La Via Segreta del Lich**

Il percorso per diventare lich è accessibile solo a incantatori arcani o divini di grande esperienza (21° livello o superiore) e comporta la creazione di due oggetti fondamentali per completare il rituale: la pozione di trasformazione e il filatterio.

La pozione di trasformazione richiede ingredienti per lo più mortali (come belladonna, cianuro e stricnina nelle giuste dosi) e difficili da reperire, ha un costo pari a 1000 m.o. per livello dell'incantatore, e per prepararla bisogna infonderle i seguenti incantesimi: *animazione dei morti*, *immunità*, *giara magica* e *morte apparente*. La pozione deve essere poi bevuta durante una notte

di luna piena e l'incantatore deve superare un TS contro Raggio della Morte a -10: se fallisce, l'energia negativa dell'infuso consuma il suo corpo e la sua anima (morte senza possibilità di resurrezione), viceversa il suo corpo subisce la trasformazione in lich e la sua anima passa nel filatterio precedentemente preparato che deve essere a contatto col suo corpo.

Il filatterio è l'ancora materiale che conterrà l'anima del lich dopo la transizione: solo distruggendo il filatterio il lich può morire. Esso deve essere incantato come oggetto di protezione +5 con questi poteri permanenti: *incantare un oggetto*, *giara magica*, *possessione delle spoglie* e *reincarnazione*.

## MUMMIA



**Aspetto:** solitamente una mummia appare come un corpo avvolto in bende usate per preservarlo dalla corruzione, con qualche amuleto al collo o in testa. Nei casi in cui si assista ad una mummificazione naturale o le bende vengano rimosse, appare come un individuo profondamente emaciato e senza grasso sottocutaneo, con la pelle secca come cuoio che ha assunto una tinta marroncina o giallastra e aderisce ai muscoli e alle ossa sottostanti, e gli occhi che in alcuni casi sembrano uscire dalle orbite, mentre se assenti una luce biancastra brilla nelle cavità oculari vuote.

<b>Requisiti:</b>	For 16, Sag e Int 13
<b>CA naturale:</b>	3
<b>Dado Vita:</b>	d8
<b>Attacchi:</b>	1 pugno (1d8)
<b>THAC0:</b>	Ladro
<b>Tiri Salvezza:</b>	Chierico
<b>Punti Capacità:</b>	5 (+1 per livello)
<b>PE come:</b>	Chierico

<b>POTERI</b>	
<b>Gratuiti:</b>	Causa malattie II (trasmissibile) Immunità dei non-morti
<b>Richiesti:</b>	Aura terrorizzante (2) Immunità alle armi I (2)
<b>Disponibili: (max 10)</b>	Animare morti (2) Attacchi multipli (2) Attacco stritolante (1) Aura respingi magie (5) Autometamorfofi (3) Bonus CA (1-5) Bonus Carisma (1-5) Bonus Costituzione (1-5) Bonus Forza (1-5) Bonus Intelligenza (1-5) Bonus Saggezza (1-5) Comandare non-morti I-II (1-2) Creare prole (1) Danno incrementato (1-3) Evocare incantesimi (4) Evocare animali (1-3) Evocare insetti I-III (2-6) Forma alternativa (3) Fuoco gelido (3) Illusione I-III (1-3) Immortalità I (3) Immunità a incantesimi I-II (2-4) Immunità ai fulmini (4) Immunità alle armi II-III (4-6) Invisibilità I-II (2-4) Leggerezza I-IV (1-4) Natura sacrilega (1-4) Nemesi (2) Odore repellente (1) Paralisi I-II (2-4) Porta dimensionale (1-3) Presenza corruttrice I-III (1-3) Resistenza ai fulmini (2) Resistenza alle armi (2) Resistenza allo scacciare (2) Resistenza al magico (1-10) Rigenerazione (2-4) Sguardo ammaliante (1) Sguardo annichilente (2) Sorpresa (2) Tocco venefico I-II (2-4)
<b>DEBOLEZZE</b>	
<b>Naturali:</b>	Aspetto corrotto (+1) Vulnerabile al fuoco (+2)
<b>Disponibili:</b>	Allergene (+1) Ancora materiale (+2) Assenza di ombra o riflesso (+1) Avversione ambientale (+2) Catalessi (+1) Materiale mortale (+2) Repulsione animale (+1) Vulnerabile ai fulmini (+2) Vulnerabile alle armi (+1)

## NECROSPETTRO



**Aspetto:** il necrospectro è un'entità incorporea ammantata di nero, con un cappuccio e una lunga tunica svolazzante in cui si distinguono solo due punti rossi all'altezza degli occhi e artigli neri nascosti dentro le maniche.

**Requisiti:** Des 16, Sag e Car 12

**CA naturale:** 3

**Dado Vita:** d6

**Attacchi:** 1 artiglio (1d8)

**THAC0:** Ladro

**Tiri Salvezza:** Ladro

**Punti Capacità:** 3 (+1 per livello)

**PE come:** Guerriero

### POTERI

**Gratuiti:** Forma spettrale  
Immunità dei non-morti  
Risucchio spirituale (2 livelli)

**Richiesti:** Creare prole (1)  
Ricostituzione I (1)

**Disponibili:  
(max 8)** Animare morti (2)  
Attacchi multipli (2)  
Aura di disperazione (2)  
Aura terrorizzante (2)  
Bonus CA (1-5)  
Bonus Destrezza (1-5)  
Comandare non-morti I-II (1-2)  
Danno incrementato (1-4)  
Fuoco gelido (3)  
Illusione I-III (1-3)  
Immunità agli incantesimi I (2)  
Immunità alle armi II (4)  
Invisibilità I (2)  
Natura sacrilega (1-4)  
Nemesi (2)  
Paralisi I (2)  
Porta dimensionale (1-3)  
Presenza corruttrice (1-3)  
Resistenza alle armi (2)  
Resistenza allo scacciare (2)  
Resistenza al magico (1-5)  
Resistenza elementale: 1 (2)



	Ricostituzione II (2) Sguardo annichilente (2) Tocco raccapricciante (2) Viaggio etereo (3)
<b>DEBOLEZZE</b>	
<b>Naturali:</b>	Paura della luce (+2)
<b>Disponibili:</b>	Allergene (+1) Ancora materiale (+2) Avversione ambientale (+2) Fame insaziabile (+1) Materiale mortale (+2) Repulsione animale (+1) Vulnerabile agli elementi (+2)

## PRESENZA



**Aspetto:** la presenza ha le fattezze che il soggetto aveva in vita, ma assume un'aria di eterna pena o rimpianto e il suo corpo è traslucido e trasparente, con gli arti inferiori che si dissolvono in una nebbia spettrale, mentre in alcuni casi è presente solo la metà superiore del corpo. Quando assale una vittima, il suo volto si distorce in una maschera di rabbia angosciante e le mani si trasformano in artigli.

<b>Requisiti:</b>	Des 14, Car 12
<b>CA naturale:</b>	4
<b>Dado Vita:</b>	d4
<b>Attacchi:</b>	1 artiglio (1d6)
<b>THAC0:</b>	Ladro
<b>Tiri Salvezza:</b>	Ladro
<b>Punti Capacità:</b>	3 (+1 ogni 2 livelli)
<b>PE come:</b>	Ladro

<b>POTERI</b>	
<b>Gratuiti:</b>	Forma spettrale Immunità dei non-morti Risucchio spirituale (1 liv/punto)
<b>Richiesti:</b>	Creare prole (1) Ricostituzione I (1)
<b>Disponibili: (max 8)</b>	Animare morti (2) Attacchi multipli (2) Aura di disperazione (2) Aura ipnotica (3) Aura terrorizzante (2) Bonus CA (1-5) Bonus Destrezza (1-5) Comandare non-morti I (1) Danno incrementato (1-4)

	Fuoco gelido (3) Illusione I-III (1-3) Immunità alle armi II (4) Invisibilità I (2) Natura sacrilega (1-3) Nebbia soffocante (2) Nemesi (2) Porta dimensionale (1-3) Presenza corrottrice I-III (1-3) Resistenza alle armi (2) Resistenza allo scacciare (2) Resistenza al magico (1-5) Resistenza elementale: 1 (2) Sguardo annichilente (2) Tocco raccapricciante (2) Viaggio etereo (3)
--	---

## DEBOLEZZE

<b>Naturali:</b>	Allergene (+1)
<b>Disponibili:</b>	Allergene (+1) Ancora materiale (+2) Avversione ambientale (+2) Materiale mortale (+2) Paura della luce (+2) Repulsione animale (+1) Vulnerabile agli elementi (+2)

## SPETTRO



**Aspetto:** uno spettro è un cadavere animato da uno spirito maligno e il suo aspetto dipende dallo stato di conservazione del corpo al momento della transizione alla non-vita, ma che sia in stato di decomposizione o perfettamente conservato, uno spettro ha sempre la pelle pallida, lunghi artigli o zanne e uno sguardo spiritato.

<b>Requisiti:</b>	For e Cos 13
<b>CA naturale:</b>	5
<b>Dado Vita:</b>	d8
<b>Attacchi:</b>	1 artiglio o morso (1d6)
<b>THAC0:</b>	Guerriero
<b>Tiri Salvezza:</b>	Guerriero
<b>Punti Capacità:</b>	2 (+1 per livello)
<b>PE come:</b>	Guerriero
<b>POTERI</b>	
<b>Gratuiti:</b>	Immunità dei non-morti Risucchio cerebrale o spirituale 1 pt
<b>Richiesti:</b>	Creare prole (1) Immunità alle armi I (2)
<b>Disponibili: (max 8)</b>	Animare morti (2) Attacchi multipli (2) Attacco stritolante (1) Aura di disperazione (2) Aura respingi magie (5) Aura terrorizzante (2) Bonus CA (1-5) Bonus Costituzione (1-5) Bonus Destrezza (1-4) Bonus Forza (1-5) Comandare non-morti I (1) Danno incrementato (1-4) Evocare animali (1-2) Immunità alle armi II (4) Leggerezza I-II (1-2) Natura sacrilega (1-4) Nutrimento risanante (1) Odore repellente (1) Paralisi I (2) Presenza corruttrice I-III (1-3) Resistenza alle armi (2) Resistenza allo scacciare (2) Resistenza al magico (1-5) Resistenza elementale: 1 (2) Rigenerazione (2) Risucchio (4) Sguardo ammaliante (2) Sorpresa (2) Tocco venefico I (2) Urlo terrificante (2)
<b>DEBOLEZZE</b>	
<b>Naturali:</b>	Materiale mortale: argento (+2) Paura della luce (+2)
<b>Disponibili:</b>	Accesso interdetto (+1) Allergene (+1) Ancora materiale (+2) Aspetto corrotto (+1) Assenza di ombra o riflesso (+1) Catalessi (+1) Fame insaziabile (+1) Materiale mortale (+2) Repulsione animale (+1) Vulnerabile agli elementi (+2) Vulnerabile alle armi (+1)

## SPIRITO



**Aspetto:** vi sono tre tipi di non-morti incorporei classificati come spiriti: il Druji, il Revenant e l'Odic. Essi sono entità incorporee ciascuna dotata della capacità di possedere e animare un determinato tipo di corpo: il Druji può animare una singola parte di un cadavere (un teschio, un occhio, una mano, ecc.), il Revenant può animare un cadavere umanoide e l'Odic invece può possedere qualsiasi vegetale non senziente, ma quest'ultimo non rientra tra le razze giocabili.

