

Compendio

dei Mostri

Appendice



Indice

Introduzione, 4

A

Agarat (Agarat), 8
Ala Oscura (Darkwing), 9
Alveata (Hivebrood), 10
Aracnoide (Spider-kin), 12
 Aranea (Aranea), 12
 Ragno planare (Planar Spider), 12
 Ploppéd (Plopped), 13
 Ragodessa (Rhagodessa), 13
Atteone (Actaeon), 14

B

Baldandar (Baldandar), 15
Bargda (Bargda), 16
Bestia della cenere (Ash crawler), 17
Bhut (Bhut), 18

C

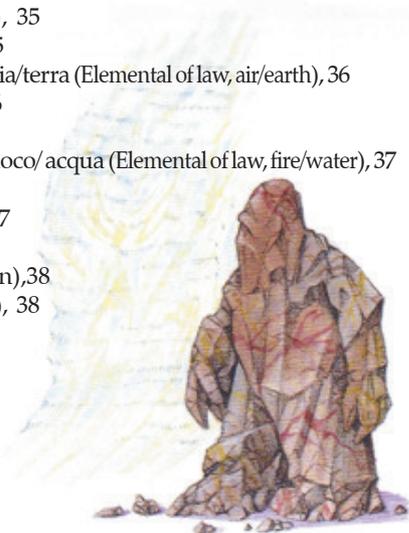
Chevall (Chevall), 19
Collezionista di cervelli (Brain collector), 20
Coltpixy (Coltpixy), 21

D

Decapus (Decapus), 22
Diavoleto (Imp), 23
 Silvestre (Wood), 23
 Palude (Bog), 24
 Giardino (Garden), 24
Diavolo (Diabolus), 25
Draghetto di Mystara (Drake, Mystaran), 26
Drago (Dragon), 28
 Cristallino (Crystalline), 29
 Giada (Jade), 30
 Onice (Onyx), 31
 Rubino (Ruby), 32
Dusanu (Dusanu), 33

E

Elementale del caos, aria/terra (Elemental of chaos, air/earth), 34
 Eoliano (Eolian), 34
 Erdeen (Erdeen), 34
Elementale del caos, fuoco/ acqua (Elemental of chaos, fire/water), 35
 Piroforo (Pyrophor), 35
 Ondina (Undine), 35
Elementale della legge, aria/terra (Elemental of law, air/earth), 36
 Anemo (Anemo), 36
 Kryst (Kryst), 36
Elementale della legge, fuoco/ acqua (Elemental of law, fire/water), 37
 Elione (Elion), 37
 Hydrax (Hydrax), 37
Essenza (Phantom), 38
 Presenza (Apparition), 38
 Mezzombra (Shade), 38
 Visione (Vision), 38



F

Famiglio (Familiar), 39
 Aryth (Aryth), 49
 Bogan (Bogan), 49
 Fulgar (Fulgar), 49
 Gretch (Gretch), 49
 Ulzaq (Ulzaq), 49
Fanaton (Phanaton), 41
Filosofo grigio (Gray philosopher), 42
Fondamentale, aria/terra (Fundamental, air/earth), 43
Fondamentale, fuoco/ acqua (Fundamental, fire/water), 44

G

Gargantua (Gargantua), 45
Genoide (Genoid), 46
Gigante, athach (Giant, athach), 47
Gigante, efesto (Giant, hephaeston), 48
Glaurant (Deep glaurant), 49
Golem, ambra/scheletrico (Golem, amber/skeletal), 50
Golem, drolem (Golem, drolem), 51
Golem, gargoyle di ferro/fango (Golem, gargoyle/mud), 52
Golem, Roccia/Argento (Golem, rock/silver), 53
Guerriero guardiano (Guardian warrior), 54
Gyerian (Gyerian), 55

H

Herex (Herex), 56
Hsiao (Hsiao), 57
Huptzeen (Huptzeen), 58
Hutaakano (Hutaakan), 59



I

Mantoscuoro (Darkhood), 60
Ipnorettila (Hypnosnake), 61

K

Kna (Kna), 62
Kopru (Kopru), 63



L

Lamartiglio (Saberclaw), 64
Lava melmosa (Ooze, lava), 65
Libellula gigante (Dragonfly), 66
Licantropo, verro diabolico (Lycantrope, wereswine), 68
Licantropo, giaguaro mannaro (Lycantrope, werejaguar), 69
Lucertoloide (Lizard-kin),
 Cayma (Cayman), 70
 Camaleontide (Chamaleon man), 70
 Gator (Gator man), 71
 Sis'thik (Frusta del deserto) (desert scourge), 71
Lupin (Lupin), 72

M

Magen (Magen), 73
Malfera (Malphera), 75
Manichino (Manikin), 76
Medusa gigante (Jellyfish), 77
 Predatrice (Marauder), 77
 Testa di morte (Death's head), 77
 Galea (Galley), 77
Megera del caos (Crone of chaos), 78

Mek (Mek), 79
 Morte spettrale (Spectral death), 80
 Mujina (Mujina), 81
 Mutaforma (Shapeshifter), 82
 Adaptor (Adaptor), 82
 Metamorfo (Metamorph), 82
 Polymar (Ploymar), 83
 Randara (Randara), 83

N

Nagpa (Nagpa), 84
 Nosferatu (Nosferatu), 85
 Nuckalavee (Nuckalavee), 86

O

Ombra notturna (Nightshade), 87
 Alato notturno (Nightwing), 88
 Errante notturno (Nightwalker), 88
 Verme notturno (Nightcrawler), 88
 Orda (Horde), 89
 Orda fantasma (Ghostly horde), 90

P

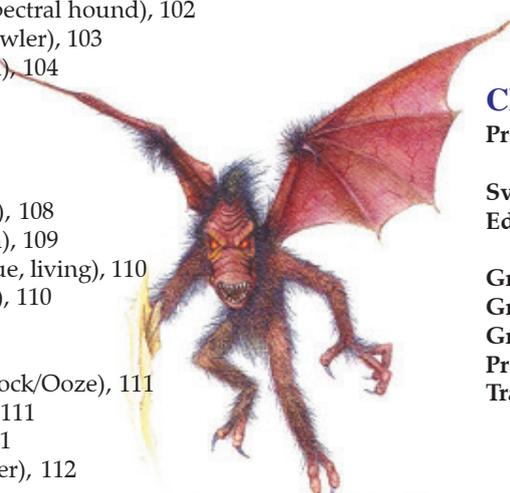
Sfera Mortale (Black ball), 91
 Pegatauro (Pegataur), 92
 Plasma (Plasm), 93

R

Rakasta (Rakasta), 94
 Ritornato (Ritornato), 95
 Uomo roccia (Rock man), 96

S

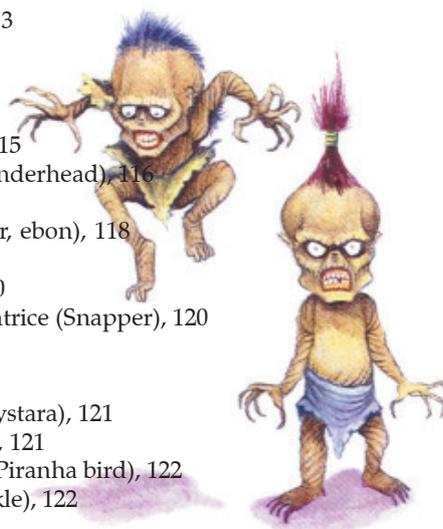
Sacrol (Sacrol), 97
 Salamandra del freddo (Frost salamander), 98
 Granchio di ghiaccio (Ice crab), 98
 Sauro gigante (Lizard), 99
 Draco (Draco), 99
 Arrampicatore gigante (Giant footpad), 99
 Geco gigante (Giant geko), 100
 Camaleonte cornuto (Horned chameleon), 100
 Sauro Lavico (Lava lizard), 100
 Sauro di Casa di Roccia (Rockhome), 100
 Tuatara gigante (Giant tuatara), 100
 Xytar (Xytar), 100
 Scamille (Scamille), 101
 Segugio spettrale (Spectral hound), 102
 Segugio ululante (Yowler), 103
 Shargugh (Shargugh), 104
 Sollux (Sollux), 105
 Spirito (Spirit), 106
 Druji (Druji), 106
 Odic (Odic), 107
 Sporangio (Sporakle), 108
 Squaloide (Shark-kin), 109
 Statua animata (Statue, living), 110
 Cristallo (Crystal), 110
 Ferro (Iron), 110
 Giada (Jade), 110
 Roccia/Melma (Rock/Ooze), 111
 Argento (Silver), 111
 Acciaio (Steel), 111
 Strangolatore (Choker), 112



Surtaki (Surtaki), 113

T

Tabi (tabi), 114
 Tafano predatore, 115
 Testa di tuono (Thunderhead), 116
 Thoul (Thoul), 117
 Tigre d'ebano (Tiger, ebon), 118
 Topi (Topi), 119
 Tortugo (Turtle), 120
 Testuga azzanantrice (Snapper), 120



U

Uccello (Birds of Mystara), 121
 Gazza (Magpie), 121
 Uccello pirana (Piranha bird), 122
 Sturnilla (Sprackle), 122

V

Vampiro, velya (Vampire, velya), 123
 Vegetali dannosi (Plant, dangerous), 124
 Loto ambrato (Amber lotus), 124
 Arbusto arciere (Archer bush), 124
 Erba assassina (Grab grass), 125
 Rosa vampiro (Vampire rose), 125
 Verme (Worm), 126
 Grande anellide (Great anellid), 126
 Caecilia (Caecilia), 126
 Fyrnaca (Fyrnaca), 127
 Leviatano (Leviathan), 127
 Verme rosso (Red worm), 127
 Verme viscido (Slime worm), 127

W

Wyrd (Whyrd), 128

Z

Zanna bianca (White fang), 129
 Zombi elettrico (Zombie, lightning), 130
 Zombi elettrico maggiore (Greater lightning zombie), 130

Tabelle degli incontri in Mystara, 131

CREDITI

Progetto: John Nephew, Teeuwynn Woodruff, John Terra e Skip Williams
Sviluppo: Tim Beach e Jon Pickens
Editing: Andria Hayday, Sue Weinlein, John Rateliff e Anne Brown con Scott Haring
Grafica di Copertina: Jeff Easley
Grafica Decorativa: Randy Asplund-Faith
Grafica Interna: Arnie Swekel
Produzione: Angelika Lokotz
Traduzione: Stefano Mattioli

Introduzione



Questo volume ospita creature sia orribili che meravigliose. Ognuna è unica del mondo di MYSTARA, e viene presentata per la prima volta in termini di gioco per AD&D®. Naturalmente, altri mostri vagano per il mondo; Mystara è la terra di molte creature descritte nel *Manuale dei Mostri* (un'edizione successiva al *COMPENDIO DEI MOSTRI*® Volumi Uno e Due, più altre creature). Inoltre, sebbene Mystara sia "l'habitat naturale" per le creature in questa appendice, molte possono virtualmente invadere qualsiasi altro mondo del gioco di AD&D.

