

# Manuale delle creature



(Di Gabriele Pellegrini alias TheKeeper)  
Copyright © 2001-2002 Gabriele Pellegrini  
Con la collaborazione di Elia Morini  
v. 2.03

## SOMMARIO

### **Alcune note ..... 2**

Leggere le schede.....	2
Modifiche alla versione precedente.....	2

### **Animali ..... 3**

Cavalcature.....	3
Coccodrillo.....	3
Gorilla .....	4
Grandi felini .....	4
Lupo .....	5
Orso.....	5
Pipistrello .....	5
Ratto .....	6
Serpente.....	6

### **Demoni..... 8**

Cieco divoratore.....	8
Demone delle nebbie.....	8
Demone del fuoco .....	9
Demone delle tenebre esterne .....	9
Demone ghignante .....	10
Imp .....	10

### **Non morti..... 12**

Caduto .....	12
Ghoul.....	12
Gule.....	13
Ombra .....	13
Scheletro non morto .....	13
Vampiro .....	14

### **Altre Creature..... 15**

Arpia .....	15
Balrog.....	15
Chimera.....	16
Drago.....	16
Figlio di Set.....	17
Fiori vampiro.....	17

Fomoro.....	17
Gigante dei ghiacci .....	18
Goblin .....	18
Idra.....	18
Licantropo.....	19
Manticora.....	19
Ragno della morte.....	20
Sauro delle paludi .....	20
Scimmia toro.....	20
Serpente d'oro.....	21
Servitore di Yezud .....	21
<i>Servitori Minori</i> .....	21
<i>Servitori Maggiori</i> .....	22
<i>Servitori Acquisiti</i> .....	22
Shoggot.....	22
Thog .....	22
Urloi.....	23
Voraxia .....	23
Wurm .....	24

## Alcune note

Quello che state leggendo è il Manuale delle Creature di Barbarian, per giocare dovete scaricare anche il regolamento (reperibile a questa URL :

<http://run.to/icb>

oppure

<http://digilander.iol.it/ICoboldiBerserker>

Per contattarmi : [thekeeper31@yahoo.com](mailto:thekeeper31@yahoo.com)).

Rispetto alla versione precedente alcune creature sono cambiate e suggerisco di utilizzare quelle nuove in quanto rivedute e corrette.

Le creature sono riportate per ordine alfabetico, per ognuna viene data una breve descrizione, le caratteristiche (For, Des, Cos, ecc.), gli attacchi e le difese.

Ricordate che le caratteristiche per ogni creatura si riferiscono all'esemplare medio, il Narratore perciò può benissimo aumentarle o diminuirle.

Gli attacchi sono quelli più comuni per la creatura, ma potrebbe benissimo averne altri. Ad esempio un goblin può sicuramente dare una testata o un calcio.

Le Abilità non sono riportate in quanto non necessarie per i normali incontri. E' compito del Narratore decidere (se necessario) le eventuali abilità di una creatura. Le creature infatti possono avere abilità diverse da quelle dei personaggi e non possederle tutte; difficilmente un Sauro delle Paludi avrà Scassinare o Nascondersi nelle Ombre.

Alcune delle creature riportate sono enormemente superiori per potenza a qualsiasi personaggio. Il Narratore dovrebbe tener conto di ciò nelle sue avventure ed evitare scontri diretti contro tali mostri.

I giocatori dovrebbero sempre avere una via di fuga o un metodo alternativo per sconfiggerli.

Per qualsiasi spiegazione e/o chiarimento non esitate a contattarmi.

Buon divertimento.

TheKeeper.

## Leggere le schede

**Movimento:** Animali e mostri hanno velocità e movimento diversi da quelli umani. Le distanze riportate nelle tabella 1 si riferiscono ai movimenti base delle creature (vedi tabella 10 del Regolamento di Barbarian). Il movimento d'attacco è pari a metà del valore riportato in tabella.

Tabella 1 <i>Movimento</i>	
Tipo di movimento	Velocità (metri/round)
ST - Strisciante	5

ML - Molto lento	10
LE - Lento	15
ME - Medio	20
RA - Rapido	25
VE - Veloce	30
MV - Molto veloce	35
SA - Saettante	40

**Paura:** Alcune creature irradiano paura; chiunque le veda da una distanza che le renda riconoscibili è soggetto ad una prova caratteristica su Cor (il livello varia in base al tipo di creatura incontrata). Se il tiro fallisce la vittima subisce una penalità di -10 punti per ogni livello della prova fallita a tutte le abilità. La paura non viene contata come un'azione d'attacco, è sempre presente e non deve essere dichiarata.

**Travolgere:** Le creature che posseggono questo attacco possono schiacciare sotto la loro mole gli avversari. Una creatura può travolgere un numero di avversari la cui somma di Tag non superi la sua.

## Modifiche alla versione precedente

Sono stati aggiunti: la Manticora, l'Arpia, il Fomoro, il Demone ghignante, il Coccodrillo, l'Imp, il Vampiro, l'Ombra, il Drago.

Di Elia Morini sono: le cavalcature, il Balrog, la Chimera, il Wurm.

## Animali

Sotto questa voce riportiamo alcuni dei più frequenti e comuni animali. Gli animali particolari e fantastici sono riportati nella sezione "Altre creature".

### Cavalcature

Per i prezzi di ciascuna cavalcatura si veda il manuale delle regole di Barbarian.

	<u>Mulo</u>	<u>Pony</u>	<u>Cavallo piccolo</u>
For:	1d10	2d6	1d12
Des:	1d6	1d8	2 + 1d10
Cos:	1d10	1d10	6 + 1d8
Cor:	1d6	1d6	4 + 1d4
Fdv:	2d4	2d4	2d6
Tag:	6 + 1d2	6 + 1d4	6 + 1d6
	<u>Cavallo medio</u>	<u>Cavallo grande</u>	<u>Cavallo da guerra</u>
For:	2d6 + 2	2d8 + 1	2d20 + 1
Des:	2d6 + 2	2d10	2d8 + 1
Cos:	8 + 1d6	1d12 + 1	3d8 + 2
Cor:	2d4 + 3	2d6	2d8 + 3
Fdv:	1d10 + 3	2d8 + 2	2d8 + 3
Tag:	6 + 1d8	6 + 1d20	6 + 1d20
Res:	(Cos+Tag)/2		
Ferita grave:	Res/2		
Bo:	variabile		
Att. per round:	variabile		

<i><b>Movimento</b></i>	<u>Mulo</u>	<u>Pony</u>	<u>Cavallo</u>
Normale:	RA 25 m	RA 25 m	VE 30 m

#### ***Attacchi***

Morso	(i)1d4	20%
2 zoccoli	(i)1d4+1+bo	da 30% a 75%

#### ***Difese***

Schivata:	(Des x 2) + 40
-----------	----------------

### Coccodrillo

I coccodrilli si trovano comunemente in fiumi e paludi tropicali. Ve ne sono alcuni anche in mari e fiumi sotterranei. Non si allontanano molto dall'acqua; passano la maggior parte del tempo appena sotto la superficie dell'acqua. Se affamati, attaccano le creature che si trovano nell'acqua. Vengono attirati dall'odore del sangue e dalla confusione.

I coccodrilli normali possono superare i 6 metri di lunghezza e sono in grado di rovesciare canoe e zattere. I coccodrilli giganti si trovano solo in zone dimenticate e preistoriche; superano i 15 metri di lunghezza e possono mettere in pericolo anche piccole imbarcazioni.



	<u>Normale</u>	<u>Grande</u>	<u>Gigante</u>
For:	10	15	20
Des:	17	15	14
Cos:	10	20	30
Cor:	9	10	12
Fdv:	9	10	12
Tag:	18	30	60
Res:	14	25	45
Ferita grave:	7	13	23
Bo:	1d4	1d10	1d12+1
Att. per round:	3/2	1	1

<i><b>Movimento</b></i>	<u>Normale</u>	<u>Grande</u>	<u>Gigante</u>
Normale:	LE 15 m	LE 15 m	ME 15 m
Nuoto:	RA 25 m	ME 20 m	ME 20 m

<i><b>Attacchi</b></i>	<u>Normale</u>	<u>Grande</u>	<u>Gigante</u>	%
Morso	(p)1d8+bo	(p)1d8+bo	(p)1d8+bo	55%
2 Artigli	(t)1d4+1	(t)1d6+1	(t)1d8+1	25%

<i><b>Difese</b></i>	<u>Normale</u>	<u>Grande</u>	<u>Gigante</u>
Armatura:	scaglie	scaglie	scaglie



Protezione:	(p)2;(t)3;(i)3	(p)3;(t)4;(i)4	(p)4;(t)5;(i)5
Schivata:	50%	40%	20%

## Gorilla

I gorilla sono animali per lo più tranquilli anche se in alcune situazioni possono mostrarsi molto pericolosi. Di solito attaccano caricando gli avversari per poi stritolarli in una ferrea presa.