**Requisiti:** Sag e Des 16, Car 14

**CA naturale:** -2

**Dado Vita:** d8

**Attacchi:** 1 tocco gelido (1d4) per Druji  
2 artigli (1d8) + 1 morso (1d4)  
per Revenant

**THAC0:** Chierico

**Tiri Salvezza:** Chierico

**Punti Capacità:** 22 (+1 per livello)

**PE come:** Mago

**POTERI**

**Gratuiti:** Forma spettrale  
Immunità dei non-morti  
Incantesimi innati \*  
Possessione limitata

**Richiesti:** Immunità agli incantesimi III (6)  
Immunità alle armi II (4)  
Presenza corruttrice II (2)  
Resistenza allo scacciare (2)  
Ricostituzione II (2)  
Tocco venefico II (4)  
Paralisi II (4) per Druji \*\*  
Sorpresa (2) per Revenant \*\*

**Disponibili:  
(max 8)** Aura di disperazione (2)  
Aura terrorizzante (2)  
Bonus CA (1-5)  
Comandare non-morti I-II (1-2)  
Creare prole (1)  
Danno incrementato (1-4)  
Illusione I-III (1-3)  
Natura sacrilega (1-4)  
Nebbia soffocante (2)  
Nemesi (2)  
Porta dimensionale (1-3)  
Presenza corruttrice III (3)  
Resistenza alle armi (2)

	Resistenza al magico (1-10) Resistenza elementale: 1 (2) Sguardo annichilente (2) Tocco raccapricciante (2) Viaggio etereo (3)
--	--

#### DEBOLEZZE

<b>Naturali:</b>	Inerme di giorno (+3) ***
------------------	---------------------------

<b>Disponibili:</b>	Allergene (+1) Ancora materiale (+2) Avversione ambientale (+2) Materiale mortale (+2) Paura della luce (+2) Repulsione animale (+1) Vulnerabile agli elementi (+2)
---------------------	---

#### Note sugli Spiriti

\* Ogni spirito vede l'invisibile e può evocare una volta al round uno dei seguenti incantesimi come chierico di pari livello: *animazione dei morti*, *causa malattie*, *dito della morte*, *silenzio* e *tenebre magiche*.

\*\* Il giocatore deve scegliere che tipo di spirito vuole essere, e in base ad essa avrà 1 potere speciale caratteristico, ovvero *Paralisi II* per il Druji, e *Sorpresa* per il Revenant.

\*\*\* Dall'alba al tramonto lo spirito perde la capacità di possessione e tutti i poteri speciali d'attacco, assume forma spettrale e si sposta volando a 36 mt/round.

## VAMPIRO

**Aspetto:** un vampiro ha sempre carnagione pallida, occhi iniettati di sangue, artigli retrattili nelle mani, e canini o incisivi che può allungare in zanne vere e proprie. Il vampiro ha sempre un'aria sinistra, e in base alla sua natura può apparire come un nobile seducente e misterioso, oppure come un orribile mostro dalle fattezze distorte.



<b>Requisiti:</b>	For e Des 16, Cos e Car 13
<b>CA naturale:</b>	4
<b>Dado Vita:</b>	d8
<b>Attacchi:</b>	1 artiglio (1d8) o 1 morso (1d4) *
<b>THAC0:</b>	Guerriero
<b>Tiri Salvezza:</b>	Guerriero
<b>Punti Capacità:</b>	10 (+1 per livello)
<b>PE come:</b>	Mago

#### POTERI

<b>Gratuiti:</b>	Immortalità I
**	Immunità dei non-morti
	Risucchio doppio

<b>Richiesti:</b>	Creare prole (1) Evocare animali (1) Forma animale (1) Forma alternativa (2)
-------------------	---

	Immunità alle armi I (2) Leggerezza II (2) Rigenerazione (6) Sguardo ammaliante (2)
--	--

#### Disponibili: (max 10)

	Animare morti (2) Attacchi multipli (2) Attacco stritolante (1) Aura respingi magie (5) Aura terrorizzante (2) Autometamorfofi (3) Bonus CA (1-5) Bonus Carisma (1-5) Bonus Costituzione (1-5) Bonus Destrezza (1-5) Bonus Forza (1-5) Bonus Intelligenza (1-5) Bonus Saggezza (1-5) Comandare non-morti I-II (1-2) Evocare incantesimi (4) Evocare animali (1-3) Forma animale (1-3) Illusione I-III (1-3) Immunità alle armi II-III (4-6) Immunità elementale: 1 (4) Invisibilità I-II (2-4) Leggerezza III-IV (3-4) Natura sacrilega (1-4) Porta dimensionale (1-3) Resistenza alle armi (2) Resistenza allo scacciare (2) Resistenza al magico (1-10) Resistenza elementale (2-4) Sorpresa (2) Urlo terrificante (2) Voce dominante (3)
--	---

#### DEBOLEZZE

<b>Naturali:</b>	Accesso interdetto (+1) Allergene: aglio (+1) Ancora materiale: bara (+2) Assenza di riflesso (+1) Avversione: luce solare (+2) Materiale mortale *** (+2)
------------------	---

<b>Disponibili:</b>	Allergene (+1) Aspetto corrotto (+1) Avversione ambientale (+2) Catalessi (+1) Fame insaziabile (+1) Materiale mortale (+2) Paura della luce (+2) Repulsione animale (+1) Vulnerabile agli elementi (+2) Vulnerabile alle armi (+1)
---------------------	--

#### Note sul Vampiro::

\* nel caso il vampiro possieda un risucchio spirituale o cerebrale usa l'artiglio, mentre per effettuare un risucchio fisico è necessario il morso.

\*\* se il personaggio vampirizzato è di 5° livello o inferiore, al risveglio come vampiro immaturo non possiede il potere di Immortalità I né di Creare prole, e il risucchio è singolo anziché doppio. Queste capacità le acquisirà solo una volta raggiunto il 6° livello.

\*\*\* il materiale mortale per la maggioranza dei vampiri è il frassino. Tuttavia è possibile scegliere un altro tipo di legno (come pino, quercia, abete), purchè sia comune (solitamente si tratta dello stesso legno di cui è composta la bara o tipico del suo luogo d'origine).

## **Poteri soprannaturali dei non-morti**

Di seguito vengono descritti in ordine alfabetico tutti i poteri accessibili ai personaggi non-morti, ciascuno col costo relativo in Punti Capacità.

### ***Animare morti (2)***

La capacità di creare rianimare i cadaveri dei defunti come zombi o scheletri, in base alla decisione del non-morto. Il non-morto può animare e mantenere fino a un massimo di Dadi Vita di creature pari al proprio livello: esse eseguono qualsiasi suo ordine al meglio delle loro possibilità e se si concentra può vedere e udire attraverso una qualunque delle sue pedine. Finchè il padrone non-morto è entro 60 metri dalle sue creature inoltre, il tentativo di scacciare o controllare ciascuna di esse viene fatto tenendo conto del suo livello anziché dei loro Dadi Vita. Se uno dei servi fallisce una prova di Morale e fugge, il padrone se ne accorge e può imporgli di ritornare a combattere (anche se il non-morto avrà perso la sua azione per quel round). I non-morti animati con questo potere sono normalmente soggetti a *dissolvi magie e distruzione del male* e non contano ai fini di calcolare il massimo numero di creature controllabili con la capacità *Comandare non-morti*.

### ***Attacchi multipli (2)***

Il non-morto può effettuare un attacco aggiuntivo al round, sia impiegando un'arma che uno dei suoi attacchi naturali.

### ***Attacco stritolante (1)***

La capacità di cingere l'avversario con entrambe le braccia per stritolarlo. Il non-morto che intende avvalersi di questo attacco rinuncia ad altri eventuali colpi per il round ed effettua un TxC normale: se ha successo e la vittima è al massimo di una taglia superiore, significa che l'ha intrappolata in un abbraccio micidiale e le causa 2d8 danni più il bonus di Forza per ogni round in cui mantiene la presa. La vittima è immobilizzata e non può agire, ma può liberarsi con una prova contrapposta di Forza o di *Artista della fuga*. Finchè il non-morto tiene la presa nessuno dei due può muoversi liberamente, il che rende il personaggio più vulnerabile agli attacchi di altri avversari, che beneficiano di un +4 al TxC se lo fiancheggiano o attaccano alle spalle, mentre frontalmente il non-morto ha copertura a  $\frac{3}{4}$  grazie alla vittima imprigionata nell'abbraccio.

### ***Aura di disperazione (2)***

La capacità di evocare in tutti gli esseri viventi presenti entro un raggio di 6 metri intorno al non-morto un sentimento di disperazione e pessimismo soverchiante. Ogni vittima presente nell'aura deve effettuare

un TS contro Incantesimi mentali o subire una penalità di -2 a qualsiasi tiro di dado finchè resta nel raggio dell'aura; se il TS riesce, la creatura è immune all'aura terrorizzante per le successive 24 ore.

L'aura può essere attivata o disattivata a piacimento dal non-morto come azione gratuita una volta al round, ma finchè è attivo un tipo di aura non è possibile attivarne una diversa. Se tuttavia due auro diverse di creature separate vengono in contatto, tutti coloro che si trovano all'interno dell'area in comune vengono influenzate da entrambe.

### ***Aura ipnotica (3)***

Questa capacità può essere sviluppata solo da un non-morto incorporato con Carisma di almeno 14 punti che non abbia un aspetto corrotto o mostruoso. Il non-morto è in grado di emanare intorno a sé un'aura ipnotica sotto forma di una leggera foschia di raggio 6 metri, e qualsiasi essere vivente la attraversi deve effettuare un TS contro Incantesimi mentali ogni round in cui rimane dentro l'area d'effetto dell'aura o restare immobile ad osservare affascinato il non-morto, come in trance (può solo rispondere a semplici domande e segue il non-morto docilmente). L'effetto dura finché l'aura non scompare o il soggetto viene ferito. Finchè è in trance la vittima si considera indifesa, e qualsiasi colpo inferto da un nemico è un colpo di grazia.