Il testo seguente spiega il formato con il quale i mostri vengono presentati. Ancora, troverai suggerimenti per trarre il meglio da questi mostri nel gioco—specialmente se sei un Dungeon Master (DM) che affronta dei giocatori che pensano di averle "viste tutte."

Una nota per i giocatori di FIRST QUEST™: La descrizione di questa appendice assume che il lettore conosca già altri due manuali di AD&D: il *Manuale del Giocatore* e il *Manuale del DUNGEON MASTER*®. Anche se sarai in grado di capire la maggior parte delle descrizioni delle creature di Mystara senza questi due manuali, più i mostri sono micidiali più sarà facile che usino abilità non contenute nelle regole di FIRST QUEST.

I Mostri

Ognuna delle descrizioni comincia con un tabella che riassume i dettagli che seguono:

Il **CLIMA/TERRENO** indica dove la creatura venga trovata più spesso. I climi sono artico, subartico, temperato, subtropicale e tropicale. I tipi di terreno sono pianura/boscaglia, foresta, selvaggio/collina, montagna, palude e deserto. In alcuni viene data una voce che comprende più tipi; per esempio, "freddo" riassume regioni artiche, subartiche e quelle temperate più fredde.

La **FREQUENZA** è la quantità di incontri possibili in una data area. Il DM può modificare queste probabilità per particolari luoghi.

Molto raro	= 4% di probabilità
Raro	= 11% di probabilità
Non comune	= 11% di probabilità
Comune	= 65% di probabilità

L'**ORGANIZZAZIONE** descrive la struttura sociale generale che il mostro adotta. "Solitario" include anche piccoli gruppi familiari.

Il **CICLO D'ATTIVITÀ** è il periodo del giorno nel quale il mostro è più attivo. La luce è la chiave per le creature "notturne"; in ambienti sotterranei, possono essere incontrati in qualsiasi momento. Il ciclo d'attività è una linea generale e le eccezioni sono comuni.

La **DIETA** spiega cosa mangia di solito la creatura. I carnivori mangiano carne, gli erbivori le piante e gli onnivori mangiano tutt'e due. I necrofagi mangiano principalmente carogne. Se un mostro non rientra in nessuna di queste categorie, la sostanza di cui si nutre è descritta nel testo.

L'**INTELLIGENZA** è l'equivalente dell'umano "QI". Certi mostri sono astuti in combattimento istintivamente, nonostante il basso QI; tali casi sono descritti nella descrizione del mostro. Il numero corrisponde più o meno ai punteggi di caratteristica seguenti:

0	Non-intelligente o non applicabile
1	Intelligenza animale
2-4	Semi-intelligente
5-7	Poco intelligente
8-10	Intelligente (umano), normale
11-12	Molto intelligente
13-14	Intelligentissimo
15-16	Eccezionalmente intelligente
17-18	Genio
19-20	Super genio
21+	Intelligenza divina

Il **TESORO** si riferisce alla tabella dei tesori nella Guida del DUNGEON MASTER (GDM). Molti tesori sono trasportati dagli stessi individui; i tesori che appaiono in parentesi si trovano di solito nella tana. Se è indicato un tesoro individuale, il singolo mostro può averlo addosso (oppure no, a discrezione del DM).

I tesori più grandi si trovano di solito nel covo del mostro; questi vengono disposti appositamente dal DM. I mostri intelligenti usano gli oggetti magici presenti e cercano di mettere al sicuro quelli più di valore se messi sotto pressione. Se il tesoro viene determinato casualmente, tira per ogni tipo possibile; se il tiro fallisce, vuol dire che non c'è tesoro. Il tesoro dovrebbe essere diminuito se si incontrano solo pochi mostri di quel tipo (cioè meno di quanti se ne incontrino di solito). I tesori grandi vengono indicati con un moltiplicatore (x10, per esempio); questo non deve essere confuso con il tesoro di tipo X. Non usare le tabelle per piazzare i tesori nei dungeon, in quanto la quantità trovata sotto terra è spesso minore.

L'**ALLINEAMENTO** riflette le abitudini comuni di un individuo tipico. Si possono presentare delle eccezioni, sebbene rare.

Il **N. DI MOSTRI** indica il numero medio di mostri per un tipico incontro all'aperto. Il DM dovrebbe modificare questo numero per adattarlo alle circostanze, quando insorge il bisogno. In un dungeon, per esempio, il numero di mostri è minore.

Nota che alcune creature "solitarie" possono essere incontrate in piccoli gruppi. Questo può voler dire due cose. Una, il gruppo è una piccola unità familiare. O due, è successo che alcuni individui si trovino nello stesso posto nello stesso momento, ma senza intenzioni cooperative (quattro gatti che banchettano sugli stessi rifiuti non cooperano insieme come un branco, per esempio).

La **CLASSE D'ARMATURA** rappresenta l'armatura usata dagli umani e dai semiumani, come anche la protezione dovuta alla struttura fisica o la natura magica, e la velocità difensiva dovuta a velocità, riflessi e così via. Gli umani e gli umanoidi di taglia umana che indossano armature hanno la classe d'armatura naturale scritta in parentesi. La CA indicata non comprende nessuno delle situazioni bonus indicate nel testo.

Il **MOVIMENTO** mostra la velocità relativa della creatura. Una velocità maggiore è possibile per brevi periodi di tempo. Il fattore degli umani, semiumani e umanoidi è spesso influenzato dal tipo di armatura (il fattore senza l'armatura è indicato in parentesi). Per i mostri con una locomozione particolare, vengono forniti dettagli ulteriori. Le abbreviazioni sono:

Vo	= Volare
Nu	= Nuotare
Sc	= Scavare
Ar	= Arrampicare
Pl	= Planare
Ra	= Muoversi su ragnatela
Sa	= Saltare



La notazione per le creature volanti include anche una *Classe di Manovrabilità* da A ad E. Le creature con *Classe A* hanno un controllo virtualmente totale sul loro movimento in aria; possono restare sospesi, dirigersi in qualsiasi direzione in ogni dato round, e attaccare ogni round. Le creature con *Classe B* hanno una buona manovrabilità; possono librarsi nell'aria, girarsi di 180 gradi in un round, ed attaccare ogni round. Le creature con *Classe C* sono agili volatori; non possono muoversi a meno di metà del loro fattore movimento senza cadere, si girano di 90 gradi per round e attaccano dall'aria una volta ogni due round. Le creature con *Classe D* sono molto lente; non possono muoversi a meno di metà del loro fattore movimento senza cadere, possono girarsi di soli 60 gradi per round e attaccano dall'aria una volta ogni tre round. Le creature con *Classe E* sono grandi e goffi volatori; non possono muoversi a meno di metà del loro fattore movimento senza cadere, possono girarsi di soli 30 gradi per round e attaccano dall'aria una volta ogni sei round. Vedi il capitolo 9 del GDM per ulteriori informazioni.

I **DADI-VITA** è un numero che determina il numero di punti-ferita che una creatura può subire prima di essere uccisa. A meno che indicato diversamente, i Dadi-Vita dono dadi a 8 facce (da 1 a 8 punti-ferita ognuno). Per determinare i punti-ferita totali di una singola creatura, il DM tira il numero di dadi indicato nella descrizione e somma i risultati. (Per esempio, un mostro da 2 Dadi-Vita ha $2d8$ punti-ferita.) Alcuni mostri hanno indicato il numero di punti-ferita invece dei Dadi-Vita, e alcuni hanno punti-ferita aggiunti ai Dadi-Vita. Quindi, una creatura con $4+4$ Dadi-Vita ha $4d8+4$ punti-ferita (da 8 a 36 in totale). Nota che la creatura con $+3$ o più punti-ferita sono considerate come una fascia di Dadi-Vita più alta per quanto riguarda i tiri per colpire e i tiri-salvezza.

Se il DM non vuole determinare casualmente i punti-ferita, può calcolare facilmente i punti-ferita medi di un mostro moltiplicando il numero di Dadi-Vita per 4,5 (il risultato medio di una dado a otto facce), arrotondando per difetto. La media dei punti-ferita di un mostro da $4+4$ Dadi-Vita, per esempio, è 22 ($4,5 \times 4 = 18, +4 = 22$). Il DM può ovviamente modificare questi numeri a sua discrezione; per esempio, un mostro più forte della media da $4+4$ Dadi-Vita può avere da 25 a 30 punti ferita.

La **THAC0** è il tiro per colpire che il mostro necessita per colpire una Classe d'Armatura 0. Questo è sempre in funzione dei Dadi-Vita, eccetto nel caso di erbivori non aggressivi molto grandi (come i dinosauri), o creature che hanno delle abilità di combattimento innate. Un umano o un semiumano usa sempre la RHAC0 dei personaggi giocanti, indipendentemente che siano personaggi giocanti o "mostri". La THAC0 non include bonus speciali (come quelli dovuti alla forza) descritti nel testo.

Il **N. DI ATTACCHI** rappresenta gli attacchi base che il mostro può compiere in un round, escluse le tattiche speciali. I mostri con attacchi multipli hanno di solito diversi arti o teste con il quale colpire o mordere gli avversari.

Le **FERITE PER ATTACCO** mostrano la quantità di danno che provoca ogni attacco base. Il bonus per il danno dovuto alla forza è indicato come un bonus che segue il danno base.

Gli **ATTACCHI SPECIALI** indicano i modi di attaccare particolari come il soffio di un drago, l'uso di magia, ecc. Vengono spiegati nella descrizione del mostro.

Le **DIFESE SPECIALI** sono effettivamente queste, e sono indicate nei dettagli nella descrizione del mostro.

La **RESIST. ALLA MAGIA** è la percentuale di probabilità che qualsiasi magia usata contro la creatura fallisca nei suoi effetti, perfino se altre creature vicine ne sono invece influenzate. Se la magia penetra la resistenza, la creatura ha ancora diritto a qualsiasi tiro-salvezza sia normalmente permesso. Le creature possono avere una resistenza a qualche tipo di incantesimo; questa non è considerata una "resistenza alla magia", che ha effetto su tutti gli incantesimi. Una creatura con "nessuna" resistenza magica ottiene qualsiasi tiro-salvezza sia normalmente permesso.