For:	da 16 a 20
Des:	da 6 a 10
Cos:	da 14 a 20
Cor:	da 13 a 17
Fdv:	da 12 a 15
Tag:	da 15 a 18

Res:	variabile
Ferita grave:	½ Res
Bo:	variabile
Att. per r.:	variabile

### Movimento

Normale:	LE 15 m
----------	---------

### Attacchi

2 pugni:	(i)da 1d4 a 1d6 +bo	60%
Presa:	(i)danni da pugno x 2	50%
Carica:	(i)da 1d6 a 1d8+2 +bo	40%

### Difese

Schivata:	20%
-----------	-----

## Grandi felini

I grandi felini sono di solito animali estremamente prudenti, che evitano di combattere a meno che non siano estremamente affamati o privati di ogni via di fuga. Il più pericoloso è sicuramente lo Smilodonte o “Tigre dai denti a sciabola”; quest’enorme mammifero è molto aggressivo e a differenza degli altri felini attacca qualunque creatura entri nel suo territorio.



	<u>Ghepardo</u>	<u>Pantera</u>	<u>Leone</u>	<u>Leopardo</u>	<u>Tigre</u>	<u>Smilodonte</u>
For:	14	15	18	15	16	20
Des:	21	16	16	16	17	21
Cos:	14	16	20	17	22	30
Cor:	12	12	14	13	14	15
Fdv:	10	10	12	10	12	12
Tag:	15	15	18	16	20	24
Res:	15	16	19	17	21	28
Ferita grave:	8	8	10	9	11	14
Bo:	1d4	1d4	1d6	1d4	1d6	1d8
Att. per round:	2	3/2	3/2	3/2	3/2	2

<u>Movimento</u>	<u>Ghepardo</u>	<u>Pantera</u>	<u>Leone</u>	<u>Tigre</u>	<u>Smilodonte</u>
Normale:	MV 35 m	VE 30 m	VE 30 m	VE 30 m	RA 25 m

<u>Attacchi</u>	<u>Ghepardo</u>	<u>Pantera</u>	<u>Leone</u>	<u>Tigre</u>	<u>Smilodonte</u>
2 artigli:	(t)1d4+bo 70%	(t)1d4+bo 60%	(t)1d4+1+bo 50%	(t)1d6+bo 60%	(t)1d6+bo 40%
1 morso:	(p)1d2+bo 30%	(p)1d4+bo 40%	(p)1d8+bo 60%	(p)1d8+bo 50%	(p)1d10+bo 70%

<u>Difese</u>	<u>Ghepardo</u>	<u>Pantera</u>	<u>Leone</u>	<u>Tigre</u>	<u>Smilodonte</u>
Schivata:	90%	80%	50%	60%	70%





## Lupo

I lupi sono carnivori che cacciano in branchi; anche se preferiscono vivere all'aperto, è possibile trovarne all'interno di caverne. Esistono tre specie di lupi e si distinguono in base al colore del manto e dalla loro grandezza.

I più piccoli sono i lupi comuni, poi vengono i lupi grigi e infine i più grossi e feroci lupi neri.

A differenza di molti carnivori solitari i lupi spesso attaccano l'uomo facendo forza sul loro numero.

Quando i lupi sono in branco il loro coraggio aumenta di 4 punti.



	<u>Comune</u>	<u>Grigio</u>	<u>Nero</u>
For:	10	12	15
Des:	16	16	16
Cos:	8	10	14
Cor:	6	6	9
Fdv:	7	8	10
Tag:	9	12	16
Res:	9	12	15
Ferita grave:	5	6	8
Bo:	1d2	1d2	1d4
Att. per round:	3/2	3/2	3/2

<u>Movimento</u>	<u>Comune</u>	<u>Grigio</u>	<u>Nero</u>
Normale:	RA 25 m	RA 25 m	RA 25 m

<u>Attacchi</u>	<u>Comune</u>	<u>Grigio</u>	<u>Nero</u>	<u>%</u>
2 artigli	(t)1d4+bo	(t)1d4+bo	(t)1d6+bo	50%

1 morso	(p)1d3+bo	(p)1d4+bo	(p)1d6+bo	65%
---------	-----------	-----------	-----------	-----

<u>Difese</u>	<u>Comune</u>	<u>Grigio</u>	<u>Nero</u>
Schivata:	50%	50%	60%

## Orso

Gli orsi sono creature pacifiche e solitarie, ma come tutti gli animali possono avere comportamenti imprevedibili.

	<u>Piccolo</u>	<u>Medio</u>	<u>Gigante</u>
For:	da 12 a 14	da 15 a 19	da 20 a 30
Des:	da 4 a 8	da 9 a 14	da 10 a 15
Cos:	da 12 a 15	da 16 a 23	da 24 a 48
Cor:	10	13	16
Fdv:	7	10	12
Tag:	da 13 a 17	da 18 a 29	da 30 a 48
Res:	variabile	variabile	variabile
Ferita grave:	½ Res	½ Res	½ Res
Bo:	variabile	variabile	variabile
Att. per round:	variabile	variabile	variabile

<u>Movimento</u>	<u>Piccolo</u>	<u>Medio</u>	<u>Gigante</u>
Normale:	LE 15 m	LE 15 m	LE 15 m

### Attacchi

2 artigli:	(t) da 1d4 a 1d10 +bo	60%
Morso:	(i) da 1d4 a 1d8 +bo	40%
Travolgere:	(i) da 1d8 a 3d6 +bo	30%

NOTE: L'orso può travolgere un numero di creature la cui somma di Tag non superi la sua.

### Difese

Schivata:	da 10% a 35%
-----------	--------------

## Pipistrello

I pipistrelli sono volatili insettivori e notturni che di solito vivono in caverne o edifici abbandonati. Per orientarsi utilizzano l'eco, in un modo assai simile a quello in cui funzionano i radar. Sono immuni agli incantesimi che colpiscono la vista, mentre sono soggetti a quelli che riguardano l'udito.

**Pipistrello normale:** I pipistrelli normali non attaccano gli uomini, ma possono creare confusione quando volano in stormo. Se non sono controllati o evocati fuggono al minimo rumore. Raramente usano il morso in combattimento, preferiscono, infatti, la fuga.

**Pipistrello vampiro:** sono grossi pipistrelli che possono raggiungere anche i 60 cm di lunghezza. Si nutrono di

sangue e non esitano, quando sono molto affamati, ad attaccare anche animali molto grossi.

	<u>Normale</u>	<u>Vampiro</u>
For:	1	4
Des:	26	23
Cos:	2	4
Cor:	5	7
Fdv:	5	7
Tag:	2	5
Res:	2	5
Ferita grave:	1	3
Bo:	0	+1
Att. per round:	5/2	2

<u>Movimento</u>	<u>Normale</u>	<u>Vampiro</u>
Normale:	ST 5 m	ST 5 m
Volando:	RA 25 m	RA 25 m

<u>Attacchi</u>	<u>Normale</u>	<u>Vampiro</u>
Morso:	(p)1 20%	(p)1d4+bo 50%

<u>Difese</u>	<u>Normale</u>	<u>Vampiro</u>
Schivata:	90%	75%

## Ratto

I ratti sono ottimi nuotatori e possono attaccare anche in acqua. Temono invece il fuoco, da cui rifuggono a meno che non siano costretti a combattere.

I topi mangiano pressoché qualunque cosa, ed alcuni di essi sono portatori di malattie: chiunque venga morso da un topo portatore di malattie deve effettuare un prova su Cos di liv 2 (o più, in base alla malattia) o venire contagiato. Le malattie che si possono contrarre dal morso di un ratto variano dalle infezioni cutanee fino alla peste (tocca al Narratore decidere effetti e tempi).

**Ratti normali:** hanno pelo grigio o marrone e la loro lunghezza oscilla tra i 20 e i 60. Attaccano di solito in gruppo.

I ratti, come tutti gli animali di piccola taglia, possono insinuarsi sotto le armature e mordere dove non ci sono protezioni, questo però comporta una penalità di -10% nel condurre l'attacco.

**Ratti giganti:** sono creature lunghe almeno 1 metro, hanno pelo grigio o nero e infestano soprattutto le rovine e i cimiteri abbandonati.

	<u>Normale</u>	<u>Gigante</u>
For:	2	4
Des:	24	21
Cos:	2	4
Cor:	3	7
Fdv:	3	5

Tag:	2	4
Res:	2	4
Ferita grave:	1	2
Bo:	0	0
Att. per round:	2	2
Movimento:	ML	ML

<u>Attacchi</u>	<u>Normale</u>	<u>Gigante</u>
Normale:	ML 10 m	LE 15 m

<u>Attacchi</u>	<u>Normale</u>	<u>Gigante</u>
Morso:	(p)1 40%	(p)1d4+bo 60%

<u>Difese</u>	<u>Normale</u>	<u>Gigante</u>
Schivata:	65%	60%

## Serpente

I serpenti pericolosi possono essere di due tipi: *velenosi* o *stritolanti*.

I primi attaccano di solito mordendo o sputando il veleno negli occhi delle vittime. I secondi invece attaccano avvolgendo la preda nelle loro spire e stritolandola con i loro potenti muscoli.