L'aura può essere attivata come azione gratuita una volta all'ora e dura per 12 round, ma finchè è attivo un tipo di aura non è possibile attivarne una diversa. Se tuttavia due auro diverse di creature separate vengono in contatto, tutti coloro che si trovano all'interno dell'area in comune vengono influenzate da entrambe.

### ***Aura respingi magie (5)***

La capacità di respingere al mittente qualsiasi effetto magico evocato contro il non-morto. L'aura è permanente e per ogni incantesimo o effetto magico evocato contro il personaggio questi ha diritto ad un TS contro Incantesimi: se il TS riesce, l'effetto viene centrato sull'incantatore che lo ha prodotto, viceversa viene subito dal non-morto, che può comunque effettuare un TS appropriato per ridurre i danni o evitarlo.

### ***Aura terrorizzante (2)***

La capacità di instillare il puro terrore in tutti gli esseri viventi che osservano il non-morto entro un raggio di 36 metri. Ogni vittima deve effettuare un TS contro Incantesimi mentali o fuggire in preda al panico per 2d6 round; se il TS riesce, la creatura è immune all'aura terrorizzante per le successive 24 ore. Esseri con 3 DV/livello o meno fuggono automaticamente e non si avvicinano a più di 30 metri dal luogo dove hanno visto il non-morto.

L'aura può essere attivata o disattivata a piacimento dal non-morto come azione gratuita una volta al round, ma finchè è attivo un tipo di aura non è possibile usarne un altro. Se due auro diverse di creature separate vengono in contatto, coloro che si trovano nell'area in comune sono influenzate da entrambe.

### **Autometamorfofi (3)**

La capacità di sfruttare l'omonimo incantesimo arcano di 4° livello tre volte al giorno. La trasformazione non permette di assumere la forma di altri esseri non-morti e dura 1 turno per livello.

### **Barriera d'ossa (2)**

La capacità di animare i resti dei cadaveri presenti entro 36 metri per creare una barriera inamovibile di ossa vorticanti che infliggono 6d10 punti di danno contundente a chiunque cerchi di attraversarla. La barriera può assumere la forma di un muro piatto di 3 mq per ogni cadavere di taglia media disponibile (max 3 mq per livello del non-morto) oppure disporsi intorno al non-morto come una torre cilindrica di diametro sei metri e alta tre. La barriera può essere evocata una volta al giorno e continua ad esistere finché il non-morto resta concentrato su di essa.

### **Bonus CA (1-5)**

Il non-morto rafforza la sua pelle (se corporeo) o la sua agilità (se incorporeo) per resistere agli attacchi. Ogni punto capacità speso migliora permanentemente di 1 punto la CA del personaggio, senza poter superare il massimo numero di punti consentiti in base alla razza del non-morto.

### **Bonus Caratteristica (1-5)**

Il non-morto è in grado di migliorare la caratteristica indicata tra Forza, Destrezza, Costituzione, Intelligenza, Saggezza e Carisma. Ogni punto capacità speso aumenta permanentemente di 1 punto la caratteristica in questione, senza superare il massimo numero di punti consentiti in base alla razza del non-morto.

### **Causa malattie (1-3)**

La capacità di infliggere alla creatura toccata una malattia di potenza diversa in base ai punti associati a questo potere (1 per grado):

- I) **morbo debilitante**: la malattia impedisce alla vittima di recuperare le forze e i PF sia naturalmente che magicamente.
- II) **morbo mortale**: la malattia impedisce il recupero di PF con mezzi magici e normali e porta alla morte della vittima entro 1d6 giorni.

La vittima toccata può evitare gli effetti della malattia con un TS contro Veleno. Se viene però contagiata, solo un incantesimo di cura malattie può debellare il morbo e permetterle di recuperare le forze.

Con ogni tocco il personaggio può decidere se infliggere o meno la malattia, e se possiede il secondo grado di questo potere può decidere di volta in volta se contagiare col primo o col secondo grado del morbo.

Spendendo 1 punto capacità aggiuntivo poi, la malattia diventa trasmissibile per contatto con la vittima infetta (TS contro Raggio della morte evita il contagio per le successive 24 ore).

### **Comandare non-morti (1-2)**

La capacità di comandare altre creature non-morte. Ogni punto capacità investito in questo potere, il personaggio ottiene certo un grado di autorità sui non-

morti, entro il massimo raggiungibile in base alla sua razza di appartenenza:

- I) può controllare un numero di Dadi Vita di non-morti pari al doppio del suo livello, e ogni singolo non-morto può avere al massimo un numero di DV pari a metà del suo livello.
- II) può controllare un numero di Dadi Vita di non-morti pari al triplo del suo livello, e ogni singolo non-morto può avere al massimo un numero di DV pari al suo livello. Inoltre il tiro per controllare non-morti riceve un bonus di +2, mentre qualsiasi prova per strappargli il controllo dei suoi non-morti riceve una penalità di -2 al tiro.

Per esercitare il controllo è sufficiente concentrarsi per un round sulle vittime prescelte presenti entro 36 metri. Occorre effettuare una prova per Scacciare non-morti, considerando il livello del non-morto come fosse un Chierico: se la prova riesce, le creature sotto il suo comando obbediranno a qualsiasi suo ordine (anche suicida), viceversa saranno immuni al controllo per le successive 24 ore. Il signore può impartire ordini mentali ai suoi servi come azione gratuita, purchè si trovino entro una distanza massima di 24 km per livello, e se si concentra può vedere e udire attraverso una qualunque delle sue pedine non-morte. Se uno dei servi fallisce una prova di Morale e fugge, il padrone se ne accorge e può imporgli di ritornare a combattere (anche se il non-morto avrà perso la sua azione per quel round). Un personaggio non-morto può infine impartire ad uno dei suoi diretti sottoposti non-morti l'ordine di comandare altri non-morti per aumentare la sua legione, usando sempre queste regole. È possibile liberare dal controllo qualsiasi dei servi in qualsiasi momento, e spesso questo viene fatto per tentare di comandarne altri considerati migliori o con maggiori Dadi Vita (purchè non eccedano il massimo numero di DV controllabili).

Qualsiasi tentativo di scacciare o controllare i non-morti sotto il comando di qualcuno deve essere fatto come se dovesse essere diretto contro il padrone stesso. Se il tentativo ha successo, i non-morti influenzati sono liberi dalla catena di comando, ma agiranno liberamente (per scacciarli davvero occorre una seconda prova), viceversa continuano a eseguire gli ordini del padrone. Nota: un chierico acquisisce gratuitamente il primo grado di questa capacità appena diventa non-morto.

### **Creare prole (1)**

La capacità di consentire alle sue vittime la transizione alla non-vita nella stessa forma del non-morto. Questa capacità è acquisibile solo dai non-morti che dispongono dell'attacco a **Risucchio** o **Causa malattie**, ed è automatica. Qualsiasi vittima che muoia a causa del risucchio o della malattia contratta dal non-morto, è destinata a ritornare come non-morto dello stesso tipo dopo 3 giorni, a meno che il suo cadavere non venga distrutto (per i non-morti corporei) o sottoposto a **scaccia maledizioni** o a **distruzione del male** per purificarlo. La prole creata non è asservita al creatore e può agire in maniera del tutto indipendente, a meno che il progettore non possieda la capacità **Comandare non-morti**: in quel caso comanda automaticamente la sua prole, ma

solo gli individui che rientrano entro il massimo numero di DV controllabili.

#### **Danno incrementato (1-4)**

Per ogni punto capacità speso in questa abilità entro il limite consentito in base alla razza, il non-morto migliora le sue capacità offensive aumentando di una categoria il dado di danni che causa con il tipo di attacco scelto (tra artiglio/tocco o morso) secondo questa progressione: d3 ⇒ d4 ⇒ d5 ⇒ d6 ⇒ d8 ⇒ d10 ⇒ d12 ⇒ 2d8 ⇒ 3d6 ⇒ 5d4

**Esempio:** un ghoule che parte con due artigli da 1d3 e un morso da 1d3 danni. Se il giocatore spende 2 punti per migliorare l'attacco con gli artigli e 1 per quello col morso, il ghoule causerà 1d5 danni con gli artigli e 1d4 col morso (più il bonus di Forza in entrambi i casi).

#### **Evocare animali (1+)**

La capacità di evocare un tipo di animale normale prescelto (esclusi animali giganti o bestie fantastiche). Il non-morto può evocare un massimo di Dadi Vita di animali pari al triplo del suo livello (minimo 1), e le creature accorrono alla massima velocità, arrivando in 3d6 round, sempre che sia possibile raggiungere il non-morto fisicamente e che vi siano buone probabilità di trovare animali di quel tipo entro 1 km. Una volta al fianco del non-morto, gli animali obbediscono ai suoi ordini telepatici per un'ora prima di andarsene, ma se ridotti a meno di metà dei PF totali ogni round fanno un tiro Morale, e in caso di fallimento fuggono.

È possibile tentare un'evocazione ogni ora, e la capacità può essere scelta più volte per poter richiamare altri animali (costa 1 punto per ogni animale evocabile). Non è possibile acquisire questo potere se il non-morto ha come debolezza **Repulsione animale**.

#### **Evocare insetti (2-6)**

La capacità di evocare tre volte al giorno uno sciame di insetti che esegue gli ordini del non-morto. Lo sciame si materializza all'istante emergendo dal corpo del non-morto e si dirige nella zona prescelta, occupando una sfera di 9 metri di raggio e muovendosi alla velocità di 18 metri al round. Tutte le creature all'interno dello sciame hanno visibilità limitata a 3 metri, non riescono a concentrarsi per evocare incantesimi e subiscono altri effetti in base al grado di potenza della capacità. Ogni grado costa 2 punti capacità, entro il limite massimo concesso dalla razza di appartenenza:

- I) penalità di -1 ai Tiri per Colpire a causa del fastidio e le creature viventi subiscono 2 punti di danno ogni round.
- II) penalità di -2 ai Tiri per Colpire, le creature viventi subiscono 3 punti di danno ogni round e devono effettuare un TS Veleno ogni round o essere stordite.
- III) penalità di -3 ai Tiri per Colpire, le creature viventi subiscono 4 punti di danno ogni round e devono effettuare un TS Paralisi ogni round o rimanere paralizzate per 1d6 round.