La **TAGLIA** è abbreviata come segue:

Mi	= Minuscola (60 cm o meno)
P	= Più piccola di un uomo (da 60 a 120 cm)
M	= Grande come un uomo (da 1,2 a 2,1 m)
G	= Più grande di un uomo (da 2,1 a 3,6 m)
E	= Enorme (da 3,6 a 7,5 m)
Ga	= Gargantua (più di 7,5 m)

Molte creature sono misurate in altezza o lunghezza; alcune in diametro. Quelle misurate in diametro possono avere categorie diverse da quelle indicate in tabella. Per esempio, mentre un umanoide alto 1,8 metri rientra nella categoria M, una creatura sferica di 1,8 metri di diametro ha molta più massa, così rientra nella categoria G. Similmente, una creatura lunga 2,1 metri e con un corpo molto sottile (come un serpente) può essere considerata di taglia umana. Modifiche come queste non dovrebbero differire di più di una classe di taglia.

Il **VALORE IN PE** è il numero di punti esperienza che si guadagnano con la sconfitta della creatura, ma non necessariamente con l'uccisione. Questo valore è una guida che il DM può modificare in base al grado di sfida, la situazione dell'incontro, e dal bilanciamento della campagna.

Come detto, le voci qui sopra—da Clima/Terreno a Valore in PE—sono una tabella sommaria di ogni mostro. Il testo sotto questa tabella dà una sorta di introduzione descrivendo il mostro fisicamente i linguaggi che usa per comunicare, seguita dalle sezioni indicate qui sotto:

Il **Combattimento** definisce le abilità speciali, le armi e le armature e le tattiche di combattimento

L'**Habitat e Società** descrive le abitudini naturali, la struttura sociale e gli scopi del mostro in genere. In alcuni casi, descrive le tane (i luoghi dove vive), i modi di accoppiamento e gli stadi di crescita.

L'**Ecologia** descrive in che modo il mostro rientri nel mondo, elenca i prodotti o bioprodotto utili ricavabili dalla creatura e altre informazioni varie.

Le varianti di un mostro sono fornite in una sezione speciale dopo la descrizione principale.

Suggerimenti per il DM: Ottenere il meglio dai tuoi mostri

Come DM, sei preoccupato perché pensi di avere pochi mostri a disposizione per tenere i tuoi giocatori sempre all'erta? Naturalmente il gioco di AD&D offre una gran quantità di creatura tra cui scegliere e puoi sempre avvalerti delle appendici al Manuale dei Mostri. Ma considera questo: molti scrittori di libri di avventura/azione si arrangiano con un solo mostro da porre di fronte ai suoi personaggi protagonisti: altri esseri umani. Anche senza centinaia di specie di drago, gli scrittori di racconti trovano moltissimi modi per intrattenere i loro lettori. Questo perché ogni paesano umano varia sempre; non sono tutti fatti con lo stampo. Per lo stesso principio, con un po' di innovazione e immaginazione, perfino i mostri mondani possono offrire nuove sorprese. Il testo seguente mostra suggerimenti per ottenere il massimo da ogni mostro per la tua avventura.

Nomi dei Mostri

Le regole del gioco di AD&D usano i nomi standard per i mostri. Proprio come i nomi scientifici nel mondo reale, questi definiscono con precisione di quale tipo di creatura si ha a che fare: un drago verde, per esempio, ha statistiche ed abilità specifiche.

Nel mondo reale, invece, molti animali e piante vengono identificati con nomi differenti in area differenti, perfino in quelle aree dove si parla la stessa lingua. In un luogo un fiore può essere chiamato "aspraggine" e lo stesso fiore potrebbe essere chiamato "ieracio indiano" in un altro. Altre volte il nome non è così accurato (nel senso che lo stesso nome può essere usato per due cose differenti).

Questa semplice modifica ai nomi può aumentare la fantasia del tuo gioco. Come DM, dovresti prendere nota dei mostri secondo il loro nome standard (quello delle regole). Ma da un posto ad un altro, lo stesso mostro può essere conosciuto con nomi differenti; e due mostri differenti, invece, con lo stesso nome.

Nelle descrizioni dei mostri di questo libro, vengono dati dei nomi alternativi per alcune creature. Il collezionista di cervelli, per esempio, è conosciuto in altri piani di esistenza come *Neh-thalggu* (che è anche il modo in cui la creatura chiama sé stessa). "Collezionista di cervelli" sarebbe il modo comune col quale la gente del Piano Materiale Primario individua questa creatura; descrive il mostro secondo il punto di vista umano, cioè l'abitudine di raccogliere cervelli come scopo primario. I personaggi che hanno viaggiato per i piani di esistenza, invece, potrebbero chiamare il mostro *Neh-thalggu*.

Oppure, immagina un villaggio nel quale gli indigeni chiamano "drago" una viverna. I paesani probabilmente non hanno mai visto un drago, ma ne hanno sentito parlare—e ai loro occhi, la descrizione di un drago combacia con quel rettile alato che ruba il loro bestiame. Se i paesani persuadono i personaggi ad aiutarli a liberarsi del "drago", come il fatto di pensare che sia un vero drago cambierebbe gli eventi. Gli eroi si metterebbero a parlare con una bestia stupida interessata solo a cercare le pecore per la sua cena giornaliera? Si aspetterebbero un grande cumulo di tesori?

Se i tuoi giocatori non sanno esattamente cosa aspettarsi, il gioco si riempirà di suspense. I giocatori che conoscono bene le regole e le descrizioni dei mostri dovranno fare più attenzione.

Un altro modo colorito di usare i nomi ed i mostri è quello di dare un nome proprio ed una reputazione ad un mostro. Per esempio, i personaggi potrebbero venire a conoscenza di Arkathog l'Affamato, un orco il cui nome è usato dagli indigeni

per impaurire i bambini che non vogliono mangiare le verdure. Un mostro col suo nome proprio, e perfino una reputazione, è molto più interessante da affrontare.

Modifiche al Terreno

Le descrizioni dei mostri includono una voce riguardo l'ambiente preferito. Puoi ottenere maggior divertimento modificando i mostri per adattarli a diversi habitat. Alcuni mostri di questa appendice sono esempi di creature che sono state modificate per differenti ambienti: il velya è una versione acquatica del vampiro, per esempio. Dato che i vampiri non possono attraversare l'acqua corrente, la nuova descrizione contiene le modifiche appropriate. Altre descrizioni di mostri hanno delle forme differenti i quali attaccano riflettono il loro ambiente. Per esempio, il decapus marino può colpire con più tentacoli di uno di terra, perché il decapus di terra deve usare almeno un tentacolo per sostenere il suo corpo o per stare attaccato ad un albero.

Il solo fatto che non siano state fornite delle varianti per tipi diversi di terreno non vuol dire che tu non possa farle. Infatti, dovresti. Prendi un mostro e dagli una pelliccia bianca e piccoli altri cambiamenti ed avrai una versione artica dello stesso. Prendi un animale di terra o un pesce, dagli una pelle pallida e gli occhi cechi, ed avrai creato una versione sotterranea. Dai ad un mostro di terra squame e pinne, ed avrai una versione acquatica.

In molti casi le modifiche possono essere puramente estetiche: colore, pelliccia. Altre volte—come per il decapus e il velya—sono richieste modifiche più sostanziali per tener conto delle strategie e forze e debolezze speciali della creatura. Nelle tue note di gioco, assicurati annotare queste modifiche. Le grosse modifiche agli attacchi, difese, forze e vulnerabilità speciali possono anche influire sul valore in PE del mostro.

Modifiche Speciali

Ti trovi di fronte a giocatori che non si sorprendono di nulla? Metti un po' di pepe ai mostri con modifiche speciali, così che non sembrino ciò che sono. Puoi dare delle sembianze insolite, abilità speciali, attrezzi, armi o perfino l'abilità di usare la magia (creando un umanoide lanciatore di incantesimi per esempio). Guarda la descrizione degli agarat in questo volume. Essenzialmente, è un ghoull con speciali modifiche.

Nota che una variante speciale può essere doppiamente più sorprendente per i personaggi che hanno già incontrato la versione normale una o due volte.

Mostri Unici

Nei miti e nelle leggende i mostri sono spesso unici. La Medusa il Pegaso erano mostri singoli nella mitologia greca, non tipi dimostri. Seguendo questi miti predecessori, puoi creare un mostro unico per tuo conto o decidere che certi mostri pubblicati siano unici. Un mostro di questa appendice che può per esempio essere unico in una tua campagna potrebbe essere il filosofo grigio. Considera la situazione:

Opzione uno, non unico: "Ecco un filosofo grigio! Sfoderiamo le nostre *spade* +2 e attacchiamo."

Opzione due, unico: "Là c'è Telarxes il Debole, a ponderare la decadenza e il declino della teocrazia di cui secoli fa era il reggente. . . ."

La seconda scelta sembra più colorita, vero? Nota che include un nome proprio, con a seguire una piccola descrizione. Combinare queste idee è un buon piano!

Interpretazioni Differenti

Molti mostri di AD&D sono presi da miti e leggende e dal folclore. Queste fonti non sono in accordo con i mostri da cui sono stati



presi come spunto. Il fatto che il gioco di AD&D non adotti un'interpretazione di un mostro mitologico non vuol dire che tu non lo possa fare. Quando scopri un'idea differente su un mostro di AD&D, sentiti libero di creare una tua propria variante.

Tattiche Speciali e Caratterizzazioni

Ogni qualvolta sia possibile, dovresti modificare le tattiche speciali o la caratterizzazione di ogni mostro. Invece di creare il tuo dungeon e semplicemente annotare le note delle statistiche, decidi anche come questi mostri reagiranno all'arrivo degli avventurieri. Quale tattica speciale gli ha permesso di sopravvivere così a lungo—tattiche che lo rendono difficile da sconfiggere? Ha poteri delle trappole, vie di fuga, armi speciali o alleati? Con la previdenza, perfino un astuto coboldo può costituire un'intera avventura da solo.

Molte descrizioni dei mostri includono note dettagliate su come questi mostri reagiscono agli avversari. Non fossilizzarti solo su queste tattiche; sorprendi i tuoi giocatori!

Limitare la Quantità

Il gioco di AD&D mette molti mostri a tua disposizione, ma non è necessario che tu li usi *tutti*. Infatti, ci sono buone ragioni per il quale tu possa preferire di limitare la quantità di mostri nella tua campagna.

Un grande pericolo del gioco di AD&D è che, avendo a disposizione un tale pletora di bestie, si rovini il senso di realismo del gioco. Ricorda la piramide alimentare: ci sono migliaia di piante, molti erbivori e pochi predatori. Meno ancora saranno le creature che mangiano solo gli esseri in alto rispetto alla catena alimentare (come gli umanoidi). Per queste ragioni, il mostro più potente della tua campagna sarà anche il più raro. E saranno in forte competizione per la scarsa riserva di cibo. Questo significa che le creature che non si adattano bene soccombono all'estinzione (o vivranno in ecosistemi marginali, le aree di confine dove possono avere particolari vantaggi), mentre le bestie adattate tenderanno a prosperare.