Per quanto concerne le caratteristiche si è voluto dividere i serpenti per grandezza. Ognuna delle tre categorie può essere sia velenosa che stritolante.

Una delle principali caratteristiche dei serpenti è la loro alta destrezza, che gli permette di compiere attacchi rapidi e letali.

Caratteristiche	<u>Piccolo</u>	<u>Medio</u>	<u>Gigante</u>
For:	da 1 a 4	da 5 a 13	da 14 a 18
Des:	da 12 a 31	da 12 a 31	da 12 a 31
Cos:	da 1 a 4	da 5 a 10	da 11 a 24
Cor:	10	10	12
Fdv:	6	8	10
Tag:	da 1 a 5	da 6 a 12	da 13 a 50

Res:	variabile	variabile	variabile
Ferita grave:	½ Res	½ Res	½ Res
Bo:	variabile	variabile	variabile
Att. per round:	variabile	variabile	variabile

<u>Movimento</u>	<u>Piccolo</u>	<u>Medio</u>	<u>Gigante</u>
Normale:	ML 10 m	ML 10 m	LE 15 m

<u>Attacchi</u>		
Morso:	(p) da 1d2 a 2d6 +bo	da 20 a 90%
Stritolamento:	(i) da 1d6 a 2d8 +bo	da 10 a 80%
Sputo velenoso:	veleno	da 30 a 60%

NOTE: Come già detto i serpenti possono attaccare col veleno o con lo stritolamento (di solito con solo uno dei due); i serpenti piccoli per lo più sono velenosi.

La scelta del tipo di veleno è lasciata al Narratore.



---

### ***Difese***

---

Armatura:	Scaglie
Protezione:	variabile
Schivata:	da 25 a 90%

---

NOTE: Per molti serpenti l'unica difesa è la schivata anche se alcuni (specialmente i più grandi) hanno scaglie talmente grosse e spesse da proteggerli dagli attacchi.

---



## Demoni

I demoni sono creature vincolate dalla magia. Essi furono creati per servire dei e creature immortali e per questo possono essere richiamati e controllati da speciali incantesimi.

Nel *Libro degli Incantesimi* di Barbarian è presente l'incantesimo Evoca/Vincola demone che può essere usato per questi scopi. Tuttavia evocare un demone è sempre qualcosa di estremamente rischioso.

### Cieco divoratore



È un nero orrore informe che vive negli spazi tenebrosi al di là della Luce. Appare come un enorme agglomerato di carne nera da cui spuntano due grosse ali e sul suo ventre fuoriescono molti tentacoli. Può modificare a piacimento la forma e apparire ora oblungo ora sferico. La bocca è una fila di zanne e si apre come una ferita lungo il corpo.

La vista di questo demone è spaventosa e chiunque lo veda da vicino deve effettuare con successo una prova su Cor. di livello 4. In caso di fallimento, la vittima, subisce una penalità di -40% a tutte le sue abilità e se è furba dovrebbe darsela a gambe levate. La prova va eseguita solo una volta durante l'incontro. Chi ha già incontrato precedentemente una di queste creature potrà effettuare la prova con livello inferiore (a discrezione del Narratore).

For:	30
Des:	10
Cos:	40
Cor:	non applicabile
Fdv:	non applicabile

Tag:	40
Res:	40
Ferita grave:	non applicabile
Bo:	1d12
Att. per round:	1

#### Movimento

Volo:	VE 30 m
-------	---------

#### Attacchi

8 tentacoli:	presa	50%
Morso:	(t)2d10+bo	40%
Paura:	prova Cor liv. 4	

NOTE: Il demone attacca bloccando le vittime con i tentacoli per poi morderle con le possenti zanne. Inoltre, come già detto, la vista del mostro provoca paura in chi lo vede.

#### Difese

Schivata:	70%
-----------	-----

NOTE: Il corpo del mostro è immune ai danni da impatto e dimezza i danni da punta, mentre le armi da taglio provocano il danno per intero.

### Demone delle nebbie

Queste creature malvagie vivono prevalentemente nelle paludi o nei posti ove sono frequenti le nebbie.

Vivono e sono composti di nebbia, il fuoco è il loro principale nemico e fuggono da esso.

Il loro divertimento è attirare in trappola ignari passanti fingendosi persone in difficoltà. Spesso utilizzano voci di donna o di bambini e attirano le vittime in paludi o precipizi nascosti. Fisicamente non possono attaccare. L'unico modo per distruggere questi demoni è il fuoco.

For:	non applicabile
Des:	non applicabile
Cos:	non applicabile
Cor:	non applicabile
Fdv:	non applicabile
Tag:	variabile

Res:	10 (colpito solo dal fuoco)
Ferita grave:	non applicabile
Bo:	nessuno
Att.per round:	nessuno

#### Movimento

Volo:	ME 20 m
-------	---------



---

**Attacchi**

---

Il demone non può attaccare fisicamente

---

---

**Difese**

---

E' immune a tutto tranne agli attacchi basati sul fuoco.

---

---

**Demone del fuoco**

---



Quando la terra era niente più che un calderone di lava bollente, gli dei plasmarono le loro creature usando il fuoco; poi gli oceani emersero, spegnendo le terre arse, e queste creature fuggirono all'interno della terra e dentro i vulcani. I demoni del fuoco sono alti più di tre metri e la loro pelle è dello stesso colore della pietra bruciata, sulla schiena arde una perenne fiamma il cui calore colpisce chiunque cerchi di attaccarli alle spalle (1d6 danni da fuoco e 60% di prob. di incendio).

La loro vista provoca paura e richiede una prova su Cor di livello 3, il fallimento della prova implica una penalità di -30% a tutte le azioni. Chi ha Cor superiore a 16 non è soggetto a tale paura.

Questi demoni combattono con i pugni, la coda e a volte anche con le armi, inoltre possono attaccare i loro nemici vomitando un getto di fiamme ardenti.

Nelle loro vene non scorre sangue ma lava e ogni volta che vengono colpiti da un'arma da taglio o da punta esiste il 30% di probabilità che l'attaccante venga raggiunto da un getto di lava, che può essere parato con lo scudo o schivato. I danni sono pari a 1d4 e c'è il 50% di prob. di incendio. L'acqua e il freddo sono i nemici principali di questi demoni.

For: 30  
Des: 16

Cos: 36  
Cor: 18  
Fdv: 16  
Tag: 30

Res: 33  
Ferita grave: 17  
Bo: 1d12  
Att. per round: 3/2

---

**Movimento**

---

Normale: LE 15 m

---

---

**Attacchi**

---

Pugno:	(t)1d6+bo	50%
Arma:	danno arma+bo	40%
Soffio infuocato:	1d6	60%
Codata:	(i)1d4+bo	30%
Paura:	prova Cor. liv 3	

---

NOTE: L'arma preferita dai Demoni del Fuoco è il loro soffio incendiario che possono usare ogni 3 round. I materiali infiammabili prendono fuoco col 60% di probabilità.

---

---

**Difese**

---

Armatura: pelle coriacea  
Protezione: (p)1; (t)3; (i)2;  
Schivata: 70%

---

NOTE: Il mostro è immune al fuoco. Attacchi basati su acqua o freddo raddoppiano i danni.

---

---

**Demone delle tenebre esterne**

---



Queste creature vivono al di fuori della cintura di luce che circonda il mondo. Alcuni trovano il modo di arrivare sulla terra, ma, quando lo fanno, devono assumere una forma terrena e coprirsi di qualche genere di carne. Giungono normalmente di notte e spesso hanno l'aspetto di enormi e informi creature alate simili a pipistrelli. Molti popoli selvaggi venerano queste entità come dei e offrono in loro onore sacrifici umani.

Se la forma terrena viene uccisa il demone torna da dove era venuto. La forma originaria non può essere uccisa dalle armi fisiche. Il demone provoca paura in tutte le creature

con Cor inferiore a 14 e tali creature debbono effettuare con successo una prova su Cor di liv 2 o subire una penalità di -20% a tutte le loro azioni.

For: 20  
Des: 17  
Cos: 20  
Cor: 16  
Fdv: 15  
Tag: 20

Res: 20  
Ferita grave: 10  
Bo: 1d8  
Att. per round: 3/2

#### **Movimento**

Normale: LE 15 m  
Volo: ME 20 m

#### **Attacchi**

2 Artigli: (t)1d4+bo 90%  
Paura: prova Cor. liv 2

NOTE: Quando attaccano cercano di smembrare le vittime con i loro potenti artigli. Raramente usano armi.

#### **Difese**

Armatura: Pelle coriacea  
Protezione: (p)4; (t)4; (i)2 ;  
Schivata: 80%

NOTE: Questi demoni sono estremamente agili e possono contare su una pelle molto resistente agli attacchi.

### **Demone ghignante**

I Demoni ghignanti amano vivere sotto terra, dove scavano lunghi e intricati cunicoli. Sono alti e magri, di colore giallo-marrone e hanno lunghe orecchie appuntite.

Il loro udito è talmente sviluppato (Ascoltare 95%) che perfino nell'oscurità più completa si muovono con disinvoltura, usando questo senso come una seconda vista. Camminano sia eretti che a quattro zampe, ma preferiscono quest'ultima andatura, soprattutto quando corrono.