Un vento di almeno 40 km/h o un effetto distruttivo di fuoco largo almeno la metà dello sciame spazza via gli insetti ponendo fine all'effetto, che dura 2d4

round (se non viene distrutto prima anche magicamente), durante i quali il non-morto può spostare lo sciame a suo piacimento con un semplice impulso mentale come azione gratuita.

#### **Evocare incantesimi (4)**

La capacità di evocare incantesimi come un incantatore della classe a cui apparteneva in origine il personaggio. Normalmente nessun non-morto è in grado di evocare incantesimi, ad eccezione delle razze dotate di questo potere speciale (lich, mummia e vampiro).

Il fisico e la mente del non-morto sono inoltre talmente resistenti che qualsiasi incantatore non-morto non ha bisogno di prove di *Concentrazione* a meno che non subisca un danno superiore alla sua Costituzione. Anche in quel caso, la prova subisce una penalità pari ai danni subiti meno il punteggio di Costituzione.

#### **Forma alternativa (3)**

La capacità di assumere forma gassosa o liquida. Non c'è limite al numero di trasformazioni effettuabili, ma la capacità può essere scelta solo una volta e permette la trasformazione in gas o liquido. La trasformazione impiega un round intero (a meno che non possieda l'abilità generale *Cambio rapido*, che riduce il processo ad una semplice azione di movimento), durante il quale la CA del non-morto si calcola senza bonus dovuti alla Destrezza o all'eventuale scudo, mentre i suoi attaccanti beneficiano di un bonus di +4 al TxC.

Finché resta in forma alternativa, il non-morto si sposta a 54 metri al round, non può essere ferito da armi o elementi normali e mantiene la CA, i PF, il THAC0 e tutte le sue caratteristiche e difese speciali, sebbene non possa usare i suoi attacchi soprannaturali né evocare incantesimi. Inoltre può passare attraverso qualsiasi pertugio largo almeno 1 cm e ha un bonus di +2 alle prove di *Nascondersi*.

#### **Forma animale (1+)**

La capacità di assumere la forma di un animale del tipo prescelto (esclusi animali giganti o bestie fantastiche), acquisendo la velocità di movimento e gli attacchi naturali dell'animale, ma mantenendo la CA, i PF, il THAC0 e tutte le caratteristiche e difese speciali del non-morto, sebbene non possa usare i suoi attacchi soprannaturali né evocare incantesimi finché resta in forma animale. La trasformazione impiega un round intero (a meno che non possieda l'abilità generale *Cambio rapido*, che riduce il processo ad una semplice azione di movimento), durante il quale la CA del non-morto si calcola senza bonus dovuti alla Destrezza o all'eventuale scudo, mentre i suoi attaccanti beneficiano di un bonus di +4 al TxC.

Non c'è limite al numero di trasformazioni effettuabili, e la capacità può essere scelta nuovamente per acquisire la forma di altri animali (costa 1 punto per ogni forma animale assumibile).

#### **Forma eterea (4)**

Il non-morto possiede la capacità innata di passare dal piano Etereo a uno dei piani attigui (Primo, Elementali o Astrale) e tornare come azione di movimento

tre volte al giorno. Nell'Etereo il personaggio può spostarsi alla sua normale velocità, mantenendo tutte le sue capacità. Inoltre pur rimanendo nell'Etereo è in grado di palesare la sua forma in un piano attiguo osservando ciò che accade, e usare contro bersagli sul piano attiguo qualsiasi potere soprannaturale gratuito o di base che non sia a tocco, pur restando intangibile per gli avversari finché questi non entrano nell'Etereo o il personaggio si materializza nel loro piano.

### **Forma spettrale (3)**

Il non-morto incorporeo con questa capacità è semitrasparente, non risente della forza di gravità e fluttua alla velocità di 36 metri al round. Esso può passare attraverso cose e persone (ad eccezione di effetti di forza), dimezzando la velocità per quel round, e in questa forma può essere ferito solo da armi magiche, ma può materializzare le proprie mani per interagire con l'ambiente circostante, maneggiare oggetti e attaccare.

### **Fuoco gelido (3)**

La capacità di materializzare l'energia negativa dell'Entropia intorno alle proprie mani come una gelida fiamma azzurra o verde che causa 1d6 danni in più ad ogni attacco. La fiamma può anche essere usata per attaccare a distanza, scagliandola come un globo d'energia contro un singolo bersaglio entro 27 metri (TxC necessario con modificatore di Destrezza). La sfera di fuoco gelido causa gli stessi danni dell'attacco naturale del non-morto senza il modificatore di Forza, ma aggiunge la metà del danno a membri della sua stessa specie, e se il non-morto possiede un tocco speciale (ad eccezione del risucchio), la vittima deve effettuare il TS appropriato per evitarne le conseguenze.

### **Illusione (1-3)**

La capacità di creare illusioni diverse in base ai punti associati a questo potere (1 per grado), replicando uno dei seguenti incantesimi arcani:

- I) *camuffamento* (1°)
- II) *creazione spettrale* (2°)
- III) *terreno illusorio* (4°)

Ogni potere è sfruttabile tre volte al giorno come un mago di livello pari a quello del non-morto, e ogni grado superiore dà accesso ai poteri di quello inferiore (ad esempio un non-morto con Illusione III può usare tutti e tre gli incantesimi tre volte al giorno).

### **Immortalità (3-6)**

Il non-morto è in grado di rigenerare il suo corpo anche una volta distrutto, ma deve necessariamente possedere un'**Ancora materiale**, e per il grado I anche una **Forma alternativa**. Se il personaggio viene ridotto a Punti Ferita negativi, il suo corpo si dissolve e lui si comporta in base al grado di immortalità raggiunto (ogni grado costa 3 punti capacità, e solo il lich tra i non-morti possiede il II grado di immortalità):

- I) assume la sua forma alternativa e cerca di raggiungere l'ancora materiale. Una volta a contatto con essa torna in forma corporea, rigenerando 1 DV di PF al round fino alla completa guarigione (e se assalito reagirà immediata-

mente). Se il non-morto in forma alternativa forzata viene attaccato prima di raggiungere l'ancora, può sopportare un numero di danni pari ai suoi PF totali, poi torna automaticamente in forma corporea e resta immobile per 1d6 round prima di tornare in forma alternativa; se in questo stato viene colpito dal suo materiale mortale muore definitivamente. Se l'ancora viene distrutta prima che il non-morto in forma alternativa forzata vi faccia ritorno, il non-morto muore e si dissolve, e allo stesso modo soccombe alla *distruzione del male*.

- II) la sua anima si trasferisce nell'ancora materiale, da cui può prendere possesso di un altro cadavere presente entro 30 metri, che si trasforma in lich entro 1 round per livello. Solo se l'ancora viene distrutta prima che ciò avvenga, il lich muore definitivamente. In caso fallisca il TS contro *distruzione del male*, solo il corpo fisico perisce, e l'anima torna nel filatterio (ovunque sia conservato), a meno che questo non sia in una zona di anti-magia: in tal caso lo spirito del non-morto resta intangibile vicino all'ancora senza poter fare nulla; solo se il filatterio esce dalla zona di anti-magia lo spirito del lich potrà tornare al suo interno.

### **Immunità agli incantesimi (2-6)**

Il non-morto sviluppa una resistenza soprannaturale agli incantesimi grazie all'energia che lo pervade. Ogni 2 punti capacità investiti in questo potere, il personaggio ottiene certo un grado di immunità, entro il massimo raggiungibile in base alla sua razza:

- I) immune a incantesimi di 1° livello
- II) immune a incantesimi di 1° e 2° livello
- III) immune a incantesimi di 1°, 2° e 3° livello

L'immunità è costante e agisce contro qualsiasi incantesimo arcano o divino, evocato sia da individui che tramite oggetti, incluse le capacità magiche (ma non quelle soprannaturali) equivalenti.

### **Immunità alle armi (2-6)**

Il non-morto sviluppa una resistenza soprannaturale alle armi grazie all'energia che lo pervade. Ogni 2 punti capacità investiti in questo potere, il personaggio ottiene certo un grado di immunità, entro il massimo raggiungibile in base alla sua razza di appartenenza:

- I) immune alle armi normali (non magiche)
- II) immune alle armi +1
- III) immune alle armi +2

L'immunità è costante, ma viene superata da qualsiasi arma costruita col **Materiale mortale** per il non-morto (se ha questa debolezza).

### **Immunità elementale (4+)**

Il non-morto ha sviluppato un'immunità totale e permanente ad una forma di elemento e agli attacchi magici ad esso collegati, a scelta tra: fuoco/caldo, gelo/freddo e elettricità/fulmini. L'immunità costa 4 punti capacità per ogni elemento a cui è associata: tutti i non-morti sono immuni al gelo, ma se rientra nella lista dei

poteri accessibili alla razza è possibile scegliere una seconda immunità elementale spendendo altri 4 punti.

Non è possibile scegliere questa capacità se si possiede anche la **Vulnerabilità** allo stesso elemento.

#### **Invisibilità (2-6)**

Il non-morto è in grado di rendersi invisibile. Ogni 2 punti capacità investiti in questo potere il personaggio ottiene un certo grado di invisibilità, entro il massimo raggiungibile in base alla sua razza:

- I) *invisibilità* (2° arcano) 3 volte al giorno
- II) *invisibilità migliorata* (4° arcano) 3 / giorno
- III) *invisibilità permanente* (non torna visibile se attacca o evoca incantesimi)

#### **Lamento mortale (4)**

La capacità di emettere un urlo talmente terrificante da causare la morte improvvisa di qualsiasi creatura vivente. Tutti gli esseri viventi che si trovano entro 18 metri devono effettuare un TS contro Raggio della Morte o perire all'istante. Chi invece si trova oltre questo raggio ma entro 100 metri deve effettuare un TS contro Paralisi con penalità di -4 e se fallisce è talmente atterrito che si rifiuta di avvicinarsi ulteriormente alla zona per le successive 24 ore. Questo potere può essere usato tre volte al giorno.