Guarda la sturnilla, un uccello descritto in questa appendice. Sembra essere recente nel mondo di Mystara, creata in magiche circostanze. La sua abilità di lanciare *fulmini* la rende molto più potente degli uccelli con cui competono nel loro ecosistema. Adesso, non ci sono abbastanza esemplari di questa specie perché si creino problemi, ma le sturnille prosperano e si riproducono, si espanderanno. In breve tempo potrebbero portare le specie di uccelli più "mondani" all'estinzione. Un DM che non volesse che le sturnille diventino una specie dominante potrebbe decidere che una qualche vulnerabilità speciale limita il numero di uccelli—forse un virus che non influisce gli uccelli normali, o un insolito predatore che si nutre dell'eredità magica della sturnilla.

Se limiti la quantità di mostri che normalmente i personaggi possono incontrare, puoi usare le idee fornite qui per rendere gli incontri più interessanti. E, quando i personaggi incontrano qualcosa di insolito (magari un mostro di un altro piano o una creatura uscita da una della aree di confine o una qualche luogo sconosciuto), l'incontro avrà un maggiore impatto e significato.

Altri Mostri di Mystara

Come detto prima, molti mostri del *Manuale dei Mostri* abitano Mystara. In alcuni casi, comunque, il nome di Mystara è differente. Questi "nomi cambiati" sono descritti qui sotto, con il nome di Mystara elencato per primo. Per informazioni più complete su ogni mostro, vedi il *Manuale dei Mostri*.

Albero Assassino (Killer Tree): Questo è in effetti l'albero degli impiccati (vedi "Vegetali Intelligenti" nel *Manuale dei Mostri*)

Beholder Acquatico: L'occhio abissale del *Manuale dei Mostri* in Mystara è chiamato semplicemente beholder acquatico.

Bestia Uncinata (Hook Beast), Orrore Uncinato (Hook Horror): La gente di Mystara vede l'orrore uncinato e l'*umber hulk* come mostri strettamente correlati. Questo può confondere i viaggiatori provenienti da altri mondi; non è immediatamente chiaro quale dei due tipi ci sta venendo descritto.

Bestia Uncinata (Hook Beast), Hulker: L'*umber hulk* viene chiamato hulker in Mystara. Come detto prima, l'hulker è considerato membro di una famiglia che comprende le bestie uncinato.

Draghi: Molti draghi che abitano gli altri mondi non esistono nel mondo di Mystara. Per esempio, il drago d'oro è l'unico tipo di drago metallico incontrato qui. Vedi il capitolo "Draghi" in questo volume per altri dettagli.

Haouu: I *servitori aerei* di Mystara indicano loro stessi con questo nome. Gli indigeni di Mystara li chiamano comunemente *servitori aerei*.

Lamara: Il mostro chiamato in Mystara lamara sarebbe considerato un lamia nobile da qualsiasi altra parte. (Altre varietà di lamia sono qui apparentemente sconosciute.)

Liana Strangolatrice (Strangle Vine): Questa strana pianta è il *tralcio soffocatore* descritto del gioco di AD&D alla voce "vegetali dannosi".

Mesmer: Il mesmer è un mostro acquatico di Mystara che è molto simile al *morkoth*; hanno in comune le abilità di ipnosi e della riflessione degli incantesimi. Comunque, il mesmer è una creatura non morta, mentre il *morkoth* no. Forse, un gruppo di *morkoth* non morti è entrato in Mystara da un altro piano molto tempo fa; pochi visitano le profondità dell'oceano in cui abitano questi mostri, e altrettanto pochi sono tornati per raccontare la verità.

Nekrozon: Il nekrozon è identico al *catoblepas*. In Mystara, il "catoblepas" è considerato un termine arcaico—la sorta di cose che uno legge nei manoscritti antichi, ma che raramente usa nel linguaggio parlato.

Pesce Diavolo (Devilfish): Questo è il nome in Mystara degli *ixitxachitl*.

Salamandra: La salamandra descritta nel *Manuale dei Mostri* è una creatura del fuoco, inserita nella voce "elementali del fuoco e affini". La "salamandra del freddo" è una creatura di Mystara, così chiamata perché gli indigeni la considerano una variante antica della salamandra del fuoco.

Sfinge: Il *Manuale dei Mostri* comprende diverse sottospecie di sfingi. In Mystara si conosce solo i due sessi che corrispondono all'*androsfinge* e alla *ginosfinge* degli altri mondi. Comunque, la gente di Mystara chiama sfingi entrambe le varietà (una è semplicemente maschio, e l'altra femmina).

Spora Esplosiva: La spora esplosiva di Mystara è la *spora gassosa* dei funghi standard del gioco AD&D.

Sshai: Questo è il modo in cui i *caccatori invisibili* chiamano loro stessi. Fra gli indigeni di Mystara, "cacciatore invisibile" è un'etichetta più comune.

Agarat

CLIMA/TERRENO:	Qualsiasi terrestre
FREQUENZA:	Molto raro
ORGANIZZAZIONE:	Gruppo
CICLO DI ATTIVITÀ:	Notturno
DIETA:	Rifiuti
INTELLIGENZA:	Poco intelligente (7)
TESORO:	R (B, T)
ALLINEAMENTO:	Caotico malvagio
N. DI MOSTRI:	1d8
CA:	4
MOVIMENTO:	9
DADI-VITA:	4+3
THACO:	15
N. DI ATTACCHI:	3
FERITE PER ATTACCO:	1d3 (artiglio)/1d3 (artiglio)/1d3 (morso)
ATTACCHI SPECIALI:	Urlo
DIFESE SPECIALI:	Vedi sotto
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna
TAGLIA:	M (alto 1,5–2,1 m)
MORALE:	Impavido (20)
VALORE PE:	975

L'agarat è un'orrenda creatura non-morta che assomiglia a un ghoul—riconoscibile come umanoide, ma scarno e sfigurato in una creatura dell'oscurità. La sua lingua è lunga e ruvida, fatta apposta per rimuovere la carne e il midollo dalle ossa. I suoi denti sono lunghi e appuntiti, e le sue unghie si sono allungate e rinforzate a formare degli artigli. L'agarat trasuda un puzzo di carogna come un ghastr, sebbene il puzzo del ghastr sia maggiore.

Mentre appaia come un ghoul e puzzi come un ghastr, un agarat si distingue per i suoi versi. Emette un urlo, il quale è la sua più potente arma in combattimento, che raggela il sangue e risucchia energia.

Combattimento: Questa creatura manca della terribile abilità del ghoul di paralizzare col tocco. Comunque, l'urlo dell'agarat è perfino più potente. La creatura può urlare una volta per turno. Chi si trova entro 6 metri dall'agarat deve superare un tiro-



salvezza contro incantesimi (modificato dalla Saggezza) per non subire gli effetti temporanei di un risucchio di energia.

Quest'effetto, in generale, è lo stesso di quello di tutti gli altri non-morti che risucchiano energia, come vampiri e spettri, ma dura solo 1d4 turni. Trascorso questo tempo, i personaggi sopravvissuti riguadagnano i livelli perduti. Gli effetti dell'urlo sono cumulativi; qualsiasi creatura a cui venga risucchiata tutta l'energia vitale sviene e resta inerme per 2d6 turni.

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

Gli agarat spesso comandano gruppi di ghoul contro i mortali. Mentre gli artigli paralizzanti dei ghoul eseguono attacchi diretti contro la tenera carne vivente, gli agarat stanno in retroguardia e urlano. La funesta influenza degli agarat protegge i ghoul che vengono scacciati solo se il risultato è sufficiente a scacciare anche gli agarat. I ghoul scappano per primi.

Habitat e Società: Come i ghoul, gli agarat frequentano i tenebrosi luoghi di morte—cimiteri, mausolei, ossari e altri luoghi macabri, come il luogo segreto in cui sono seppellite le vittime di un massacro. Là, si cibano di corpi in putrefazione. Gli agarat preferiscono la strategia al combattimento diretto, oppure preferisce cercare carogne del quale cibarsi.

Nelle zone selvagge o fra le rovine, gli agarat si trovano spesso al comando di un gruppo di ghoul (60% di possibilità), con circa un rapporto di un agarat ogni due ghoul. Anche i ghastr sono a volte in loro compagnia (20% di probabilità per 1d4 ghastr).

In tutti i gruppi, un agarat comanda su gli altri. Questo capo può essere il più anziano o il più forte—una creatura che ha sottomesso tutti gli altri. Se questo capo dovesse venir ucciso oppure fuggire, in breve tutti gli altri ne seguono l'esempio. Qualsiasi ghoul di una singola compagnia, può comunque decidere di non seguire, comunque. I ghoul che si trovano dietro ingaggiano gli avversari che potrebbero in qualche modo inseguire gli agarat.

Ecologia: Gli agarat a volte sono accoliti di una creatura non-morta più potenti come un lich o un vampiro, il quale ricompensa i loro servizi con un controllato rifornimento di cadaveri.

Nessuno sa come abbiano avuto esistenza queste creature. Fortunatamente, ora gli incontri con gli agarat sono molto rari. La storia e le cronache parlano di tempi in cui se ne vedevano molti di più—dopo battaglie, epidemie o carestie. In quei tempi i cimiteri erano pieni di cadaveri, il cibo degli agarat.

Agarat Gigante

Incontrato molto raramente, l'agarat gigante, è perfino più potente del tipo comune. Vanta 8+6 dadi-vita, ha classe d'armatura 0, e non può essere danneggiato da armi magiche inferiori a +2. Il suo urlo risucchia due livelli, ha l'abilità di paralizzare dei ghastr e tutti i suoi attacchi infliggono 1d6 punti-ferita. Il suo puzzo di carogna dà una penalità di -2 sul tiro per colpire a chi fallisce il tiro-salvezza contro veleno. L'agarat gigante ha un'Intelligenza maggiore di quello comune (da 11 a 14). Voci dicono che da qualche parte esiste almeno un agarat gigante con la massima Intelligenza e le abilità magiche di un esperto di magia del 5° livello.

L'agarat gigante si scaccia come una creatura "speciale".

Ogni gruppo di 8 agarat ha il 10% di probabilità di essere comandato da un agarat gigante. In questo caso, il gruppo comprende anche 2d12 ghoul e possibilmente 2d4 ghastr (50% di possibilità).