Vengono chiamati "ghignanti" a causa dell'insolita forma della bocca, che ricalca un distorto e malevolo sorriso.

For: 13  
Des: 14  
Cos: 9  
Cor: 14  
Fdv: 13  
Tag: 16

Res: 13  
Ferita grave: 7

Bo: 1d4  
Att. per round: 1



#### **Movimento**

Normale: RA 25 m

#### **Attacchi**

2 Artigli: (t)1d4(t)+bo 55%  
Morso: (p)1d6 70%

#### **Difese**

Schivata: 60%

### **Imp**

Gli Imp sono secche e magre creature magiche alte poco più di 60 cm; hanno pelle grigio verde volto d'avvoltoio e ali da pipistrello. Di solito fungono da messaggeri e raramente entrano in combattimento. Conoscono alcuni incantesimi minori (Conoscenze Magiche inferiori a 20%) che possono usare in caso di necessità.

For: 4  
Des: 17  
Cos: 8  
Cor: 8  
Fdv: 10  
Tag: 5

Res: 7  
Ferita grave: 4  
Bo: 1  
Att. per round: 3/2

#### **Movimento**



Normale:	LE 15 m
Volo:	RA 25 m

<b><i>Attacchi</i></b>		
Becco:	(p)1d6+bo	40%
2 artigli:	(t)1d3+bo	30%
Incantesimo		

<b><i>Difese</i></b>	
Schivata:	75%



## Non morti

### Caduto



I caduti sono spiriti di guerrieri morti in battaglia a quali non è stata data degna sepoltura. Questi spiriti restano in prossimità del loro corpo sperando che qualcuno lo seppellisca; quando il corpo è poco più che un mucchietto di polvere lo spirito impazzisce poiché gli viene negato il Valhalla.

Essendo imprigionato per l'eternità al piano materiale, lo spirito comincia ad avere più influenza sulla materia e diviene molto pericoloso, ora può infatti colpire e uccidere, mentre non può a sua volta essere colpito da armi normali.

Il suo aspetto diviene quello di un guerriero in armatura nera i cui occhi sono avvolti da cerchi di fuoco, può a piacimento diventare un'ombra e nascondersi nell'oscurità. Le sue dimensioni non sono fisse e può variarle a piacimento (senza però superare il valore 30 di Tag ). L'unico modo per ferire un caduto è ricorrere alla magia o possedere un'arma benedetta.

Chi vede un caduto è soggetto a paura immediata e deve superare una prova su Cor di livello 2 o subire una penalità del -20% a tutte le sue azioni.

For:	18
Des:	20
Cos:	0 (non è materiale)
Cor:	non applicabile
Fdv:	non applicabile
Tag:	variabile

Res:	10
Ferita grave:	non applicabile
Bo:	variabile
Att. per round:	3/2

#### Movimento

Fluttuare:	LE 15 m
------------	---------

#### Attacchi

1Arma:	a seconda dell'arma	80%
Paura:	prova Cor liv 2	

NOTE: L'arma di un caduto attraversa qualsiasi barriera fisica, ciò significa che le armature non proteggono dai suoi attacchi.

#### Difese

Schivata:	60%
-----------	-----

NOTE: Immune alle armi normali. colpito solo con incantesimi e armi benedette.

### Ghoul

I Ghoul sono orripilanti umanoidi antropofagi nati dalla magia nera. La loro pelle è di un bianco cadaverico, gli occhi, due sfere biancastre, non hanno palpebre. La parte più orribile di un ghoul però è la sua bocca, simile ad una ferita piena di zanne.

Attaccano mordendo e graffiando. Chiunque veda un ghoul deve effettuare con successo una prova caratteristica su Cor di liv 1 o subire una penalità di -10% a tutte le azioni.

For:	12
Des:	17
Cos:	10
Cor:	12
Fdv:	13
Tag:	18

Res:	14
Ferita grave:	7
Bo:	1d4
Att. per round:	3/2

#### Movimento

Normale:	ME 20 m
----------	---------

#### Attacchi

2 artigli:	(t)1d6+bo	60%
1morso:	(t)1d10+bo	50%
Paura:	prova Cor liv 1	



### **Difese**

Schivata: 70%

## **Gule**



I Gule sono creature non-morte che si aggirano di notte per antiche rovine. La loro pelle è dura come il legno e le loro mani sono simili ad artigli. Per vivere la loro non vita devono succhiare il sangue dei vivi. L'unico modo per sconfiggere un Gule è il fuoco o la luce del giorno, gli altri attacchi, infatti, non causano danni, a meno che non siano Ferite Gravi. Il loro aspetto cadaverico non deve trarre in inganno, i Gule infatti sono molto agili.

For: 15  
Des: 16  
Cos: 18  
Cor: non applicabile  
Fdv: non applicabile  
Tag: 16

Res: 17  
Ferita grave: 9  
Bo: 1d4  
Att. per round: 3/2

### **Movimento**

Normale: ME 20 m

### **Attacchi**

Morso: (p)4+1d8 pfo 50%  
2 Artigli: (t)3+bo 65%

NOTE: Il morso produce 4 pf e risucchia 1d8 pfo. Se un personaggio arriva a zero pfo diventa un Gule.

### **Difese**

Armatura: Pelle durissima  
Protezione: (p)3; (t)3; (i)2 ;

Schivata: 70%

## **Ombra**

Le ombre sono le anime di terribili criminali su cui è stata lanciata una maledizione.

Le anime di queste persone rimangono intrappolate a metà strada fra il mondo materiale e l'aldilà.

Le ombre sono bidimensionali, incredibilmente veloci e silenziose. Possono entrare ed uscire dalle zone d'ombra a piacimento, nelle quali sono completamente invisibili, e recuperare un punto Res ogni 3 round. Attaccare un'ombra invisibile comporta un tiro abilità con valore dimezzato. Le ombre possono inoltre variare le loro dimensioni a piacimento (senza superare il doppio della loro Tag)

Per colpire un'ombra bisogna ricorrere ad armi magiche o incantesimi: le armi normali, infatti, non gli arrecano alcun danno. Gli attacchi delle ombre superano qualunque barriera fisica (scudi, armature ecc.), ma non quelle magiche.

For: non applicabile  
Des: 45  
Cos: non applicabile  
Cor: non applicabile  
Fdv: non applicabile  
Tag: 3d6

Res: 3d6/2  
Ferita grave: non applicabile  
Bo: 0  
Att. per round: 4

### **Movimento**

Normale: SA 40 m

### **Attacchi**

Artiglio ombra: 1d6 60%

NOTE: l'artiglio ombra attraversa qualsiasi barriera non magica e colpisce direttamente i centri vitali delle vittime.

### **Difese**

Schivata: 90%

NOTE: Colpibile solo da armi magiche o incantesimi.

## **Scheletro non morto**

Gli scheletri non morti sono decadenti e pallide figure ossute evocate da qualche oscura entità. Il tipo di scheletro è stabilito dalla forma vivente originaria, ma è meno resistente. Gli scheletri non hanno paura di nulla poiché non possono provare più alcun sentimento e non sono in grado di ragionare; il loro obiettivo è stabilito dal loro evocatore ed essi seguiranno l'obiettivo assegnatogli a qualunque costo.

Questi non-morti sono lenti ma inesorabili e non emettono nessun suono o rumore.

L'energia che tiene unite le ossa dello scheletro risiede nella cassa toracica e per questo solo gli attacchi condotti al tronco causano veri danni; gli scheletri non morti, infatti, continuano ad avanzare anche se perdono braccia, gambe e testa. Quando la loro Res si riduce a zero o meno si disintegrano. Le creature con Cor inferiore a 8 vengono impaurite a meno che non effettuino con successo una prova su Cor di liv 1. Il fallimento implica una penalità di -10% alle azioni.



For:	½ forza originale
Des:	2
Cos:	2
Cor:	non applicabile
Fdv:	non applicabile
Tag:	taglia originale
Res:	½ di taglia
Ferita grave:	non applicabile
Bo:	variabile
Att. per round:	1/2

#### **Movimento**

Normale:	ML 10 m
----------	---------

#### **Attacchi**

Arma:	a seconda dell'arma	variabile
Paura:	Prova Cor liv 1	

#### **Difese**

Schivata:	5%
-----------	----

NOTE: Le armi da punta dimezzano i danni.  
I danni a testa, braccia e gambe vengono ignorati.

## **Vampiro**

I vampiri sono sia non-morti che demoni. Da vivi strinsero un patto con le forze oscure vendendo la loro anima e accettando nel loro corpo lo spirito di un

demone. Finché l'anima del demone non abbandona il loro corpo non possono morire.

Al contrario dei normali demoni però i vampiri non possono essere ne evocati ne controllati.

Distruggere un vampiro è molto difficile, infatti si rigenera continuamente al ritmo di 4 punti Res per round. Se un vampiro viene portato a zero o meno punti Res cade in uno stato di catalessi, ma continua a rigenerarsi. Il vampiro si riprende non appena riguadagna almeno un punto Res.