#### **Leggerezza (1-4)**

La capacità di muoversi più velocemente e sfidare le leggi della gravità. Il potere ha applicazioni diverse in base ai punti associati (1 per grado), e ogni grado superiore dà accesso anche ai poteri di quello inferiore (ad esempio un non-morto con Leggerezza II è capace di muoversi come un ragno, saltare e camminare più velocemente), replicando uno dei seguenti incantesimi:

- I) *lungopasso e saltare* (1° arcano) permanenti
- II) *movimenti del ragno* (1° arcano) permanente
- III) *passo sicuro* (2° divino), permanente
- IV) *volare* (3° arcano), 1 turno x livello al giorno

#### **Natura sacrilega (1-4)**

Il non-morto è infuso di energia entropica a livello maggiore rispetto ai suoi simili. Per ogni punto capacità speso in questo potere, il non-morto si considera avere 1 DV aggiuntivo per determinare il livello effettivo che influenza una variabile (come durata, area d'effetto o efficacia) legata ad un potere magico del non-morto, ai suoi tentativi di comandare non-morti o di resistere allo scacciare.

#### **Nebbia soffocante (2)**

La capacità di emanare intorno a sé una coltre di nebbia capace di soffocare gli esseri viventi che vi si addentrano. La coltre è larga 3 metri e qualsiasi individuo che necessita di respirare al suo interno subisce 2d4 danni al round per i vapori mefitici. Il non-morto può scegliere quando emanare la nebbia e quando farla cessare, e in entrambi i casi è considerata un'azione di attacco.

#### **Nemesi (2)**

La capacità di materializzare le paure più recondite di tutti gli esseri viventi che osservano il non-morto o vengano toccati da esso. Ogni vittima deve effettuare un TS contro Incantesimi mentali: se riesce, il soggetto avverte un brivido ma è immune a questa capacità del non-morto per le successive 24 ore, viceversa viene assalito da immagini tremende che materializzano i suoi incubi peggiori. La vittima in preda al panico fugge a gambe levate per 1d4+2 round senza pensare ad altro. La fuga è un'esperienza estenuante e ogni round è necessaria una prova di Costituzione: se fallisce, il soggetto perde 1d3 punti temporaneamente, e se scende a zero sviene e non si riprende finché il valore della Costituzione non ritorna almeno a 3 (recupera 1 punto Costituzione perso al minuto).

#### **Nutrimento risanante (1)**

La capacità di trarre sostentamento e rigenerare i propri tessuti grazie al nutrimento. Questo potere sovranaturale tipico di alcuni non-morti corporei consente al personaggio di recuperare il 10% dei suoi PF totali per ogni quantitativo supplementare di cibo ingerito nella frazione di tempo specifica rispetto al minimo richiesto. Ad esempio, se un ghoule deve mangiare 10 kg di carne al giorno per saziarsi, ogni 10 kg inghiottiti oltre i primi recupera 10% dei suoi PF totali. Questa capacità non è accessibile se il non-morto possiede la debolezza **Fame insaziabile**.

#### **Odore repellente (2)**

Il non-morto emana costantemente un lezzo di morte e decomposizione talmente nauseante che tutti gli esseri viventi entro un raggio di 3 metri devono effettuare un TS contro Veleno o subire una penalità di -2 a qualsiasi TxC e TS per 1 turno. Il tanfo circonda costantemente il non-morto, che non può inibirlo, e se il TS riesce, il soggetto può ignorare gli effetti dell'odore repellente per un'ora.

#### **Paralisi (2-4)**

Il non-morto è in grado di paralizzare ogni creatura vivente col semplice tocco. Per ogni attacco che va a segno, la vittima deve effettuare un TS contro Paralisi o restare paralizzata a causa dell'energia negativa o di una tossina emessa dal non-morto. Ogni 2 punti capacità investiti in questa capacità la paralisi inflitta dal personaggio ha un certo grado di potenza, entro il massimo raggiungibile in base alla sua razza:

- I) la paralisi influenza solo esseri viventi di taglia Grande o inferiore e dura per 2d4 turni.
- II) la paralisi influenza qualsiasi essere vivente e dura finché non viene guarita o dissolta magicamente.

#### **Porta dimensionale (1-3)**

La capacità di sfruttare l'omonimo incantesimo arcano di 4° livello. Il potere costa 1 punto capacità per ogni volta al giorno che il non-morto intende usarlo (per un massimo di 3 volte).



#### **Possessione (4)**

La capacità di sfruttare l'incantesimo arcano di 5° livello *giara magica* per entrare nel corpo di un essere vivente entro 9 metri e dominarlo, mentre lo spirito della vittima entra nella giara. Finché resta nel corpo dell'ospite il non-morto non può usare i suoi poteri né possiede le sue speciali difese, ma mantiene le proprie caratteristiche fisiche e mentali e accede ai ricordi della vittima (pur senza evocare magie, se questi è un incantatore), potendo sfruttare gli attacchi naturali, la CA e i Punti Ferita di quest'ultima (è il corpo dell'ospite che viene ferito se attaccato, non il non-morto). La possessione può essere tentata una volta al turno.

#### **Presenza corruttrice (1-3)**

La capacità di corrompere le cose con la propria energia negativa. Il potere ha applicazioni diverse in base ai punti associati (1 per grado), e ogni grado superiore dà accesso anche ai poteri di quello inferiore:

- I) corrompere cibi e liquidi commestibili e piccoli vegetali (permanente): passando entro 9 metri da cibi, liquidi commestibili e vegetali di dimensioni piccole o inferiori, il non-morto li fa deperire e marcire all'istante, rendendoli inutilizzabili pur senza avvelenarli.
- II) corrompere liquidi e avvelenare piante (permanente): la presenza del non-morto corrompe e rende inservibili liquidi di ogni tipo (incluse pozioni magiche) entro 9 metri, e può far marcire e morire qualsiasi vegetale a cui resti vicino per almeno un'ora.
- III) avvelenare cibi e liquidi commestibili (3 volte al giorno): è sufficiente che il non-morto si concentri per contaminare qualsiasi bevanda o cibo presente entro 3 metri, che diventa così velenoso per gli esseri viventi. Chiunque beva o mangi il nutrimento contaminato deve effettuare un TS contro Veleno o morire entro un numero di round pari al proprio punteggio di Costituzione, se non viene salvato prima tramite *neutralizza veleno*, *guarigione* o simili incantesimi curativi. La contaminazione non appare evidente agli occhi, anche se con un'analisi più accurata (prova di *Tossicologia* a -2) è possibile scoprirla.

La presenza di barriere (come muri) limita l'area d'effetto della presenza corruttrice e un incantesimo per *purificare cibi e acqua* è sufficiente ad annullare la contaminazione di qualsiasi grado di questo potere.

#### **Resistenza alle armi (2)**

Il non-morto ha sviluppato una resistenza permanente ai colpi inferti da una certa categoria di armi a scelta tra contundenti, perforanti o laceranti. Qualsiasi arma del tipo indicato infligge automaticamente la metà dei danni al personaggio, a meno che non sia composta del suo *Materiale mortale*. Non è possibile scegliere la *Vulnerabilità* allo stesso tipo di armi a cui si è anche resistenti (è un controsenso).

#### **Resistenza allo scacciare (2)**

La forza entropica del non-morto gli consente di effettuare un TS contro Incantesimi per resistere a qualsiasi tentativo di scacciarlo. Se il TS riesce, il non-morto ignora un risultato di T (ma il chierico può riprovare) ed evita la distruzione in caso di risultato D, ma in quest'ultimo caso non può avvicinarsi a meno di 3 metri dal chierico per 1 turno (come per *cerchio di protezione dal male*).

#### **Resistenza al magico (1-10)**

Il non-morto ha sviluppato una resistenza permanente alla magia in ogni sua forma. La resistenza costa 1 punto capacità per ogni incremento del 5% della probabilità di resistere ad un effetto magico (entro il massimo limite consentito in base alla razza di appartenenza), ed è sfruttabile contro qualsiasi effetto magico che influenzi il non-morto. Se il tiro percentuale (d100) è inferiore o uguale alla percentuale di resistenza, il non-morto ignora l'effetto totalmente.

#### **Resistenza elementale (2+)**

Il non-morto ha sviluppato una resistenza permanente ad una forma di elemento e agli attacchi magici ad esso collegati, a scelta tra: fuoco/caldo ed elettricità/fulmini. La resistenza costa 2 punti capacità per ogni elemento a cui è associata, e consente al non-morto di ignorare i danni dell'elemento normale e dimezzare automaticamente i danni da attacchi magici basati sull'elemento scelto, beneficiando inoltre di un bonus di +4 ai suoi TS contro quell'elemento.

Non è possibile scegliere questa capacità se si possiede anche la *Vulnerabilità* allo stesso elemento.

#### **Rete ectoplasmica (2)**

La capacità di creare una rete ectoplasmica che si estende per un raggio di tre metri intorno al corpo del non-morto incorporato. Dopo 3 round dall'emanazione, qualsiasi creatura presente all'interno della rete deve effettuare un TS contro Incantesimi o essere risucchiata nel Piano Etereo. La transizione eterea è irreversibile, a meno che la vittima non abbia la capacità di attraversare le barriere planari. Se il TS riesce, la creatura ignora la rete finché vi rimane all'interno: se però dovesse uscire e rientrarvi, è necessario un nuovo TS Incantesimi. Il personaggio può emanare la rete una volta al turno come azione di movimento: essa non ostacola in alcun modo il movimento o la visuale, si sposta col non-morto e permane al massimo per 12 round.

#### **Ricostituzione (1-2)**

Il non-morto è in grado di recuperare velocemente dalle ferite subite. Questo potere magico è sfruttabile una volta al giorno e acquisibile solo dai non-morti incorporati, che entrano in stasi (periodo durante il quale sono totalmente inermi e incoscienti) per un numero di round pari ai PF recuperati per canalizzare l'energia dell'Entropia per risanare il proprio spirito e quella dell'Etere per ricomporre il proprio corpo. Ogni punto capacità investito determina la velocità di guarigione:

- I) recupera 1 PF al round fino a guarigione completa, solo se non è stato ridotto a PF negativi.

- II) recupera istantaneamente tutti i PF persi fino a riformare il corpo se questo viene ridotto a PF negativi, ammesso che non venga ucciso con il suo **Materiale mortale**, con un'arma benedetta o con *distruzione del male*.

### **Rigenerazione (2-6)**

Il non-morto è in grado di rigenerare automaticamente le proprie ferite. Ogni 2 punti capacità investiti in questo potere il personaggio è in grado di recuperare 1 Punto Ferita cumulativi al round, entro il massimo raggiungibile in base alla sua razza. Questo potere sovrannaturale è attivo costantemente ed è acquisibile solo da alcune razze di non-morti corporei.