CLIMA/TERRENO:	Qualsiasi caverna, foresta, collina, pianura (solo di notte)
FREQUENZA:	Molto raro
ORGANIZZAZIONE:	Stormo
CICLO DI ATTIVITA':	Notturno
DIETA:	Carnivoro
INTELLIGENZA:	Poco intelligente (7)
TESORO:	(B)
ALLINEAMENTO:	Neutrale malvagio
N. DI MOSTRI:	10d3
CA:	5
MOVIMENTO:	6, Vo 18 (D)
DADI-VITA:	3
THACO:	17
N. DI ATTACCHI:	3
FERITE PER ATTACCO:	1d4 (artiglio)/1d4 (artiglio)/1d6 (morso)
ATTACCHI SPECIALI:	Nessuno
DIFESE SPECIALI:	Nessuna
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna
TAGLIA:	M (1,5 m)
MORALE:	Risoluto (11)
VALORE PE:	65

Flagello di chi alleva bestiame, gli ala oscura sono umanoidi volanti che si radunano attaccando di notte, decimando spesso interi greggi di pecore e di mandrie di armenti. Molti studiosi credono che la loro specie abbia legami con i glaurant (vedi "glaurant").

Il corpo degli ala oscura è ricoperto di scaglie verdi e le ali di spessa pelle nera. I loro artigli sono lunghi e affilati, e le bocche piene di denti affilati.

Tutti gli ala oscura parlano un loro proprio linguaggio molto semplice. Il più delle loro parole si riferiscono alla caccia e allo stato dello stormo. Pochissimi ala oscura hanno imparato i linguaggi umani. Più frequente è il fatto che l'ala oscura che conduce uno stormo impari i linguaggi degli umanoidi che possono unirsi allo stormo per i raid sulle mandrie.

Combattimento: Grazie alla loro colorazione scura e al loro volo scorrevole, gli ala oscura possono sorprendere gli avversari durante la notte (-4 sul tiro per la sorpresa della vittima). Attaccano con i loro artigli e con il morso. Due ala oscura, agendo all'unisono, sono in grado attaccando in picchiata di afferrare e sollevare creature di taglia umana se entrambi colpiscono con un tiro per colpire di almeno 18. Creature più grandi, come cavalli e vacche, vengono uccise e smembrate sul luogo per essere trasportate agevolmente nel covo.

Gli ala oscura odiano la luce non lasciano mai le loro tane quando la luna è piena. Un incantesimo *luce* gli provoca una penalità di -1 sul tiro per colpire, del morale e per le ferite. Una *luce perenne* li forza a un controllo sul morale con penalità di -2 facendoli scappare verso il loro covo se falliscono. Se rimangono, combattono con una penalità di -2 sui tiri per colpire e per le ferite (sebbene ogni colpo infligga almeno 1 punto-ferita). Gli effetti delle luci non sono cumulativi (gli ala oscura sotto l'effetto di un incantesimo *luce* e *luce perenne* combattono a -2, non a -3). Gli ala oscura che passano il controllo sul morale combatteranno fino alla morte, ma subiscono comunque le penalità.

Habitat e Società: Gli ala oscura si radunano in stormi, facendosi forza del numero e della capacità di volare per terrorizzare e mettere all'angolo le loro prede. Ogni stormo ha un ordine di precedenza con il quale il leader—il più grande e più furbo—tiene in riga gli altri più piccoli. Il leader sceglie anche il terreno

di caccia, sceglie le migliori compagne, e così via. Lo stormo può essere guidato sia da un maschio che da una femmina. E' una posizione pericolosa e precaria, in quando gli ala oscura più piccoli sono sempre in competizione per elevare il loro stato all'interno dello stormo a spese dei propri superiori.

Le buie caverne delle impervie montagne sono i luoghi preferiti dagli ala oscura. Il covo di un ala oscura è un luogo sporco e disordinato, coperto di escrementi e di ossa delle vittime. Ci sono sempre 2d6 di giovani appollaiati sulle cenge attorno alle caverne; combattono solo se circondati o attaccati (CA 8; DV 1-1; N°ATT 1 [solo il morso]; F 1d3).

Ecologia: Gli ala oscura sono esseri notturni, non escono mai dalle loro buie e misteriose tane durante il giorno. Di notte sciamano fuori per cacciare nelle pianure. Preferiscono le prede facili, naturalmente, e quindi vengono scelte fra il bestiame degli allevatori umani.

Pochi fattori hanno il coraggio di fronteggiarli per cercare di scacciare questi predatori, e li ala oscura hanno pochi nemici naturali. Se uno stormo di ala oscura crea problemi in una regione per un lungo periodo di tempo, verranno sfidati in poco tempo. Potrebbe essere un gruppo di irati fattori, o il cavaliere locale con i suoi scudieri, o perfino un gruppo di avventurieri che s'improvvisi a cercar di scacciare o sconfiggere gli ala oscura. A causa di questo, questi umanoidi alati, sono rari dove la civiltà si diffonde.

In assenza di bestiame da cacciare, gli ala oscura rivolgono l'attenzione verso piccoli mammiferi selvatici, come conigli e giovani cervi. Come i lupi, preferiscono i giovani, i vecchi e i malati agli esemplari in piena salute che possono portare problemi. Queste prede non sono semplici come lo è il bestiame umano, e perciò il numero degli ala oscura rimane modesto perfino nelle terre selvagge.



Alveata



	Ospite	Soldato	Tenente	Madre	Controllore
CLIMA/TERRENO:	Qualsiasi caverna	Qualsiasi terreno	Qualsiasi terreno	Qualsiasi caverna	Qualsiasi caverna
FREQUENZA:	Raro	Raro	Molto raro	Molto raro	Molto raro
ORGANIZZAZIONE:	Colonia	Colonia	Colonia	Colonia	Colonia
CICLO DI ATTIVITA':	Notturno	Notturno	Notturno	Notturno	Notturno
DIETA:	Carnivoro	Carnivoro	Carnivoro	Carnivoro	Carnivoro
INTELLIGENZA:	Semi- (4)	Bassa (7)	Normale (10)	Non- (0)	Eccezionale (16)
TESORO:	O (I)	N, O, U (I)	N, U, V (I)	N, O, U, V (I)	N, O, U, V (I)
ALLINEAMENTO:	Neutrale	Neutrale	Neutrale	Neutrale	Neutrale
N. DI MOSTRI:	1d10x10	1d10x10	2d4	1	2d4
CA:	6	3	2	8	6
MOVIMENTO:	12	12	12	1	3
DADI-VITA:	Il maggiore tra Quelli dell'ospite +1d4 pf o 2+1	3+1	5+1	12+2	6+6
THACO:	Come l'ospite o 19	17	15	9	13
N. DI ATTACCHI:	3 o 2	3 o 2	3 o 2	0	3
FERITE PER ATTACCO:	1d4 (artiglio)/1d4 (artiglio)/1d6 (morso) o 1d6 (morso)/a seconda dell'arma	1d4 (artiglio)/1d4 (artiglio)/1d8 (morso) o 1d8 (morso)/a seconda dell'arma	1d6 (artiglio)/1d6 (artiglio)/1d10 (morso) o 1d10 (morso)/a seconda dell'arma	Nessuna	1d4 (artiglio)/1d4 (artiglio)/1d6 (morso)
ATTACCHI SPECIALI:	Poteri della mente collettiva	Paralisi, poteri della mente collettiva	Paralisi, poteri della mente collettiva	Gas velenoso	Paralisi, poteri della mente collettiva
DIFESE SPECIALI:		—Immune agli incantesimi che influenzano la vista—			
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna	Nessuna	Nessuna	Nessuna	Nessuna
TAGLIA:	M (1,4-2,1 m)	M (1,5 m)	M (2,1 m)	G (3,7 m)	M (2,1 m)
MORALE:	Impavido (20)	Impavido (20)	Impavido (20)	Impavido (20)	Impavido (20)
VALORE PE:	270 o a seconda dell'ospitante	420	1.400	4.000	4.000

Le alveate sono comunità di inetti in un certo senso simili alle formiche. Diversamente dalle formiche, però, i grandi membri parassiti di un'alveata vivono infestando gli altri esseri, controllando ed eventualmente distruggendo l'ospite nel processo. Per i membri di un'alveata, gli individui non hanno né valore né significato; ha significato solo l'esistenza dell'intero alveare.

Gli insetti dell'alveata hanno diverse forme di specializzazione, ognuna esegue un funzione specificata per l'alveare. I cinque tipi di membro dell'alveata sono ospite, soldato, tenente, madre e controllore.

Un'alveata contiene anche insetti in forma larvale che assomigliano a scarafaggi senza zampe lunghi circa 15 centimetri. La larva ha 1 punto-ferita e CA 10 e non può muoversi e né attaccare per proprio conto. Un altro membro dell'alveata depone una larva in una vittima umanoide paralizzata; la creatura immatura usa la sua bocca per attaccare il retro del collo della vittima, dove morde il midollo spinale e comincia ad alterare il metabolismo dell'ospitante.

Un umanoide alterato dalla larva parassita diventa un ospitante, il tipo di insetto dell'alveata meno potente. Poi, un ospitante si evolve in un soldato. Gli ospiti e i soldati sono i membri più comuni dell'alveata.

Gli ospiti e i soldati seguono un tenente, una forma più robusta del soldato. Un controllore (a volte chiamato mentale) trasmette la conoscenza e le capacità agli ospitanti, ai soldati e ai tenenti— in effetti, coordinano tutte le attività dell'alveata. Una madre esiste solo per la riproduzione.

Tutti i membri dell'alveata emettono un malsano e dolce odore chimico e fanno un suono di schiocco umido con le loro grandi mandibole. (Gli ospiti usano i denti del loro ospitante per imitare questo suono.) Il testo seguente descrive in dettaglio i tipi di insetto dell'alveare.

Ospite

Gli ospiti sono gli ospitanti alterati delle larve parassite dell'alveata. Si possono riconoscere dalle membrane fibrose che ricoprono i loro occhi e dalla pelle chitinoso. Il modo di muoversi a mo' di insetto dell'ospite si aggiunge al suo spaventoso aspetto.

Soldato

Sebbene umanoidi all'apparenza, i soldati hanno antenne, hanno occhi composti e un resistente esoscheletro chitinoso.

Tenente

Più grandi e più forti di un soldato comune, un tenente è simile agli altri insetti dell'alveata che comanda.

Madre e Controllore

Questi membri dell'alveata controllano il resto dell'alveare. Tutte e due le forme hanno grandi corpi fatti a sacco e facce insettoidi. Sebbene i controllori possano attaccare con gli artigli e con il morso, nessuno dei due mostri è molto mobile.

Combattimento: In battaglia, tutti i membri dell'alveata attaccano impavidamente, non avendo nessun riguardo per la sicurezza personale. I controllori guidano il combattimento; queste creature molto intelligenti sacrificano coscientemente qualunque delle migliori risorse possedute a vantaggio dell'alveare. Tutti i membri dell'alveata combattono bene si al buio che alla luce del giorno, percependo la posizione dell'avversario con l'intuito e l'odore. Quest'abilità li rende immuni agli incantesimi con effetti simili, quali buio, sebbene questo incantesimo lanciato insieme a silenzio confonde la creatura a sufficienza per danneggiarla con una penalità di -2 su tutti gli attacchi. Gli insetti dell'alveata subiscono danni doppi dagli attacchi basati sul fuoco e sul calore.