Gli arti amputati ricrescono dopo 3 round.

Il vampiro può ammaliare le sue vittime con lo sguardo con gli stessi effetti dell'incantesimo d'ipnosi Charme.

Il vampiro può anche assumere forma demoniaca, trasformandosi in un'orribile creatura zannuta d'incredibile potenza; in questa forma gli avversari devono effettuare con successo una prova di Cor di liv. 2 o subire una penalità di -20% alle azioni. Nella forma demoniaca il vampiro non può utilizzare lo sguardo ammaliante.

La luce del giorno non permette al vampiro di rigenerarsi.

L'unico modo per sconfiggere definitivamente un vampiro è esorcizzare il corpo mentre non può muoversi o bruciarlo, in questo caso però il demone uscirà dal corpo e attaccherà a vista.

	<u>Forma umana</u>	<u>Forma demoniaca</u>
For:	For originaria +2	x2
Des:	Des originaria	-
Cos:	Cos originaria +2	x2
Cor:	Cor originaria +4	-
Fdv:	Fdv originaria +4	-
Tag:	Tag originaria	+4
Res:	(Cos+Tag)/2	(Cos+Tag)/2
Ferita grave:	Res/2	Res/2
Bo:	variabile	variabile
Att. per round:	variabile	variabile

#### **Movimento**

Normale:	ME 20 m
----------	---------

#### **Attacchi** *Forma umana*

Morso:	(p)1d6+risucchio	70%
2 Artigli:	(t)1d4+bo	50%
Sguardo:	incantesimo Charme	

NOTE: Il risucchio ruba 1d4 punti For alla vittima e regala un punto Res al vampiro.

#### **Attacchi** *Forma demoniaca*

Morso:	(p)2d6+risucchio	70%
2 Artigli:	(t)1d8+bo	50%
Paura:	Prova Cor liv 2	

NOTE: Il risucchio ruba 1d4 punti For alla vittima e regala un punto Res al vampiro.

#### **Difese**

Schivata:	70%
-----------	-----

NOTE: Rigenerazione da 4 punti res per round.

## Altre Creature

Qui vengono riportati numerosi mostri descritti nei racconti di R.E. Howard e di altri scrittori di racconti fantasy (J.R.R. Tolkien in primis).

### Arpia

La parte inferiore del corpo di un'arpia è quella di un'enorme aquila, mentre quella superiore è di donna dall'aspetto mostruoso. Le arpie attirano le loro vittime ammaliandole con il canto, quindi le uccidono e le divorano. Per non subire questa sorte, bisogna effettuare con successo una prova su Fdv di liv 3; chi vi riesce resta immune agli effetti del canto per tutta la durata dell'incontro.

For:	9
Des:	14
Cos:	8
Cor:	10
Fdv:	12
Tag:	13
Res:	11
Ferita grave:	6
Bo:	1d2
Att. per round:	1

#### Movimento

Normale:	ML 10 m
Volo:	ME 20 m

#### Attacchi

Canto:	ammaliare	
2 Artigli	(t)1d4+bo	40%

#### Difese

Schivata:	60%
-----------	-----

### Balrog

I Balrog sono tra le più spaventose creature che popolano Hyboria. L'aspetto di queste creature è demoniaco, e richiede un tiro su Cor di livello 4, il fallimento comporta una penalità di -40% a tutte le azioni. Si presentano come giganteschi Fauni, delle vere e proprie montagne di muscoli, muniti di due corna sulla testa che spesso usano come arma di offesa. Attaccano generalmente con una spada a 2 mani gigantesca avvolta da una perenne fiamma malvagia, oppure con una frusta, anch'essa avvolta dalle fiamme, ma non disdegnano di incenerire le vittime con un tremendo soffio ardente, simile a quello di un drago.

Non indossano armature, dato che nessuna si adatterebbe alla loro mole, ma del resto non ne hanno bisogno: le loro pelli e la pelliccia contribuiscono a fornire una buona difesa contro gli attacchi.



For:	35
Des:	20
Cos:	40
Cor:	25
Fdv:	20
Tag:	50
Res:	45
Ferita grave:	23
Bo:	+1d12+2
Att. per round:	3/2

#### Movimento

Normale:	VE 30 m
Volo:	MV 35 m

#### Attacchi

Spada a 2 mani:	(t)2d10+bo	60%
Pugno:	(i)1d8+1+bo	75%
Cornata:	(p)1d10+2+bo	45%
Frusta:	(t)2d8+bo	50%
Soffio infuocato:	1d10	60%
Paura:	prova Cor liv. 4	

#### Difese

Armatura:	pelo e pelli
Protezione:	(p)4; (t)2; (i)2



Schivata: 30%

## Chimera

Le chimere sono ibridi creati dalla folle mente di dei malvagi, i quali hanno fuso il corpo di un leone, di una pecora e di alcuni serpenti in modo da creare questo orrore.

La chimera è un essere che ha corpo di leone, una testa di capra sul dorso e circa una decina di serpenti per coda. Può attaccare sia come leone che come serpenti, mentre dalla capra trae l'abilità di travolgere gli avversari.

For: 18  
Des: 17  
Cos: 16  
Cor: 16  
Fdv: 16  
Tag: 18

Res: 17  
Ferita grave: 9  
Bo: +1d6  
Att. per round: 3/2

### Movimento

Normale: VE 30 m

### Attacchi

Morso leone:	(p)1d8+1+bo	65%
2Artigli:	(t)1d6+bo	75%
Morso serpenti:	(p)1d2+1	45%
Travolgere:	(i)1d10+bo	55%

### Difese

Schivata: 45%

## Drago

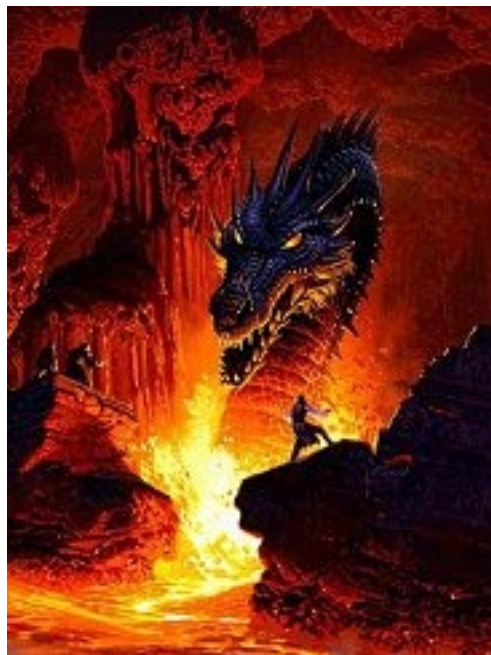
I draghi sono creature grandi e maestose, assomigliano a grossi rettili.

I draghi sono classificati in due gruppi: **terrestri** e **alati**.

Contrariamente a quanto si pensa però o draghi terrestri e quelli volanti appartengono alla stessa specie. Anche fra i più saggi solo pochi sanno che i draghi vivono due stadi di vita. Tutti i draghi, infatti, nascono senza ali; quando raggiungono l'età adulta scendono nei recessi di una caverna dove si addormentano per 300 giorni. In questo periodo il drago subisce una trasformazione e sulla sua schiena spuntano le ali.

I draghi alati sono esperti nuotatori e possono raggiungere profondità notevoli, anche se non possono vivere permanentemente sott'acqua.

Alcuni draghi hanno la speciale capacità di sputare fuoco o acido.



	Terrestre	Alato
For:	30	50
Des:	8	12
Cos:	30	40
Cor:	15	16
Fdv:	11	13
Tag:	40	50

Res:	35	45
Ferita grave:	18	23
Bo:	1d12+1	1d12+2
Att. per round:	1	1

### Movimento

Normale: LE 15 m  
Volo: VE 30 m

### Attacchi

	Drago terrestre	
2 artigli:	(t)1d4+1+bo	50%
1morso:	(p)1d6+bo	60%
Travolgere:	(i)3d6+bo	35%
Codata:	(i)1d8+bo	40%
*Soffio infuocato:	3d10 (80% prob. incendio)	60%
*Soffio acido:	4d6	60%

### Attacchi

	Drago alato	
2 artigli:	(t)1d4+1+bo	50%
1morso:	(p)1d6+bo	60%
Travolgere:	(i)3d6+bo	35%
Codata:	(i)1d8+bo	40%
2 Colpi d'ala:	(i)1d8+bo	30%
*Soffio infuocato:	3d10 (80% prob. incendio)	60%
*Soffio acido:	4d6	60%



NOTE: Il drago può travolgere un numero di creature la cui somma di Tag non superi la sua.

La codata può colpire contemporaneamente 2 creature vicine tra loro.