### **Risucchio (2-4)**

La capacità di risucchiare una parte vitale degli esseri viventi per cibarsene. I non-morti che possiedono questa capacità possono nutrirsi solo attraverso di essa (v. sezione relativa al *Nutrimento*). Il risucchio può essere di tre tipi:

- **Cerebrale**: col tocco o col morso risucchia parte delle memorie e delle capacità cerebrali della vittima (punti Intelligenza o Saggezza).
- **Fisico**: col morso risucchia il sangue della vittima (Punti Ferita o punti Costituzione).
- **Spirituale**: col tocco risucchia l'energia vitale (livelli d'esperienza), la forza spirituale (punti Carisma) o la longevità (anni) della vittima.

Ogni non-morto ha accesso ad un solo tipo di risucchio, solitamente quello della creatura che ha causato la transizione alla non-vita: esso costa 2 punti capacità, ma è possibile scegliere nuovamente questo potere per raddoppiare l'efficacia del risucchio, se rientra nella potenzialità della razza.

Normalmente un singolo risucchio sottrae 1 livello d'esperienza, o 1 punto caratteristica, oppure 1d20 anni di longevità (facendo invecchiare precocemente la vittima), o 1d4 PF se risucchia sangue o fluidi corporei.

In caso di risucchio spirituale e cerebrale, è concesso alla vittima un TS contro Incantesimi: se il TS riesce, il risucchio è temporaneo e la penalità scompare dopo 24 ore, viceversa è permanente e potrà essere ripristinata solo con *ristorazione*, *guarigione* o *longevità*, asseconda di ciò che è andato perduto. Il risucchio fisico invece è sempre temporaneo, e la vittima recupera 1 punto perduto ogni 24 ore successive.

### **Sguardo ammalante (2)**

La capacità di affascinare una creatura vivente intelligente che incroci gli occhi del non-morto nella sua forma originale. Se la vittima fallisce il TS contro Incantesimi mentali con penalità di -2, subisce gli effetti di uno *charme mostri* (v. incantesimo arcano di 5°) per determinarne la durata, i limiti del controllo esercitato dal non-morto e i metodi per annullarne gli effetti. Il non-morto può sfruttare lo sguardo contro una vittima per round come azione di attacco, ma solo se nello stesso round non assale la vittima in questione.

### **Sguardo annichilente (2)**

La capacità di causare un dolore lancinante a qualsiasi essere vivente entro 18 metri su cui il non-morto posi lo sguardo. Questo potere sovrannaturale consuma le azioni d'attacco del non-morto e causa 2d10 punti di danno necrotico alla vittima, che può effettuare un TS contro Incantesimi per dimezzare le ferite.

### **Sguardo paralizzante (2)**

La capacità di paralizzare qualsiasi essere vivente entro 18 metri che incroci lo sguardo del non-morto. Lo sguardo paralizzante può essere usato una volta al round in aggiunta ai normali attacchi e se la vittima non effettua un favorevole TS contro Paralisi resta paralizzata per 2d4 round.

### **Sorpresa (2)**

La capacità di sorprendere una vittima con 1-3 su d6 quando il personaggio la incontra. In caso ottenga la sorpresa, le balza addosso (può spiccare un salto fino a 18 metri in avanti o 9 metri in alto o in basso) ed effettua tutti gli attacchi disponibili, colpendo automaticamente. Questa capacità funziona 1 volta al giorno contro ogni singolo bersaglio, e può essere negata da una prova di *Allerta*, *Senso del pericolo* o con adeguate protezioni magiche.

### **Spavento mortale (3)**

La capacità di uccidere un essere vivente apparendo all'improvviso e scagliandosi contro la vittima, che deve effettuare un TS contro Raggio della Morte per evitare di morire letteralmente di paura per un colpo apoplettico. Questo potere non funziona contro esseri immuni alla paura e può essere sfruttato solo se il personaggio ottiene la Sorpresa.

### **Tocco raccapricciante (2)**

La capacità di scatenare nella creatura toccata un sentimento di disgusto e di orrore nei confronti del personaggio non-morto, che può decidere di sfruttare o meno il potere con ogni tocco. Se la vittima non effettua un TS contro Incantesimi mentali, essa subisce una penalità di -2 a tutti i suoi tiri indirizzati contro il non-morto (TxC, danni, prove di abilità), che invece ottiene un bonus di +2 ai suoi TxC contro la vittima. L'effetto dura per 1 ora, non è cumulativo (due tocchi non causano doppio raccapriccio) e può essere annullato con *dissolvi magie* o *cura mentale*.

### **Tocco venefico (2-4)**

Il corpo del non-morto è intriso di veleno che può rivelarsi fatale per gli esseri viventi. La vittima può evitare di soccombere con un favorevole TS contro Veleno, viceversa il tocco del non-morto provoca un effetto determinato in base al grado di potenza del veleno, stabilito dai punti capacità investiti nel potere (2 per grado, in base alle limitazioni della razza):

- I) la vittima è rallentata (come per l'incantesimo arcano di 3° *lentezza*) per 1d4 turni;
- II) la vittima muore all'istante.

Questo potere è sempre attivo, ma può essere contrastato da una *protezione dal veleno* magico o da *neutralizza veleno*.

### **Urlo terrificante (2)**

La capacità di emettere un urlo terrificante che fa crollare il morale di chiunque lo oda. Il non-morto può emettere questo urlo come azione d'attacco una volta al round, e qualsiasi essere vivente si trovi entro 6 metri subisce 1 livello negativo temporaneo (il livello negativo scompare dopo 1d4 turni) a meno che non effettui un favorevole TS contro Raggio della Morte, che rende il soggetto immune a questo potere per le successive 24 ore. Se i livelli o DV di un essere vengono ridotti a zero, questi resta svenuto e inerme finché non ritorna in positivo. Un incantesimo di *guarigione* o *ristorazione* aiuta a recuperare istantaneamente tutti i livelli perduti.

### **Vento infernale (2)**

La capacità di emettere dalla bocca un soffio che si trasforma in una ventata gelida lunga 30 metri e larga 1/3 all'estremità, in cui si odono urla e lamenti strazianti. Qualsiasi essere vivente venga colpito dal vento infernale subisce 1d10 danni da gelo magico e deve effettuare un TS contro Paralisi o fuggire di corsa spaventato per 1d6 round. Il soffio è un potere soprannaturale che può essere usato una volta al round in luogo degli attacchi del personaggio e ogni liquido presente nell'area deve effettuare un TS contro Gelo o congelarsi, perdendo qualsiasi proprietà speciale nel caso di pozioni o elisir magici.

### **Viaggio etereo (3)**

La capacità dei non-morti incorporei di entrare ed uscire dal piano Etereo come azione di movimento. Il viaggio consente di entrare nell'Etereo solo 3 volte al giorno (può uscirne quando vuole), e in quel piano il personaggio vede normalmente e può spostarsi volando alla sua normale velocità, continuando a mantenere tutte le sue capacità fisiche e speciali.

### **Voce dominante (3)**

La capacità di dominare la volontà di qualsiasi umanoide intelligente che ascolti la voce del non-morto nella sua forma originale. Se la vittima fallisce il TS contro Incantesimi mentali a -2 subisce gli effetti di *dominare persone* (v. incantesimo arcano di 5°) per determinarne la durata, i limiti del controllo esercitato dal non-morto e i metodi per annullarne gli effetti. Il non-morto può sfruttare la sua voce contro una vittima per round come azione di attacco, ma se il bersaglio effettua con successo il TS non potrà essere nuovamente influenzato prima di altre 24 ore.

## **Debolezze speciali dei non-morti**

### **Accesso interdetto (+1)**

Il non-morto non è in grado di accedere ad alcun luogo consacrato o ad alcun edificio senza l'espresso invito di chi vi abita. Nel caso tenti usando un incante-

simo di trasporto, la magia non ha effetto, e se cerca fisicamente di entrare nell'area interdetta, si ferma davanti al perimetro esterno come se incontrasse una barriera invisibile. Dal momento in cui riceve l'invito (che può anche essere estorto con la persuasione o la minaccia), potrà accedere a quel luogo senza più restrizioni.

### **Allergene (+1)**

Il non-morto ha una repulsione naturale verso un determinato oggetto comune chiamato Allergene, solitamente correlato alla causa della sua morte o alla sua vita precedente. Quando si trova in presenza del suo allergene, egli deve effettuare un favorevole TS contro Paralisi per evitare di cedere all'istinto e fuggire lontano per 1d6 round. Anche qualora il TS riesca, il non-morto non può comunque avvicinarsi a meno di 3 metri dall'allergene. Il giocatore deve scegliere l'allergene in accordo col DM: esempi classici sono l'argento, l'aglio o l'acqua corrente per i vampiri, ma si possono scegliere anche utensili del mestiere che il personaggio faceva in vita, come un martello da fabbro o una sega da carpentiere, o anche pane, un tipo di bevanda o di cibo, e così via. La debolezza può essere scelta più volte associandola a diversi oggetti.

### **Ancora materiale (+2)**

Durante la transizione alla non-vita, l'anima del non-morto si lega indissolubilmente ad un oggetto materiale chiamato Ancora. Ciò costringe il non-morto a passare almeno 8 ore al giorno in presenza dell'ancora: se ciò non accade, il personaggio perde ¼ dei PF totali per ogni ora di ritardo, e se scende a PF negativi muore irrevocabilmente (a meno che non possieda il potere di *Immortalità*).

Se l'ancora viene rotta, il non-morto deve effettuare un favorevole TS contro Raggio della Morte per evitare di essere distrutto all'istante. Se il TS riesce, il personaggio ha 1 ora per trovare un'altra ancora identica alla precedente e legarsi ad essa (perdendo 1.000 PE per livello permanentemente), viceversa perisce definitivamente e la sua anima è perduta.

### **Aspetto corrotto (+1)**

Il non-morto ha un evidente aspetto cadaverico, con parte di cranio, ossa e tendini ben visibili che rivelano la sua vera natura a prima vista, causando avversione nei viventi (ad eccezione di negromanti e seguaci dell'Entropia) che si traduce in una penalità di -3 alle prove di Carisma e ai tiri Reazione. Solo se usa indumenti molto coprenti o illusioni può sperare di mascherare il suo aspetto.

### **Assenza di ombra o riflesso (+1)**

Il non-morto non proietta alcun riflesso o alcuna ombra (a scelta del giocatore). Questo fatto è facilmente percepibile da chi lo osservi vicino a una superficie riflettente o in presenza di illuminazione (prova di *Osservare* con bonus di +2), rivelando immediatamente la natura del personaggio.