Seguono gli attacchi di ogni tipo di insetto dell'alveata. Nota che un controllore può conferire capacità aggiuntive a qualsiasi delle creature.

Gli ospiti non sono i migliori guerrieri, in quanto i loro corpi sono ancora in metamorfosi, ma possono attaccare con gli artigli e il morso, ancora in mutazione, oppure con il morso e un'arma (spesso una lancia o un'ascia).

Anche se scarsi guerrieri, le madri entrano in combattimento solo se il nucleo dell'alveare sta fronteggiando una minaccia. Come unica forma di attacco, le madri emettono una tossica nube chimica con un raggio di 9 metri. Possono sputare questa nube fino tre volte al giorno; quelli presi nella nube devono passare un tiro-salvezza contro veleno con penalità -1 per non subire 2d6 punti-ferita per round finché non passa il tiro-salvezza contro la nube chimica.

I soldati sono i veri lavoratori dell'alveata. Attaccano allo stesso modo degli ospiti, ma il loro morso, umido di saliva, provoca paralisi (a meno che non si passi un tiro-salvezza contro veleno) per 2d8 turni finché non si aiuta la vittima con un incantesimo *neutralizzare veleni, cura ferite gravi* o *velocità*. I soldati non uccidono quasi mai le vittime paralizzate; invece, le portano all'interno dell'alveare per essere usate come ospiti.

I tenenti comandano i gruppi di soldati dell'alveata con precisione militare. Questi "ufficiali" dell'alveare danno ordine mediante l'emissione di un profumo chimico con un raggio d'azione di 9 metri. Possono anche "immagazzinare" fino a cinque poteri della mente collettiva (vedo sotto) e passarli agli insetti al loro comando.

Sebbene i controllori possono attaccare con gli artigli e il morso come i soldati, la loro principale capacità, chiamata potere collettivo, rimane la più terribile. La mente collettiva permette a un controllore di guadagnare tutte le abilità delle creature che mangia, compresi i tiri-salvezza, che aumentano i suoi. Può passare queste capacità della mente collettiva a qualsiasi altro membro dell'alveata mediante emissioni attraverso l'aria. Se, per esempio, un controllore si è cibato di un ladro di 3° livello ed un mago di 6° livello, può inviare segnali chimici a tutti quelli che si trovano nell'alveata permettendogli di nascondersi nelle ombre come un ladro di 3° livello oppure di lanciare un qualsiasi incantesimo il mago avesse memorizzato al momento in cui è stato mangiato. Quindi, tutti i membri di un'alveata potrebbero lanciare un incantesimo *palla di fuoco*, se un controllore avesse mangiato un mago che conosceva ed aveva memorizzato quell'incantesimo.

Fortunatamente, l'abilità di trasferire i poteri della mente collettiva, ha dei limiti. Le emissioni chimiche percorrono al massimo di 18 metri per round e si disperdono dopo tre round. Se gli insetti dell'alveata non usano la capacità trasmessa entro tre round dopo averla ricevuta, la perdono (eccetto i tenenti che possono "immagazzinare" le capacità, come detto prima). Inoltre, un controllore può attivare solo un'abilità della mente collettiva alla volta in un singolo alveare. Se emette una seconda emissione chimica prima che la precedente sia svanita dalle menti dell'alveata (sei round), i ricevuti si confondono e restano incapaci di attaccare, sebbene siano ancora in grado di difendersi. Se gli insetti di un'alveata ricevono due o più emissioni da controllori diversi, possono usare tutti i poteri inviati, ma sempre uno alla volta.

Una volta che un controllore emette chimicamente un'abilità della mente collettiva, "dimentica" l'abilità, sebbene non ci sia limite al numero di abilità che possa sapere nello stesso tempo. Questa collezione comprende anche abilità e incantesimi duplicati se il controllore ha mangiato più individui con abilità simili.

Un'"abilità" è definita come un'incantesimo (di qualsiasi livello e tipo), una capacità come le abilità dei ladri, una classe d'attacco, un'opzione dei guerrieri come gli attacchi multipli, bastonare, parare o disarmare.

Un membro dell'alveata perde 1 punto-ferita durante il processo di lanciare qualsiasi incantesimo. Una creatura subirà la perdita—perfino se ciò provocasse la sua morte—per lanciare un incantesimo per il bene dell'alveare.

Habitat e Società: All'interno dell'alveata, i membri formano una rigida gerarchia, ognuno svolgendo il proprio lavoro al meglio delle proprie capacità per perseguire lo scopo dell'alveare. Ogni alveata ha una madre, la regina che vive al centro dell'alveare. La grande creatura può appena muoversi, ma gli altri dell'alveata la proteggono con fanatica devozione. Oltre a deporre le uova, secerne una gelatina chimica dall'odore penetrante, che applica a certe larve per farle diventare tenenti o controllori.

I controllori non solo conferiscono le abilità della mente collettiva, ma prendono anche la maggior parte delle decisioni dell'alveata, compreso il dire alla madre quando produrre un'altra madre e scegliere dove mandare questo uovo (con il seguito) per avviare un nuovo alveare.

Le larve costringono dei cambiamenti metabolici enormi nel loro ospite. Entro un giorno, il corpo dell'ospite, produce una pelle esterna chitinoso e una membrana fibrosa che ricopre gli occhi. Per uccidere il parassita si può lanciare un incantesimo cura malattie o guarigione sulla vittima, ma la creatura ospitante rimane fortemente mutata, subendo una perdita permanente di 1d6 punti di Intelligenza, Saggezza, Destrezza e Carisma a causa del cambiamento metabolico apportato dalla larva. Comunque, l'ospite ottiene un bonus di -1 sulla sua Classe d'Armatura grazie alla natura chitinoso della sua pelle.

Dopo 1d4+1 giorni, l'ospite resta dormiente per 1d4+4 ore. Durante questo tempo, schiude cambia la pelle ed emerge come soldato adulto o tenente o controllore, se la larva aveva ricevuto il trattamento di gelatina dalla madre). Perde tutte le caratteristiche e le memorie dell'ospitante. A questo punto, nessuno può salvare la vittima dall'alveata. Il soldato che l'ospite è diventato risponde agli ordini chimici, e per il resto agisce con azioni istintive e violente.

Ecologia: Le alveate sono quasi sempre la forma di vita dominante di una determinata area. Se le creature scoprono altre forme di intelligenza nelle vicinanze, i controllori ordinano ai soldati di prendere queste creature per servire come ospiti e distruggere tutte le altre che non hanno valore per l'alveare. I controllori inviano anche esploratori per trovare avventurieri e altri che posseggano abilità speciali da poter "imparare".

Queste creature sembrano indifferenti a qualsiasi tesoro che potrebbe giacere vicino all'alveata. Solo gli oggetti come pergamene (che i controllori i quali abbiano mangiato un lanciatore di incantesimi sono in grado di leggere) hanno rilevanza; li altri tesori sono ignorati dalle creature.

Gli alchimisti danno molto valore alla saliva paralizzante dei membri dell'alveata in quanto è utile per la preparazione di una varietà di pozioni magiche; possono pagare fino a 100 monete d'oro per boccetta.



Aracnoide



	Aranea	Ragno Planare	Ploppéd	Ragodessa
CLIMA/TERRENO:	Foreste non artiche	Qualsiasi	Montagne	Foreste, montagne, sotterranei
FREQUENZA:	Raro	Molto raro	Molto raro	Raro
ORGANIZZAZIONE:	Solitario	Gruppo o nazione	Solitario	Solitario
CICLO DI ATTIVITA':	Qualsiasi	Qualsiasi	Qualsiasi	Notturmo
DIETA:	Carnivoro	Onnivoro	Carnivoro	Carnivoro
INTELLIGENZA:	Intell.issimo (13-14)	Molto int. (11-12)	Non- (0)	Non- (0)
TESORO:	D	Speciale	Nessuno	O, U
ALLINEAMENTO:	Caotico neutrale	Qualsiasi	Neutrale	Neutrale
N. DI MOSTRI:	1d6	3d6	2d6	1d6
CA:	7	6	9	5
MOVIMENTO:	18, Ra 12	18	12, Sa 20	15
DADI-VITA:	3	5-12	1/2	4+2
THACO:	17	15 (5-6 DV) 13 (7-8 DV) 11 (9-10 DV) 9 (11-12 DV)	20	17
N. DI ATTACCHI:	1	1	1	1
FERITE PER ATTACCO:	1d6 (morso)	2d6 (morso)	1 (morso)	2d4 (morso)
ATTACCHI SPECIALI:	Veleno, incantesimi	Veleno, movimento interplanare		Veleno, balzo
Afferrare				
DIFESE SPECIALI:	Incantesimi	movimento interplanare	Abilità da ladro	Nessuna
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna	Nessuna	Nessuna	Nessuna
TAGLIA:	G (diametro 2,1 m)	M (diametro 1,5 m)	Mi (diametro 15 cm)	G (lungo 2,1 m)
MORALE:	Risoluto (11)	Risoluto (11)	Incostante (6)	Risoluto (12)
VALORE PE:	650	5 DV: 2.000 6 DV: 3.000 7 DV: 4.000 8 DV: 5.000 9 DV: 6.000 10 DV: 7.000 11 DV: 8.000 12 DV: 9.000	65	270

Gli aracnoidi comprendono diversi tipi di creature incontrati in diverse parti di Mystara e i piani che hanno poco in comune, eccetto la loro forma di ragno. Come i loro cugini ragni, gli aracnoidi hanno grandi mandibole equipaggiati con zanne che possono trasmettere un insolito morso velenoso.

I diametri indicati nella tabella sopra tengono conto che le zampe del ragno siano divaricate.

Aranea

Queste creature sono grandi all'incirca come dei piccoli poni e sono quasi indistinguibili dagli altri vari tipi di ragni giganti. Un aranea, comunque, ha una protuberanza massiccia e dalla forma irregolare sulla parte posteriore della testa che ospita il grande cervello sviluppato della creatura. Un aranea ha inoltre un altro paio di zampe proprio sotto le mandibole. Questi arti terminano con delle dita flessibili che l'aranea usa per maneggiare semplici utensili. Tessono grandi ragnatele, ognuna di 12 metri di diametro, con molte strette estensioni verso gli alberi vicini. L'aranea usa queste estensioni per muoversi tra gli alberi dalla cresta fino al terreno. Qualsiasi creatura che è così distratta o che vi inciampa nell'oscurità vi resterà impigliata.