\* Solo alcuni draghi hanno questa capacità

### **Difese**

Armatura:	scaglie molto dure	scaglie molto dure
Protezione:	(p)4; (t)5; (i)3	(p)6; (t)7; (i)5
Schivata:	40%	50%

## **Figlio di Set**

Queste creature sono fra le più antiche del mondo. Primogeniti del dio serpente Set, dominarono il mondo in un'epoca in cui la venuta dell'uomo era solo un debole sogno nelle menti divine. Col tempo i loro regni crollarono, e della loro potente e magnifica civiltà rimasero solo rovine. Queste creature vivono, ancora, in luoghi remoti e lontani dalla civiltà umana, vivono sotto terra, nei loro sarcofagi tra la vita e la morte. Aspettano, aspettano che il loro dio e padre li risvegli per dominare nuovamente il pianeta.

Il loro aspetto è quello di un grosso serpente con volto umano. Il loro volto è di una bellezza inumana e ogni vittima che lo vede deve effettuare una prova caratteristica su Fdv di liv 3 o rimanere soggiogata. I figli di Set attaccano avvolgendo le vittime nelle loro spire. Una volta che il primo attacco è andato a segno il figlio di Set si avvinghia alla vittima e le causa danni automatici di stritolamento per i round successivi.

For:	20
Des:	21
Cos:	18
Cor:	16
Fdv:	16
Tag:	20

Res:	20
Ferita grave:	10
Bo:	+1d8
Att.per round:	2

### **Movimento**

Normale:	ME 20 m
----------	---------

### **Attacchi**

Avvolgere:	presa	50%
Stritolamento:	(i)1d6+bo	70%
Sguardo:	prova Fdv liv 3	

NOTE: Le vittime colpite dallo sguardo non possono arrecare danni al mostro.

### **Difese**

Armatura:	scaglie
Protezione:	(p)4; (t)4; (i)6;

Schivata:	60%
-----------	-----

## **Fiori vampiro**

Sembrano normali fiori rossi che spesso sono raggruppati a migliaia a formare un rosso tappeto cremisi.

Quando una creatura attraversa una di questi gruppi di fiori, questi si svegliano all'improvviso e attaccano il malcapitato. Questi fiori possono attaccare con le radici, avvolgendo la vittima, o con i boccioli che possono succhiare energia vitale.

I fiori possono anche muoversi ma di pochi centimetri al round. Un solo fiore sarebbe una minaccia irrisoria per qualunque avventuriero, il problema è quando ci si trova avvolti da centinaia o migliaia di queste piante.

For:	6
Des:	6
Cos:	2
Cor:	non applicabile
Fdv:	non applicabile
Tag:	2

Res:	4
Ferita grave:	non applicabile
Bo:	0
Att. per round:	1

### **Movimento**

Normale:	ST 10 cm
----------	----------

### **Attacchi**

4 radici:	presa + (p)1danno	60%
Bocciolo:	risucchio 1d4 pfo	50%

NOTE: Quando le radici si avvinghiano alla vittima s'insinuano sotto le eventuali protezioni. I danni provocati dunque non vengono parati dalle armature.

### **Difese**

I fiori vampiro non possiedono alcuna difesa.

## **Fomoro**

I Fomori sono orribili creature con due teste e quattro braccia. Sono alti quasi due metri e vivono su isole selvagge e lontane dalla civiltà umana.

La loro razza è antica e popolava il mondo ancor prima dell'era Thuriana, ma dopo l'avvento degli uomini iniziò il loro declino.

Adorano le divinità del mare e disprezzano tutte le altre razze.

For:	18
Des:	10
Cos:	16
Cor:	16



Fdv: 14  
Tag: 18  
  
Res: 17  
Ferita grave: 9  
Bo: 1d6  
Att. per round: 1

#### **Movimento**

Normale: LE 15 m

#### **Attacchi**

4 armi variabile+Bo 60%

#### **Difese**

Armatura: A seconda dell'armatura  
Protezione: A seconda dell'armatura  
Schivata: 45%

## **Gigante dei ghiacci**

La leggenda vuole che i giganti dei ghiacci siano i figli di Ymir, dio delle nevi perenni. I giganti dei ghiacci sono alti circa 4 metri, vestono di pelli, ma non disdegnano armature e prediligono grosse armi a due mani.

For: 25  
Des: 12  
Cos: 30  
Cor: 15  
Fdv: 16  
Tag: 35

Res: 32  
Ferita grave: 16  
Bo: 1d12  
Att. per round: 1

#### **Movimento**

Normale: LE 15 m

#### **Attacchi**

1 arma a due mani variabile+bo 75%

#### **Difese**

Armatura: A seconda dell'armatura  
Protezione: A seconda dell'armatura  
Schivata: 30%

## **Goblin**

Sono piccole e subdole creature di colore giallognolo, vivono sottoterra e detestano la luce solare. Sotto terra hanno costruito regni giganteschi dove accumulano tesori per le loro divinità.

Se incontrati preferiscono evitare il combattimento e scappare. Tuttavia quando sono in molti, i goblin, possono essere veramente pericolosi.

For: 8  
Des: 7  
Cos: 10  
Cor: 6  
Fdv: 8  
Tag: 8

Res: 10  
Ferita grave: 5  
Bo: 1  
Att. per round: 1

#### **Movimento**

Normale: LE 15 m

#### **Attacchi**

1 arma variabile+Bo 55%

#### **Difese**

Armatura: di solito di cuoio  
Protezione: a seconda dell'armatura  
Schivata: 20%

## **Idra**

Quest'orribile mostro ha la forma di un grosso serpente lungo più di 10 m. Attacca le sue vittime stritolandole nelle sue spire, mordendole o spruzzandole dell'acido contenuto nelle sue ghiandole. Il corpo è insensibile a qualsiasi attacco e rigenera immediatamente ogni ferita, solo la testa subisce ferite. Se la testa viene ferita mortalmente si stacca dal collo, ma subito spuntano un numero doppio di teste. L'unico modo per uccidere la creatura è distruggere le teste col fuoco. Una testa ferita in questa maniera non rigenera altre teste.

For: 30  
Des: 13  
Cos: 32  
Cor: 16  
Fdv: 12  
Tag: 50

Res: 18 (ogni testa)  
Ferita grave: 9  
Bo: 1d12+1  
Att. per round: 1

#### **Movimento**

Normale: ML 10 m

#### **Attacchi**

Stritolamento: Presa+(i)1d6+bo 75%



Spruzzo acido:	1d8	50%
Morso:	(p)2d4	35%

NOTE: Lo stritolamento non può essere usato su creature con Tag superiore a 25. L'idra può usare lo stritolamento anche su più creature, basta che la somma delle loro Tag non superi 25.

Lo spruzzo acido può essere usato per ogni testa posseduta dall'idra. Per una descrizione dei danni da acido si rimanda alla sezione 4.4.12 ATTACCHI SPECIALI del regolamento.

Il morso merita un approfondimento in quanto quando colpisce blocca la vittima nelle fauci del mostro.

Nei round successivi l'idra secerne sulla sfortunata vittima il suo pericoloso acido. Per liberarsi occorre una prova di For con penalità pari alla For dell'idra.

#### Difese

Armatura:	Scaglie
Protezione:	(p)0; (t)1; (i)1;
Schivata:	30%

NOTE: Il corpo è immune agli attacchi.

## Licantropo

Un licantropo è un essere umano colpito da un terribile male che lo trasforma lentamente in un essere abominevole e selvaggio.

Il processo è lungo e inizia con sporadiche trasformazioni di cui la vittima non ricorda nulla.

Le trasformazioni si fanno sempre più frequenti col passare del tempo, in fine avviene l'ultima trasformazione, in cui la vittima diviene permanentemente un licantropo.

Nella forma bestiale il licantropo appare come una grossa bestia pelosa con la faccia canina. La forza dei licantropi è impressionante ed è data dalla ferocia che s'impadronisce di loro. Un licantropo ha anche il potere di rimarginare le ferite al ritmo di 10 pf per round.



L'unico modo per uccidere un licantropo è causargli un danno veramente distruttivo oppure utilizzare un'arma d'argento. I colpi inflitti da armi d'argento infatti non permettono la rigenerazione.

I saggi sostengono che questo male fu lanciato sulla terra da Gullah, il dio gorilla sulla Luna, per punire gli uomini che cacciavano nelle sue foreste sacre. La maledizione di Gullah trasformò quegli uomini in bestie assetate di sangue, che cominciarono ad uccidere e massacrare i loro simili. La maledizione del licantropo si trasmette col morso, la vittima di un morso manifesta i primi sintomi dopo una settimana circa.

L'unico modo per curare la licantropia è bere una pozione di sangue di scimmia toro, polvere d'argento e pelo di licantropo.

La pozione può essere preparata da un esperto guaritore.

For:	x2 la For originaria
Des:	x2 la Des originaria
Cos:	x2 la Cos originaria
Cor:	16
Fdv:	17
Tag:	la Tag originaria

Res:	variabile
Ferita grave:	½ di Res
Bo:	variabile
Att. per round:	variabile

#### Movimento

Normale:	MV 35 m
----------	---------

#### Attacchi

2Artigli:	(t)1d4+bo	80%
1morso:	(t)1d6	40%

#### Difese

Schivata:	70%
-----------	-----

NOTE: Rigenera 10 pf per round sui danni di armi normali. Le armi d'argento non permettono la rigenerazione.