### **Avversione ambientale (+2)**

Il non-morto possiede un'avversione naturale verso una determinata condizione ambientale dal momento della transizione alla non-vita. La condizione va decisa di comune accordo tra giocatore e DM, anche se solitamente è la stessa del genitore non-morto: tipici esempi includono la luce del sole o della luna, la pioggia o la nebbia, e altre condizioni atmosferiche abbastanza comuni. Ogni volta che si trova esposto alla condizione suddetta, il personaggio perde tutti i suoi poteri magici e soprannaturali, ad eccezione di quelli concessi come bonus in base alla razza di appartenenza e alle immunità generali dei non-morti. Inoltre, per ogni round di esposizione alla condizione, il personaggio perde 3 punti Costituzione: se il punteggio scende in negativo, il corpo fisico del non-morto si dissolve e il personaggio muore definitivamente (a meno che non abbia il potere di *Immortalità II*). Se il non-morto riesce a salvarsi prima di essere disintegrato, recupera 1 punto Costituzione per ogni giorno successivo, ma porterà una cicatrice indelebile dovuta all'esposizione.

Man mano che il suo potere aumenta e avanza di livello, il non-morto acquista un certo grado di resistenza agli effetti deleteri della condizione che gli è avversa. In pratica riesce a sopportare l'esposizione alla condizione avversa per un certo periodo di tempo in base al suo livello prima di soffrirne gli effetti deleteri:

- 10°-12°: 1 round per livello
- 13°-15°: 1 turno
- 16°-20°: 1 ora
- 21+°: 1d4 ore

La debolezza può essere scelta più volte associandola a diverse condizioni ambientali.

### **Catalessi (+1)**

Il non-morto cade in stato di catalessi forzata in un momento preciso legato a una delle seguenti condizioni ambientali (scelta dal giocatore): giorno (dall'alba al tramonto), notte (dal tramonto all'alba), notti di luna piena, notti di luna nuova. Durante la catalessi il personaggio non ha la percezione dell'ambiente circostante ed è completamente inerme, ma si ridesta non appena viene assalito o danneggiato e può combattere normalmente per 1 round per livello, prima di cadere nuovamente in catalessi.

### **Fame insaziabile (+1)**

La fame che divora il non-morto è talmente grande che il suo fabbisogno di nutrimento raddoppia. Si faccia riferimento alla tabella 5.2 e al paragrafo dedicato al *Nutrimento* per ulteriori dettagli.

### **Materiale mortale (+2)**

Il non-morto è eccezionalmente vulnerabile a un certo tipo di materiale comune (la scelta va fatta con l'approvazione del DM, solitamente tra argento, oro, un tipo di legno comune, ferro freddo, e così via). Quando viene colpito da oggetti composti di questo materiale subisce automaticamente il doppio dei danni e l'attaccante beneficia di un bonus di +2 ai TxC. Nel caso in cui il non-morto goda di un'immunità alle armi, qualsiasi arma composta del suo materiale mortale riesce

a ferirlo anche se non è magica, ma in tal caso causa danni normali (non raddoppiati). Se il non-morto viene ridotto a PF negativi a causa di un colpo inflitto col materiale mortale, si considera morto definitivamente (a meno che non possieda l'*Immortalità II*). La debolezza può essere scelta più volte associandola a diversi materiali.

### **Paura della luce (+2)**

Il non-morto ha un terrore istintivo della luce in qualsiasi forma (normale o magica). Se vede una fonte di luce, il personaggio deve effettuare una prova di Saggezza per riuscire ad avvicinarsi o entrarvi. In caso venga esposto alla luce solare, il non-morto perde qualsiasi capacità magica e qualsiasi potere di rigenerazione delle ferite e di trasformazione, oltre a subire una penalità di -2 a tutti i tiri fintanto che resta nella luce. Se invece viene esposto a una luce diversa (come quella di un fuoco o una *luce magica*, ecc.), il non-morto deve effettuare un TS contro Paralisi o subire una penalità di -1 ai suoi Tiri per Colpire e ai Tiri Salvezza finché rimane nell'area illuminata.

### **Repulsione animale (+1)**

Gli animali riescono a percepire istintivamente la natura del non-morto, e non è possibile celargliela nemmeno magicamente. Quando il personaggio si avvicina a meno di 30 metri da un animale, questo inizia a dare segni di nervosismo evidente e cerca di fuggire (necessaria prova di *Addestratore* o *Empatia animale* per calmarlo). Se non riesce ad allontanarsi, l'animale diventa sempre più nervoso: la prova di abilità è necessaria ogni round in cui resta vicino al non-morto, con penalità cumulativa di -1. Se il non-morto arriva a 6 metri dall'animale, questi reagisce in base alla sua natura: predatori naturali tenderanno ad assalire il non-morto per ucciderlo, mentre animali più mansueti o deboli cercheranno qualsiasi mezzo per fuggire, anche ferendosi o rischiando la vita pur di riuscirci (come saltare da un crepaccio o scavare attraverso la pietra).

### **Sete di sangue (+1)**

Il non-morto ha un appetito smisurato per il sangue. Ogni volta che vede una ferita aperta o sangue fresco, entra in frenesia e farà qualsiasi cosa per bere il sangue (con prova a -4 di *Ferrea volontà* si trattiene). La frenesia non lo spinge a commettere azioni autoleSIONISTE o che potrebbero causare la sua morte, ma gli procura un malessere che impone una penalità di -1 a tutti i tiri se non riesce a raggiungere il sangue entro 1 turno. Una volta bevuto un quantitativo di sangue sufficiente a saziarsi in base al fabbisogno giornaliero, la sete svanisce e il non-morto ne è immune per un'ora.

### **Vulnerabile agli elementi (+2)**

Il non-morto è particolarmente vulnerabile ad un tipo di elemento scelto tra fuoco e caldo, elettricità e fulmini o acido. Quando il personaggio viene colpito dall'elemento a cui è vulnerabile, subisce automaticamente il massimo dei danni, e qualsiasi TS per ridurre i danni o evitare altri effetti subisce una penalità di -2.

Non è possibile scegliere questa debolezza se si possiede anche l'**Immunità** o la **Resistenza** allo stesso elemento. La debolezza può essere scelta più volte associandola a diversi elementi.

#### **Vulnerabile alle armi (+1)**

Il non-morto è particolarmente vulnerabile ad una categoria di armi tra penetranti, contundenti e laceranti: quando viene colpito da questo tipo di armi subisce automaticamente il doppio dei danni.

Non è possibile scegliere questa debolezza se si possiede anche la **Resistenza** allo stesso tipo di arma.

## **APPENDICE C: DHAMPIR**

**Requisiti Primari:** Forza e Destrezza, e il requisito primario della classe di appartenenza.

**Altri requisiti:** Forza e Destrezza maggiori o uguali a 14, Costituzione maggiore o uguale a 10.

**Classi accessibili:** tutte.

**Abilità Speciali:** longevità, fisico superiore, percepire vampiri, zanne, resistenza alla malia vampirica, doni oscuri, maledizione ancestrale

**Vantaggio:** Minimo (700 VBE)

### **DESCRIZIONE**

Il Dhampir è il frutto innaturale dell'unione di una donna vivente e di un vampiro maschio. Di solito, un dhampir nasce quando una donna incinta viene assalita da un vampiro che le succhia il sangue o prosciuga parte della sua energia vitale, pur senza ucciderla, ma può verificarsi anche nel raro caso in cui una donna mortale beva il sangue corrotto di un vampiro. A volte si tratta di eventi casuali, quando il vampiro viene interrotto prima di terminare il suo pasto uccidendo la vittima. Altre invece è una scelta consapevole da parte del vampiro, che si è invaghito a tal punto della donna da non volere che ella condivida la sua sofferenza nella non-morte, ma queste sono eccezioni che capitano una volta ogni secolo.



Solitamente il dhampir assomiglia alla madre, anche se vi sono alcune caratteristiche fisiche che ne tradiscono l'eredità paterna: il pallore costante, i canini insolitamente sviluppati (che si allungano ancora di più al calar del sole), e l'insolita colorazione rossastra o gialla delle iridi (che brillano nel buio come gli occhi dei lupi!) sono tutti segni distintivi della natura dei dhampir. Questi tratti di solito diventano evidenti durante la pubertà, e nel giro di sei anni il dhampir assume un aspetto misterioso, tetto e poco rassicurante.

Il padre è una costante spina nel fianco per ogni dhampir, sia perché la sua eredità rende la vita del dhampir più difficile che mai, sia perché il genitore spesso decide di eliminare qualsiasi prole indesiderata, (visto che il dhampir è un nemico naturale per i vampiri). Ogni dhampir conduce quindi un'esistenza isolata, ignorato o evitato dal resto delle persone quando è fortunato e riesce a confondersi all'interno di una comunità, assalito, umiliato o persino perseguitato quando invece la sua natura diventa palese.

Il dhampir però, a differenza del padre, è vivo, ma il sangue del padre vampiro gli dona alcuni oscuri poteri fin dalla pubertà. Tuttavia, il dhampir eredita anche alcuni svantaggi particolari, che riflettono la maledizione sovranaturale che grava sul suo lignaggio.

Se il dhampir si accoppia e dà la vita a un bambino, c'è sempre il 50% che il piccolo sia anch'egli un dhampir. La donna che lo partorisce però, deve effettuare un TS contro Veleno o morire durante il parto a causa del sangue impuro e della maledizione del dhampir (e la stessa cosa accade alle donne incinte infettate da un vampiro).

### **POTERI SPECIALI**

Innanzitutto, i dhampir godono di una incredibile **longevità**, grazie all'energia sovranaturale infusa alla loro anima dal padre. Infatti, anche se invecchiano normalmente per i primi 30 anni, successivamente invecchiano di 1 solo anno ogni 5 anni di vita, e quando arrivano al massimo previsto dalla razza della madre fisicamente sembrano molto più giovanili e meglio conservati (anche se non possono comunque oltrepassare quel limite e vivere in eterno). Questo significa che essi non soccomberanno mai completamente al decadimento che i mortali subiscono invecchiando.

Tutti i dhampir poi condividono alcuni poteri che vengono ereditati dal padre e si manifestano a partire dalla pubertà:

- **Fisico superiore:** il personaggio guadagna gratuitamente 2 punti da aggiungere ad una delle caratteristiche fisiche (Forza, Destrezza o Costituzione).
- **Percepire vampiri:** una volta al turno il dhampir può avvertire la presenza di vampiri entro 12 metri concentrandosi per un round con una prova di Saggezza o di *Concentrazione*. Se la prova riesce, egli individua l'aura maligna del vampiro ed è in grado di determinare a che distanza si trovi entro 12 metri (ma non la direzione), viceversa non riesce a percepire nulla.