In combattimento gli aranea mordono con le mandibole velenose provocando 1d6 punti-ferita. La vittima deve passare un tiro-salvezza contro veleno per non subire ulteriori danni a causa del veleno dell'aranea. Durante il round nel quale il tiro-salvezza fallisce, la vittima non sente alcun effetto tranne un leggero indolenzimento degli arti. Comunque, ogni round successivo la vittima subisce 4 punti-ferita, e muore nel giro di 1d4 + 1 round (indipendentemente dai punti-ferita)

Tutti gli aranea possono anche lanciare incantesimi come esperti di magia del 3° livello. Il loro libro di incantesimi consiste in rozze pergamene o corteccia scritte col gesso o col carbone. Queste pergamene sono molto delicate e di solito si sgretolano se portate via dalla ragnatela della creatura. Infatti, solo un attento esame rivela il loro valore, in quando tendono ad essere ben nascoste tra i gruppi di foglie e altre immondizie appiccicate alla ragnatela. Come razza, gli aranea preferiscono gli incantesimi subdoli, piuttosto che quelli potenti, come incantesimi di illusione, di *charme*, *velocità* o *lentezza*. Di regola, evitano gli incantesimi basati sul fuoco che possono danneggiare le loro ragnatele o le foreste che li ospitano.

Gli aranea sono furbi e pazienti: la loro tattica di combattimento favorita è quella di restare in attesa della preda fra i rami di un albero, e poi attaccare silenziosamente. Quando affrontano nemici pericolosi, nascondono spesso il loro vero aspetto mediante illusioni e si spacciano per elfi o ranger.

Gli aranea sono in costante stato di guerra con i fanaton.

Ragno Planare

I ragni planari sono intelligenti aracnidi viaggiatori dei piani che hanno una civiltà vasta ma strana. Sono in grado di viaggiare sia astralmente che eterealmente e possono quindi viaggiare fra i piani. Alcuni saggi dicono che i ragni planari possono essere messi in relazione con i ragni intermittenti, ma non c'è una prova definitiva a favore di questa teoria.



Molti ragni planari hanno 5 Dadi-Vita, ma i capi arrivano anche fino a 12 Dadi-Vita. Il loro piano casa è quasi certamente un semipiano del Profondo Etere, ma è completamente sconosciuto e non è stata ancora scoperta traccia alcuna delle loro città. I ragni planari viaggiatori descrivono il piano come un luogo città costruite con gusto e ricavate da bianche ragnatele. Qualsiasi ragno planare incontrato fuori dal proprio piano casa è sempre un viaggiatore veterano che parla il Comune ed almeno un'altra lingua semiumana. Ci sono differenti nazioni di ragni planari, proprio come le differenti nazioni di umani e semiumani. I ragni planari incontrati più di frequente in Mystara sono quelli provenienti dalla nazione di Chak.

I ragni planari sono imprescindibili come gli umani ma raramente attaccano gli avventurieri senza provocazione, preferendo invece tentare di comunicare con le creature che incontrano per determinare le intenzioni dello straniero. D'altra parte, alcuni gruppi di ragni planari ("Chak Neri") sono ladri e banditi che cercano ricchezza ad ogni costo, onestamente o no.

In combattimento, un ragno planare passa velocemente di piano in piano per confondere i nemici. Questo gli conferisce un modificatore sull'iniziativa di -3; se un ragno planare vince l'iniziativa con un margine di 4 o più, può attaccare e diventare etereo prima che l'avversario possa attaccarlo a sua volta. La loro tattica preferita consiste nell'apparire dietro il proprio avversario, col quale guadagna un bonus di +4 sui tiri per colpire e nega i bonus difensivi dell'avversario di Destrezza e scudo. Se messo in difficoltà, un ragno planare fugge nascondendosi nell'etereo. Se incontrato nel piano Astrale o Etereo, un ragno planare ottiene un bonus sull'iniziativa di -1 e può essere attaccato ogni round.

Le mandibole di un ragno planare portano un veleno di tipo F; una volta morsa, la vittima deve passare un tiro-salvezza contro veleno con penalità -4 oppure morire. Se lo desiderano, i ragni planari possono mordere senza rilasciare il veleno.

Qualsiasi ragno planare incontrato può avere (30% di probabilità, più il 10% per ogni Dado-Vita oltre il quinto) 1d3 oggetti magici che può usare. Ogni ragno planare porta con sé anche 1d4 oggetti insoliti di cui le creature del Piano Materiale Primario non sono abituati (i ragni planari, ovviamente, conoscono questi oggetti molto bene).

Ci sono ragni planari lanciatori di incantesimi, ma incontrarli è estremamente raro; possono essere maghi o sacerdoti fino al 9° livello. Il valore in punti esperienza di un ragno planare aumenta di 1.000 PE se può lanciare incantesimi di 1° o 2° livello; di 2.000 PE se di 3° livello o più.

Ploppéd

I ploppéd sono una razza mutata dei ragni comuni. Attualmente, si trovano solo nella catena montuosa della Sierra d'Argento tra Darokin e Glantri.

I ploppéd hanno il corpo grande più o meno come un'arancio. Le gambe sono estremamente lunghe e hanno molti nodi di giuntura. Ogni ploppéd ha un numero di zampe casuale (1d8+2 paia). I ploppéd sono neri e pelosi, indipendentemente dal numero di zampe.

I saggi si riferiscono a queste creature come "polipedi" (molti piedi), ma il loro nome comune, "ploppéd", deriva dal suono che emettono quando balzano (plop! plop!). I ploppéd sono molto schivi ed hanno le seguenti abilità da ladro: muoversi in silenzio 40%, scalare pareti 91% e nascondersi nelle ombre 28%.

Normalmente, i ploppéd non cacciano creature più grandi dei normali ratti. Comunque, se sorpresi o messi alle strette attaccano per poi fuggire.

In combattimento, i ploppéd attaccano assalendo la vittima. Un ploppéd può saltare fino a una distanza di 6 metri. Quando

combatte creature abbastanza più grandi di loro, come umani e semiumani, un ploppéd si scaglia sulle zone esposte, come il collo o il viso. Se il ploppéd va a segno, morde ed inietta un veleno paralizzante; la vittima deve passare un tiro-salvezza contro veleno per non restare paralizzata immediatamente per 1d6 turni. Le creature minuscole ricevono una penalità di -4 sul tiro-salvezza, e se il tiro-salvezza fallisce, sono paralizzate per 1d6 x10 turni.

Ragodessa

Una ragodessa è un carnivoro gigante dall'aspetto di ragno grande quanto un cavallo leggero. Ha grandi e possenti mandibole sulla sua testa grande e gialla. Il resto della creatura è marrone scuro, eccetto per gli occhi che brillano di nero. Una ragodessa ha cinque paia di zampe. Il paio anteriore terminano con delle ventose che la creatura usa per afferrare la preda. In combattimento, una ragodessa colpisce prima con le zampe anteriori. Un colpo andato a segno non provoca danno, ma le ventose trattengono la vittima con una Forza di 20. Durante i seguenti round di mischia la ragodessa trascina la vittima verso le sue mandibole e morde automaticamente, causando 2d4 punti-ferita.

Se assalita mentre morde una preda, la ragodessa solleva la vittima nell'aria e la scaglia lontano. La ragodessa può sollevare fino a 350 chili di peso.

La ragodessa può scalare le superfici più verticali se non sono lisce o scivolose. Hanno molta difficoltà a scalare se stanno trasportando una vittima, ma possono farcela se la superficie ha parecchi appigli. La ragodessa, di solito divora la preda alla prima opportunità.



Atteone

CLIMA/TERRENO:	Foreste temperate
FREQUENZA:	Raro
ORGANIZZAZIONE:	Solitario
CICLO DI ATTIVITA':	Diurno
DIETA:	Erbivoro
INTELLIGENZA:	Molto intelligente (11-12)
TESORO:	P (B)
ALLINEAMENTO:	Neutrale
N. DI MOSTRI:	1
CA:	3
MOVIMENTO:	15
DADI-VITA:	11
THACO:	9
N. DI ATTACCHI:	3
FERITE PER ATTACCO:	1d6+6 (lancia)/1d6+6 (lancia) 2d8 (corna)
ATTACCHI SPECIALI:	Soffio di metamorfosi, evocazione
DIFESE SPECIALI:	Nascondersi
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna
TAGLIA:	G (alto 2,7 m)
MORALE:	Campione (15)
VALORE PE:	4.000

L'atteone è un essere solitario, considerato protettore ed eroe delle creature silvestri. Alcuni Mystariani lo chiamano "alce-centauro" perché, come un centauro, il suo corpo alto 2,7 combina di elementi umani e animali. L'atteone ha il torso, braccia e sembianze umane, ma le corna il muso e le gambe inferiori sono come quelle di un'alce. L'intero corpo è ricoperto da una pelle come quella di un alce.

Le alci centauro hanno una lingua propria e conoscono anche la lingua silvestre. Alcuni parlano anche il Comune.

Combattimento: In combattimento queste creature sono formidabili, vantando trucchi e abilità. Non è da meravigliarsi se gli altri esseri intelligenti della foresta si rivolgono a loro con soggezione.

L'atteone può nascondersi perfettamente (come se *invisibile*)



in qualsiasi tipo di foresta. Quando è arrabbiato a causa dall'ingiusta offesa o uccisione di creature della foresta (o azioni vili simili), tende di solito delle imboscate (l'avversario tira per la sorpresa con penalità -5).

Questa creatura spaventosa combatte con grandi lance fatte di legno e osso, e infilza i nemici con le sue corna ramificate. La sua incredibile velocità gli permette di attaccare due volte per round con la lancia. Grazie alla sua forza e dimensioni, ogni colpo di lancia infligge 1d6+6 punti ferita.

Un potente soffio magico completa le abilità dell'atteone. Una volta al giorno, può soffiare una verde foschia calda ricoprendo un cubo di 3x3x3 metri; chiunque si trovi all'interno deve passare un tiro-salvezza contro soffio per non *trasformarsi* in una comune creatura della foresta. (Per creature della foresta "comuni" si intendono gufi, scoiattoli, cervi, cinghiali, ecc.) Questo cambiamento è permanente a meno che non sia contrastato da un incantesimo di *metamorfosi* o da un *dissolvi magia* lanciato da un mago di almeno 12° livello. La trasformazione avviene anche e il tiro-salvezza ha successo ma dura per solo 24 ore. Questo tipo di soffio si può usare solo una volta al giorno.

In più, una volta al giorno, l'atteone può *evocare creature silvestri* che lo assistano; 1d6 di creature arrivano in 1d4 turni. Scegli tra la lista qui sotto o tira 1d6 per determinare la creatura casualmente.

Come se queste abilità non bastassero, alcuni vecchi actaeon sono druidi fino all'8° livello di abilità, sebbene questi individui sono molto rari.