## Manticora

Una manticora è un orribile mostro dal corpo di leone a cui crescono ali simili a quelle di un pipistrello. Nel viso, umano, spiccano poderose zanne. La coda è dotata di 24 aculei, che questo essere può lanciare contro i suoi bersagli al ritmo di 6 per round. Gli aculei paralizzano le vittime e ricrescono con una cadenza di due al giorno; la paralisi dura 1 ora. Il cibo preferito dalle manticore è la carne umana.

Vivono in luoghi isolati e selvaggi, e spesso fissano la propria dimora all'interno di caverne.

For:	21
Des:	16



Cos: 20  
Cor: 15  
Fdv: 15  
Tag: 20

Res: 20  
Ferita grave: 10  
Bo: 1d8  
Att. per round: 3/2

#### **Movimento**

Normale: VE 30 m  
Volo: VE 30 m

#### **Attacchi**

Morso: (p)1d8+bo 60%  
2 Artigli: (t)1d4+1+bo 50%  
6 Aculei: paralisi 40%

#### **Difese**

Schivata: 55%

### **Ragno della morte**

Il nome di questi giganteschi aracnoidi è dovuto alla macchia a forma di teschio presente sul loro dorso.

Hanno le dimensioni di pony e vivono in spaziose caverne in cui costruiscono la loro dimora. Il loro morso è velenoso e le vittime devono effettuare con successo una prova caratteristica di Cos di livello 3 o morire all'istante.

La tana di questi ragni è una grande ragnatela contenente nel mezzo un grosso bozzolo. Se il ragno si sente minacciato si rifugia prontamente nel bozzolo.

Il bozzolo è difficilmente raggiungibile e offre al ragno una buona protezione: (p)2; (t)5; (i)3;

Qualsiasi creatura entri nella ragnatela deve effettuare un tiro caratteristica su For di liv 3 o rimanervi invischiata. La vittima può tentare di liberarsi i round successivi ripetendo tale tiro.

For: 10  
Des: 12  
Cos: 10  
Cor: 10  
Fdv: 10  
Tag: 11

Res: 10  
Ferita grave: 5  
Bo: 1d2  
Att. per round: 1

#### **Movimento**

Normale: LE 15 m

#### **Attacchi**

1morso: (p)1d4+veleno 60%

NOTE: Il veleno è mortale se non si effettua con successo una prova su Cos di livello 3.

#### **Difese**

Schivata: 50%

### **Sauro delle paludi**

Questi giganteschi lucertoloni vivono nelle zone paludose. Passano la maggior parte del tempo immersi negli acquitrini dove tendono agguati alle ignare vittime. Sono lunghi 4m e alti 1,5 m, la loro pelle è squamosa come quella di un coccodrillo e molto resistente agli attacchi. Quando attaccano usano il morso poiché le loro zampe sono troppo corte per colpire gli avversari. Un altro attacco consiste in una breve carica, usata per stordire le vittime.

For: 20  
Des: 10  
Cos: 28  
Cor: 10  
Fdv: 7  
Tag: 32

Res: 30  
Ferita grave: 15  
Bo: 1d10  
Att. per round: 1

#### **Movimento**

Normale: LE 15 m

#### **Attacchi**

Morso: (p)1d10 40%  
Carica: (i)1d4+bo 30%

#### **Difese**

Armatura: Scaglie  
Protezione: (p)4; (t)5; (i)3;  
Schivata: 10%

### **Scimmia toro**

Queste pericolosissime creature popolano le foreste occidentali di Hyboria. Sono ritenute sacre dal popolo pitto, perché immagine di Gullah il dio gorilla.

I pittori le catturano e incatenano davanti agli altari di Gullah perché omaggino il loro padre, questo naturalmente non fa che aumentare la ferocia di tali animali.

Le scimmie toro, ferocissime di natura, attaccano a vista qualsiasi creatura, sono carnivore e antropofaghe.

For: 18  
Des: 14  
Cos: 16  
Cor: 18





Fdv: 18  
 Tag: 16  
 Res: 16  
 Ferita grave: 8  
 Bo: 1d6  
 Att. per round: 1



#### **Movimento**

Normale: RA 25 m

#### **Attacchi**

2 artigli (t)1d4+2+bo 60%  
 1morso: (p)1d6+bo 70%

#### **Difese**

Schivata: 50%

### **Serpente d'oro**

Queste colossali creature vivono nei recessi di antiche giungle dimenticate e passano la maggior parte del tempo a dormire. Il loro letargo dura 500 anni e quando finisce restano attive per 1 anno, dopodiché riprendono a dormire per altri 500 anni. Quando si svegliano incominciano a divorare tutto quello che incontrano sulla propria strada e non si fermano finché non giunge il periodo del letargo. Intere tribù improvvisamente scomparse e terremoti catastrofici sono il segno del loro passaggio. Fortunatamente ne esistono pochissimi esemplari: 3 o 4 in tutto.

Il loro aspetto è quello di un enorme serpente con scaglie luccicanti color oro. Le scaglie sono resistenti come il ferro e rendono il serpente d'oro praticamente impenetrabile. Le scaglie di un serpente d'oro possono essere utilizzate per costruire armature e scudi

potentissimi. La protezione dell'armatura è uguale a quella delle scaglie meno 2 punti., quella degli scudi vale la metà. L'unico inconveniente è che essendo le scaglie molto pesanti la forza richiesta è di 15 per l'armatura e 5 per lo scudo. Inoltre si ha un malus% rispettivamente di -30% e -15%. La resistenza è però di 18, e 9 per lo scudo.

Le tane dei serpenti d'oro raggiungono profondità abissali e forse aprono dei tunnel che raggiungono regioni remotissime del mondo.

Nessuno ha mai sconfitto un serpente d'oro, l'esito è più che mai scontato.

For: 100  
 Des: 5  
 Cos: 300  
 Cor: 18  
 Fdv: 15  
 Tag: 300

Res: 300  
 Ferita grave: 30  
 Bo: 1d2+17  
 Att. per round: 1/2

#### **Movimento**

Normale: ML 10 m

#### **Attacchi**

Schiacciamento: (i)3d10+bo 30%  
 Morso: (t)3d8+bo 25%

NOTE: Lo schiacciamento può colpire contemporaneamente fino a 10 creature delle dimensioni di un uomo, il morso fino a 3.

#### **Difese**

Armatura: Scaglie d'oro  
 Protezione: (p)10; (t)12; (i)11;  
 Schivata: 10%

### **Servitore di Yezud**

Yezud è una potente divinità dalla forma aracnoide che viene adorata in molti culti orientali.

I suoi servitori hanno l'aspetto di ragno e si dividono in tre gruppi: Servitori Minori, Servitori Maggiori, Servitori Acquisiti.

#### **Servitori Minori**

Appaiono come nere sfere di giasello lucido del diametro di qualche centimetro, ma quando vengono disturbati si aprono e si trasformano in un ragno vero e liscio.

In forma di ragno possono attaccare con un pungiglione velenoso (attacco 70%). Il veleno è mortale (Tiro caratteristica su Cos di livello 5) e uccide la vittima all'istante. Queste creature hanno Res 5 e nessuna difesa a parte la schivata del 30%.

## Servitori Maggiori

I Servitori Maggiori sono creature molto pericolose e astute. Spesso vengono adorati come vere e proprie divinità.

Il loro aspetto è di quanto più grottesco si possa immaginare. Hanno una miriade di zampe chelate che circondano il grosso corpo (8m di diametro) molle e trasudante di liquidi disgustosi. La testa incassata nel corpo si distingue per otto grosse sfere sfaccettate che fungono da organi visivi e una grossa bocca tentacolosa. Si muovono lentamente, ma, in combattimento, compensano la loro lentezza spruzzando sulle vittime un liquido paralizzante in un'area di 3m di diametro (la paralisi dura 1d10x10 minuti). Dopo aver paralizzato così le loro vittime, il Servitore Maggiore le mangia con calma facendole a pezzi con le sue zampe chelate.

Molti li credono immortali e forse è anche vero poiché nessuno, fino ad ora, può vantare di averne ucciso uno.

Questi esseri, forse la prole informe di Yezud, vivono in regioni remote e in antichi templi. Spesso sono serviti e riveriti da gruppi di cultisti di Yezud, il cui sacerdote è spesso un Servitore Acquisito.

For:	40
Des:	4
Cos:	60
Cor:	14
Fdv:	10
Tag:	130

Res:	95
Ferita grave:	30
Bo:	1d12+5
Att. per round:	1/2

### Movimento

Normale:	ML 10 m
----------	---------

### Attacchi

10 Zampe chelate:	(t)1d4+Bo	30%
Liquido paralizzante:	paralizza	60%

NOTE: Queste creature possono attaccare con 5 zampe (nr di att. per round già contato) chelate o secernendo un disgustoso liquido che paralizza le vittime per 10 round.

### Difese

Schivata:	08%
-----------	-----

## Servitori Acquisiti

Sono per lo più sacerdoti adepti al culto di Yezud che hanno stretto un terribile patto con la loro divinità.