- **Resistenza alla malia vampirica:** ogni dhampir sviluppa un'innata resistenza al potere di fascinazione dei vampiri, e possiede un bonus di +3 ai TS contro qualsiasi tentativo di charme o dominazione da parte di un vampiro.
- **Zanne:** dal tramonto all'alba il dhampir guadagna un attacco aggiuntivo trasformando i canini in zanne che infliggono 1d4 punti di danno più metà del bonus di Forza. Se resta attaccato alla vittima può succhiare ogni round un numero di PF pari a metà del suo bonus di Forza (min. 1 PF al round).

Oltre a questi poteri che accomunano tutti i dhampir, la natura sovranaturale del padre vampiro concede al figlio anche i cosiddetti **doni oscuri**, ovvero abilità speciali che si manifestano in modo differente nei vari individui, ma che sono tutte riconducibili alla natura del genitore. Ogni dhampir possiede due doni oscuri minori, che compaiono fin dalla pubertà in modo totalmente casuale (per sceglierli tirare 1d6 sulla tabella seguente, ignorando risultati ripetuti):

#### Doni Oscuri Minori

1. **Agilità innata:** il dhampir guadagna gratuitamente le abilità generali *Equilibrio* e *Schivare*.
2. **Fisico temprato:** il dhampir guadagna gratuitamente le abilità generali *Resistenza* e *Robustezza*.
3. **Furtività:** il dhampir guadagna gratuitamente le abilità generali *Movimento furtivo* e *Nascondersi*.
4. **Movimento incrementato:** per un'ora al giorno, il dhampir è in grado di raddoppiare la sua normale velocità di movimento e di salto.
5. **Sensi acuti:** il dhampir guadagna gratuitamente le abilità generali *Ascoltare*, *Osservare* e *Fiutare*.
6. **Sesto senso:** il dhampir guadagna gratuitamente le abilità generali *Sesto senso* e *Senso del pericolo*.

Ogni dhampir può acquisire anche doni oscuri maggiori, a patto di rendere più stretto il vincolo con il proprio lato oscuro e rinunciare ad una parte della propria umanità. In termini di gioco ciò è possibile attribuendo al PG Dhampir alcune vulnerabilità (scegliendone una ogni 2 livelli fino ad un massimo di 5), tramite un rituale che impiega un giorno e consuma 100 PE per livello del dhampir. La debolezza deve essere scelta consapevolmente tra quelle descritte di seguito:

#### Debolezze

- **Avversione all'aglio:** il dhampir non sopporta la vista e l'odore dell'aglio e deve rimanere entro 3 metri da qualsiasi fiore d'aglio. Se viene a contatto con l'aglio, deve effettuare un TS contro Veleno o rimanere paralizzato e agonizzante per 1 turno (TS a -2 se ingerisce l'aglio).
- **Avversione alla luce:** finché esposto ad una fonte di luce intensa (come la luce solare o un incantesimo di *luce magica*), il dhampir ha una penalità di -1 a tutti i suoi tiri.
- **Avversione a simboli consacrati:** il dhampir è in soggezione di fronte ai rappresentati delle divinità e può essere scacciato come un non-morto con un numero di DV pari al suo livello.

- **Brama di sangue:** il dhampir ha un desiderio insano di sangue e non riesce a trattenersi quando lo vede. Se infatti il suo sguardo si posa sul sangue, egli viene assalito da un desiderio frenetico che lo spinge a fare qualsiasi cosa pur di raggiungere la fonte del sangue e dissetarsi. Solo una favorevole prova di Sagghezza o di *Ferrea volontà* permette di dominare la brama di sangue per 1 minuto; la brama scompare quando la fonte del desiderio esce dal suo campo visivo e olfattivo, oppure quando il dhampir la raggiunge e si disseta per 1 minuto (succhiando 1d4 PF al round). Una volta saziato, il personaggio non cederà più alla brama di sangue per le prossime 24 ore.
- **Nessun riflesso né ombra:** il dhampir ha perso l'ombra e non riflette la sua immagine. Questo può essere notato da chiunque possieda l'abilità *Osservare* o con una prova di Sagghezza.
- **Vulnerabile agli elementi:** il dhampir è particolarmente vulnerabile agli attacchi portati con un certo tipo di elemento, a scelta tra fuoco, gelo, acido o fulmine. Tutti i TS per ridurre i danni o evitare effetti secondari causati dall'elemento subiscono una penalità -2, e il dhampir non può recuperare naturalmente i PF persi a causa di quel particolare elemento (sono necessarie cure magiche o il dono maggiore della rigenerazione, che tuttavia per queste ferite ha effetto dimezzato); questo punto debole può essere scelto più volte per elementi diversi.
- **Vulnerabile all'acqua santa:** l'acqua santa brucia la pelle del dhampir causando 1d6 punti di danno per dose (20 cl). Queste ferite non possono essere rigenerate, ma devono essere curate magicamente.
- **Vulnerabile alla luce solare:** il dhampir perde 1 PF per ogni turno in cui rimane esposto alla luce solare; se riesce a coprirsi completamente, perde comunque 1 PF ogni ora di esposizione. Se il dhampir possiede il dono maggiore della rigenerazione, le ustioni da luce solare si recuperano al ritmo di 1 PF all'ora.

In cambio di ogni debolezza acquisita, il personaggio può sviluppare un nuovo dono oscuro scelto casualmente tirando 1d10 sulla tabella sottostante.

#### Doni Oscuri Maggiori

1. **Artigli micidiali:** il dhampir trasforma le unghie in pericolosi artigli con cui guadagna un attacco aggiuntivo al round e causa 1d4 danni + bonus Forza.
2. **Evocare animali:** il dhampir può evocare o controllare 2d8 DV di animali (domestici o selvatici) concentrandosi per un round. Se vuole evocarli, essi arrivano con mezzi naturali entro 2d4 round (se l'ambientale circostante lo permette) e lo servono per un'ora al massimo. Questo potere può essere utilizzato per 3 volte al giorno.
3. **Forma animale:** con un'azione di round completo il dhampir può trasformarsi in un animale normale scelto tra lupo, topo o pipistrello; la forma scelta resta immutabile. La trasformazione può avvenire una volta al giorno ogni 3 livelli del personaggio.

(max 5 volte al giorno, arrotondando per difetto), ed dura al massimo per 3 turni. Gli oggetti posseduti dal dhampir si fondono con lui e sono inutilizzabili fino a quando non ritorna normale. Questo potere può essere scelto più volte per ottenere forme animali differenti.

4. *Forma gassosa*: fino a 3 volte al giorno usando un'azione di round completo il dhampir diventa una nuvola di gas (inclusi tutti gli oggetti indossati o trasportati, che però diventano inutilizzabili), rimanendo in tale stato fino a 3 turni. In questa forma può essere colpito solo da incantesimi e armi magiche, mantiene le sue capacità sensoriali, può passare attraverso fessure di almeno 1 cm e vola a una velocità di 27 metri al round.
5. *Infravisione*: il dhampir guadagna l'infravisione entro 18 metri in maniera permanente.
6. *Movimenti del ragno*: come per l'omonimo incantesimo arcano, il dhampir può muoversi lungo soffitti e pareti senza cadere, finché ha almeno tre arti attaccati alla superficie.
7. *Resistenza alle armi normali*: il dhampir dimezza automaticamente i danni arrecati da armi normali, mentre subisce danni interi da armi magiche.
8. *Rigenerazione*: il dhampir rigenera automaticamente un numero di PF all'ora pari a 1 + bonus Costituzione. È possibile rigenerare parti del corpo recise (tranne la testa), ma non rigenera da morto.
9. *Riflessi fulminei*: il dhampir possiede un bonus di +2 a qualsiasi Tiro Salvezza che chiama in causa i suoi riflessi per schivare i danni (TS Riflessi), come evitare una palla di fuoco o una trappola.
10. *Sguardo ammaliante*: il dhampir può ammaliare qualsiasi essere umanoide vivente fissandolo intensamente per un round. La vittima deve effettuare un TS contro Incantesimi mentali o subire gli effetti dello *charme persone*. Vittime di cui il dhampir ha già assaggiato il sangue subiscono una penalità di -2 al loro Tiro Salvezza. Questo potere si può usare tre volte al giorno, e il dhampir può mantenere ammaliate al massimo un numero di vittime pari a un quarto del punteggio di Carisma.
11. *Tempra vigorosa*: il dhampir possiede un bonus di +2 a qualsiasi Tiro Salvezza che chiama in causa la sua resistenza fisica (TS Corpo), come veleni, stordimento, metamorfosi, pietrificazione, ecc.
12. *Volontà superiore*: il dhampir possiede un bonus di +2 a qualsiasi Tiro Salvezza che tenta di influenzare la sua mente, come illusioni, ammaliamento e paralisi (il bonus si somma alla sua resistenza alla malia vampirica).

## SVANTAGGI PARTICOLARI

Oltre ai poteri di cui dispone ogni dhampir deve anche sopportare la *maledizione ancestrale* ereditata dal padre, che si manifesta sotto forma di alcuni spiacevoli effetti e compulsioni.

In primo luogo, per mantenere i propri doni oscuri, il dhampir deve bere un quantitativo minimo di sangue (pari a 10 PF) ogni settimana: se non si ciba a sufficienza, non potrà usare alcuno dei suoi doni oscuri, fino a che non banchetta col sangue.

Inoltre, nessun dhampir può diventare un chierico di una divinità benevola o neutrale, a causa della loro natura tormentata e della parentela nefasta. Quei pochi che ambiscono alla carriera sacerdotale, di solito si votano a divinità del caos o della morte.

Infine, tutti i dhampir sono accomunati da un fato comune, che per loro è inevitabile. Sanno infatti che alla loro morte, la maledizione paterna divorerà la loro anima, ed essi si risveglieranno dopo tre giorni come vampiri, unendosi al padre nella non-morte. Gli unici rimedi possibili per evitare questa sorte sono:

- Resuscitare il dhampir entro 24 ore dalla morte;
- Distruggere completamente il corpo del dhampir (col fuoco, l'acido o la magia);
- Tagliare la testa al dhampir ed estrarli il cuore, bruciandolo dopo averlo cosparso di acqua santa;
- Irradiare il suo cadavere con un incantesimo di *distruzione del male* di potenza sufficiente (il sacerdote deve essere di livello superiore al dhampir) per distruggere la maledizione. In caso di successo il dhampir non ritornerà come vampiro, ma ritorna in vita perderà tutti i doni oscuri maggiori, mantenendo però le sue debolezze.