In cambio di poteri straordinari questi servitori subiscono una metamorfosi orribile. Un parte del loro corpo (un braccio una gamba ma a volte anche la testa) assume una forma aracnoide.

Le statistiche di questi esseri variano a discrezione del Narratore.

## Shoggot

Lo Shoggot è un enorme essere peloso cieco e senza testa. Impugna quasi sempre uno strumento a fiato (ottavino, flauto, zampogna, ecc.) e funge da servitore a terribili esseri primevi. Quando lo Shoggot si manifesta incomincia subito a suonare il suo strumento.

La melodia è una cacofonia indefinibile di suoni molto fastidiosa. Chi sente la musica deve effettuare con successo un tiro caratteristica di liv 1 su Fdv o impazzire immediatamente. La pazzia dura finché l'essere suona e costringe le vittime a danzare e seguire lo Shoggot. Una volta stregate le vittime, lo Shoggot le conduce verso morti orribili. Lo Shoggot non ha una lingua con cui comunicare (eccetto forse la musica). Lo Shoggot può attaccare le sue vittime travolgendole nella sua danza.

For:	20
Des:	15
Cos:	24
Cor:	30
Fdv:	18
Tag:	20

Res:	22
Ferita grave:	11
Bo:	1d8
Att. per round:	1

### Movimento

Normale:	LE 15 m
----------	---------

### Attacchi

Musica:	speciale
Travolgere:	50% 1d6+Bo

### Difese

Armatura:	Pelo folto
Protezione:	(p)0; (t)2; (i)1;
Schivata:	40%

## Thog

Nei tempi antichi una razza sconosciuta creò questi abomini come guardiani dei loro templi e delle loro tombe. Le uniche tracce di questa razza sono alcune rovine dimenticate; alcune delle quali sono ancora custodite dai loro terribili guardiani.

Il corpo informe dei Thog è flaccido e gommoso. La parte inferiore è simile a quella di una seppia, mentre dal tronco partono numerosi tentacoli. Alcuni tentacoli terminano in artigli ricurvi, altri in piccole bocche dentate e altri ancora in protuberanze nodose.

Per finire l'essere possiede un ultimo grosso tentacolo simile alla coda di uno scorpione, con tanto di pungiglione. Il pungiglione possiede un veleno che brucia come il fuoco.

La testa è sproporzionatamente grande con un grosso occhio centrale senza pupilla e simile ad un tuorlo d'uovo.



La bocca è costellata da una temibile fila di denti aguzzi. Il sangue di queste creature è un liquido viscido e bavoso. Questi esseri sono solitari e odiano tutte le creature viventi e perfino i loro simili. Fortunatamente perciò non si incontreranno mai due di queste creature insieme. Probabilmente proprio per questo fatto i Thog non si riproducono e venivano creati dai loro padroni. Chiunque vede un Thog la prima volta deve effettuare con successo una prova su Cor di liv 3. Chi non la supera prova una gran paura e tutti gli attacchi vengono condotti con valore dimezzato.

For: 16  
Des: 14  
Cos: 30  
Cor: 16  
Fdv: 10  
Tag: 20

Res: 25  
Ferita grave: 13  
Bo: 1d6  
Att. per round: 1

#### **Movimento**

Normale: ML 10 m

#### **Attacchi**

4 tentacoli artigliati:	(p)1d2+bo	45%
4 tentacoli con bocche:	(t)1d4+1	45%
4 tentacoli mazza:	(i)2+bo	45%
1 tentacolo pungiglione:	(p)1d6 + veleno	35%
1 morso	(p)1d8	50%
Paura	prova Cor liv 3	

NOTE: Il veleno del pungiglione non causa danni ma se non si supera una prova caratteristica su Fdv di liv 3 quando si viene colpiti si sviene.

#### **Difese**

Armatura: Nessuna  
Schivata: 20%

NOTE: A causa della pelle gommosa e viscida gli attacchi condotti con armi da impatto dimezzano i danni, mentre le armi da punta causano il 50% dei danni in più.

#### **Urloi**

Gli Urloi sono imponenti e pachidermiche creature dei boschi, il loro torso ha la circonferenza di una quercia e le loro poderose zampe possono sprigionare una forza tale da accartocciare un guerriero in armatura come se fosse latta.

Hanno aspetto scimmiesco e i più alti sfiorano i 3 metri.

Camminano eretti anche se specialmente nella corsa usano anche i lunghi e robusti arti superiori.

Per la fortuna degli avventurieri gli Urloi sono molto rari e conducono una vita solitaria.

Questi scimmioni giganteschi non sono per fortuna molto intelligenti e raramente inseguono i nemici che si danno alla fuga.

For: 24  
Des: 14  
Cos: 24  
Cor: 14  
Fdv: 10  
Tag: 28

Res: 26  
Ferita grave: 13  
Bo: 1D10  
Att. per round: 1

#### **Movimento**

Normale: ME 20 m

#### **Attacchi**

Morso:	(p)1d6	40%
2 Pugni:	(i)4 + bo	65%
Presa stritolante:	(i)2d8 + bo	25%

NOTE: L'Urloi può attaccare con 2 pungi oppure con una presa. Il morso è usato raramente e per la maggior parte delle volte dopo la presa.

#### **Difese**

Schivata: 40%

#### **Voraxia**

Un incubo uscito da abissi temporali insondabili venuto al mondo contorcendo e vomitando la materia di cui è composto. Voraxia, è un immane mostro venuto da oltre le stelle eoni or sono. Vive nelle profondità oceaniche dove



dorme e attende che i suoi simili vengano a prenderlo. Ogni tanto esce dal suo letargo millenario e sale in superficie; a causa della sua mole spesso viene scambiato per un'isola rocciosa.

La sua forma è simile ad una gigantesca medusa sotto il cui cappello isola vi sono quattro bocche abissali.

I tentacoli sono lunghi 100 e più metri e con essi potrebbe facilmente affondare qualsiasi nave.

Fortunatamente Voraxia non è interessato al mondo umano, che ritiene primitivo e di scarso interesse. L'unica ragione per cui sale in superficie è dovuta al fatto che necessita di luce solare per vivere. Voraxia passa alcuni giorni in superficie finché non si è completamente ricaricato, poi torna nelle profondità oceaniche a dormire. Se un essere umano dovesse vedere il vero aspetto del mostro sarebbe colto da pazzia istantanea ( tiro caratteristica su Cor di liv 6).

Con le sue bocche gigantesche può risucchiare ogni cosa creando un immane vortice.

### Caratteristiche

For:	300
Des:	1
Cos:	1000
Cor:	100
Fdv:	50
Tag:	1000
Res:	1000
Ferita grave:	30
Bo:	1d12+70
Att. per round:	½

### Movimento

Normale:	ST 5 m
Nuoto:	ML 10 m

### Attacchi

Sguardo:	pazzia	
4bocche:	inghiottire	
8Tentacoli:	50+Bo	20%

### Difese

Armatura:	Pelle rocciosa
Protezione:	(p)40; (t)40; (i)20;

## Wurm

Sono grossi serpenti, molto simili ai draghi ma senza zampe. Vivono principalmente in un rapporto di simbiosi con loro, e a volte si possono coalizzare per combattere un nemico comune. Forti della loro spropositata mole, attaccano principalmente con la coda o schiacciando i nemici con il flaccido corpo. Raramente usano il poderoso morso di decine di denti acuminati, o infilzando le vittime con le escrescenze cornee sul muso. Si dice che alcuni di questi mostri possano sputare fiamme.



	<u>Minore</u>	<u>Adulto</u>	<u>Maggiore</u>
For:	20	35	55
Des:	16	14	10
Cos:	30	50	75
Cor:	16	20	22
Fdv:	14	18	20
Tag:	40	60	80
Res:	35	55	78
Ferita grave:	18	28	30
Bo:	1d12	1d12+2	1d12+4
Att. per round:	3/2	1	1

<u>Movimento</u>	<u>Minore</u>	<u>Adulto</u>	<u>Maggiore</u>
Normale:	ME 20 m	LE 15 m	LE 15 m

<u>Attacchi</u>	<u>Minore</u>	<u>Adulto</u>	<u>Maggiore</u>	%
Codata:	(i)1d10+2	(i)2d8+2	(i)3d6+1	55%
Morso:	(p)2d6+1	(p)3d6+2	(p)2d20+4	40%
Cornata:	(p)1d8+1	(p)2d10+2	(p)3d8+2	60%
Travolgere:	(i)1d10	(i)2d20+2	(i)4d6+2	50%

NOTE: Il Wurm può travolgere un numero di creature la cui somma di Tag non superi la sua.

<u>Difese</u>	<u>Minore</u>	<u>Adulto</u>	<u>Maggiore</u>
Armatura:	-	Scaglie	Scaglie
Protezione:	-	(p)2; (t)4; (i)2	(p)3; (t)6; (i)5
Schivata:	30%	20%	20%

NOTE: Il corpo di un Wurm minore è inoltre ancora viscido, a causa della mancata solidificazione delle scaglie, per cui le armi da taglio gli provocano metà danni.