Habitat e Società: Gli attaeoni vivono da soli tranne che nella stagione dell'accoppiamento, la quale avviene in primavera di ogni terzo anno. L'autunno seguente, una femmina dà alla luce un solo cerbiatto. Il cerbiatto resta con la madre durante l'inverno, imparando le basi della sopravvivenza: come foraggiare corteccia e ramoscelli, come costruire lance e altri attrezzi, come usare bastoni e ossa affilate per scavare alla ricerca di radici commestibile nel terreno sotto la neve. Molti cerbiatti muoiono di fame o di freddo durante il loro primo inverno, o cadono preda di un attacco. I sopravvissuti si affacciano alla primavera, ognuno pronto per la propria solitaria esistenza.

Gli attaeoni collezionano tesori; tengono il proprio gruzzolo in luoghi ben nascosti e sicuri, come il tronco cavo di un albero caduto o sotto una roccia. Data la loro intelligenza, conoscono il valore delle monete e dei gioielli. Gli attaeoni spesso barattano le loro ricchezze per attrezzi—se la natura è severa—per cibo durante l'inverno.

Ecologia: Gli attaeoni appartengono alla comunità della foresta che comprende centauri, driadi e creature simili. Per il fatto che gli attaeoni sono coraggiosi e rari, il resto del popolo della foresta li considera come degli eroi. A volte cooperano con i druidi per preservare la sicurezza delle foreste, specie per contrastare un serio pericolo.

Tabella per Evocare Creature Silvestri dell'Actaeon

1	centauro	4	lucertola (camaleonte)
2	cinghiale	5	orso
3	grifone	6	treant

CLIMA/TERRENO:	Qualsiasi
FREQUENZA:	Molto raro
ORGANIZZAZIONE:	Solitario
CICLO DI ATTIVITA':	Qualsiasi
DIETA:	Carnivoro
INTELLIGENZA:	Eccezionalmente intelligente (15-16)
TESORO:	P (B)
ALLINEAMENTO:	Neutrale malvagio
N. DI MOSTRI:	1
CA:	3
MOVIMENTO:	15
DADI-VITA:	6
THACO:	15
N. DI ATTACCHI:	3
FERITE PER ATTACCO:	1d8 (artiglio)/1d8 (artiglio)/1d4 (morso)
ATTACCHI SPECIALI:	Illusioni, veleno, incantesimi
DIFESE SPECIALI:	Incantesimi
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna
TAGLIA:	M (1,8-2,1 m)
MORALE:	Élite (14)
VALORE PE:	2.000

Nella loro vera forma, i baldandar sono umanoidi alti e magri con una grande testa con due occhi gialli, vivaci e rotondi. Comunque, pochi avventurieri hanno mai visto questa forma, in quanto i baldandar sono maestri nell'illusione e dell'inganno.

Queste creature intelligenti possono imparare il linguaggio di molte altre razze. Sanno sempre parlare il Comune, come naturalmente la loro lingua (incomprensibile agli altri)

Combattimento: un baldandar può proiettare illusioni in un raggio di 240 metri, influenzano tutti i sensi. L'illusione dura fino a che il baldandar rimane concentrato, e per un turno dopo che smette di concentrarsi. Durante questo tempo, le illusioni funzionano e reagiscono come se fossero reali. Un'illusione di un baldandar può celare la creatura come l'incantesimo *velo* (6° livello) o *illusione potenziata* (5° livello) degli esperti di magia. Eccetto che per la durata, entrambe gli incantesimi funzionano come se fossero creati da un lanciatore di 15° livello.

Un baldandar si presenta solitamente o come un mago umano di alto livello (usando illusioni simili agli incantesimi) o come un grande drago (usando soffi illusori). Ogni vittima dell'incantesimo o soffio illusorio sarà influenzata dall'attacco come se fosse reale, a meno che non passi un tiro-salvezza contro incantesimi con penalità -4. In caso di successo l'illusione è riconosciuta come tale e non ha nessun effetto.

Se costretto al combattimento corpo a corpo, un baldandar attacca con due artigli (1d8 danni ognuno) e col suo morso velenoso (1d4 danni). La vittima di un attacco portato col morso deve eseguire con successo un tiro-salvezza contro veleno con penalità -4, o cadrà addormentato per 1d4 turni.

Un baldandar può diventare *invisibile* e *volare* a volontà. Può lanciare i seguenti incantesimi una volta al giorno: *autometamorfosi vera*, *metamorfosi*, *giara magica* e *confusione*.

Habitat e Società: i baldandar sono creature deboli e solitarie. Le loro illusioni sono astute, perfino brillanti, e sfoggiano un'attenta cura nei particolari. Comunque, seppure possono mimare modi affabili, appena sotto quest'esteriorità si nasconde la loro disposizione viziosa e antisociale. Questo è uno dei fattori che contribuiscono alla estrema rarità della specie. Non ci vorrà molto affinché i baldandar si estinguano.

L'accoppiamento è un raro evento per questi umanoidi, che ricorre al meglio una volta ogni decade. 4Fortunatamente per

la specie, i baldandar hanno una lunga vita; 100 o 150 anni è un'età facilmente raggiungibile.) Il periodo di gestazione è molto lungo (in media 12mesi), dopo il quale una femmina dà alla luce un singolo cucciolo.

Gli ormoni coinvolti nella riproduzione dominano le abitudini della femmina (rendendola di allineamento neutrale). Svezza il piccolo per un anno, mostrandogli i rudimenti della caccia e della sopravvivenza. Quando il flusso di ormoni declina, comunque, la femmina abbandona il piccolo (il quale, a quel tempo, è ormai la metà della statura di un adulto).

Alcuni baldandar si uniscono a compagnie di altri umanoidi, come orchetti o giganti delle colline. Questi baldandar assumono l'apparenza dei loro compagni. Usando la loro intelligenza superiore e le capacità magiche, i baldandar possono addirittura occupare cariche di potere tra gli umanoidi e, forse ciò che più vale, timorosa ammirazione. Ancora a causa della sua natura nascosta, il leader non forma legami profondi con questi "amici".

I baldandar desiderano e collezionano tesori di ogni tipo, specialmente magici. Adoperano i loro oggetti magici per proseguire nei loro scopi ogni volta sia possibile.

Ecologia: il baldandar è carnivoro. La sua abilità di proiettare illusioni è un grande aiuto quando si trova a dover cacciare per procurarsi il cibo. Gli animali possono essere guidati, attraverso vista, suoni e odori, dove l'affamato baldandar giace in agguato. Il baldandar, invisibile, (e col suo odore nascosto dall'illusione), morde la preda terrorizzata. La preda cade addormentata, e il baldandar può banchettare con calma.

Nei territori di umani e altri umanoidi, il baldandar può operare in modo diverso. Spesso ha privati fini di ambizione, e userà le sue abilità per ottenere posizioni di influenza e potere. Se, comunque, qualche umano particolarmente delizioso incappa nei suoi complotti, tanto meglio, il baldandar si esibirà in particolari illusioni per prendersi la preda umana.



Bargda

CLIMA/TERRENO:	Qualsiasi sotterraneo o selvaggio
FREQUENZA:	Raro
ORGANIZZAZIONE:	Solitario
CICLO DI ATTIVITA':	Notturno
DIETA:	Onnivoro
INTELLIGENZA:	Intelligente (8-10)
TESORO:	O, R (D)
ALLINEAMENTO:	Caotico malvagio
N. DI MOSTRI:	1d4
CA:	4
MOVIMENTO:	12
DADI-VITA:	12
THACO:	9
N. DI ATTACCHI:	2
FERITE PER ATTACCO:	4d4 (clava)/1d10 (morso)
ATTACCHI SPECIALI:	Malattia
DIFESE SPECIALI:	Bruttezza
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna
TAGLIA:	G (2,7 m)
MORALE:	Campiona (16)
VALORE PE:	4.000

Sebbene il legame sia debole, i bargda sono simili ai minotauri. Anche se i bargda sono più forti e molto più disgustosi in quanto sono stati maledetti con una orribile malattia putrescente. Il loro corpo piegato e ritorto si erge per 2,7 impressionanti metri, e hanno corna distorte e occhi d'un verde malaticcio.

Nonostante i bargda possono parlare il Comune (50%), le loro parole sono spesso biascicate e ingarbugliate tanto che solo altri bargda possono capirle.

Combattimento: queste creature sono così orribile che gli umani e i semiumani che li incontrano devono passare un tiro-salvezza contro incantesimi o subire una penalità di -2 ai tiri per colpire e per le ferite.

Un bargda attacca con una grande clava di legno ferrata (che infligge 4d4 ferite) e con il loro pericoloso morso. Le vittime del

morso non solo subiscono 1d10 ferite, ma devono anche passare un tiro-salvezza contro veleno per non essere colpiti da una malattia debilitante. La malattia colpisce i riflessi, rallentando la vittima e facendogli perdere l'iniziativa automaticamente in ogni round finché non viene debellata. In più, la malattia fa perdere 1 punto di Destrezza ogni ora, fino a un minimo di 3. Un incantesimo *cura malattie* nega gli effetti della malattia e fa ripristinare i punti di Destrezza persi al ritmo di 1 punto al giorno.

Habitat e Società: i bargda vivono in caverne scure e lugubri, salendo in superficie solo per razzare insediamenti isolati. Vivono sia singolarmente che in piccoli gruppi, formati o da un paio di coppie o da una piccola famiglia. Una femmina da alla luce dai 4 agli otto figli ogni due anni. Questi piccoli nascono con la malattia dei bargda. Solo i più forti sopravvivono e solo pochi vivono abbastanza per portare avanti la specie; molti cuccioli muoiono prima di imparare a camminare. I giovani bargda restano con la famiglia fino all'età di 15 anni.

I bargda odiano tutte le creature viventi tranne orchi, troll e giganti delle colline, i quali dominano e li forzano ad obbedire. Spesso i bargda guidano queste creature in raid contro insediamenti umani e semiumani. Ogni incontro in territori colonizzati comprende il 90% delle volte 2d12 di orchi, troll o giganti delle colline (Il DM può scegliere uno dei tre tipi casualmente oppure formare un gruppo misto di tutti e tre).

I bargda danno valore ai tesori, e li collezionano con avarizia. Non solo lo considerano un simbolo di prestigio (mostra quante in quante scorribande il bargda ha avuto successo), ma lo considerano anche un prezioso mezzo di scambio. Se un bargda viene minacciato nel suo covo e la battaglia asi profila senza speranza, può barattare la sua vita con il suo tesoro. I bargda sono abbastanza intelligenti da nascondere bene il proprio tesoro.

Ecologia: queste creature sono onnivore, mangiando qualsiasi cosa fra i funghi e i mammiferi. Comunque non riescono a digerire molto del cibo nel suo stato naturale. Sia vegetale che animale, il cibo deve prima essere infettato con uno speciale enzima. Non è una coincidenza che questo enzima sia prodotto dai moltissimi microrganismi che causano la malattia che i bargda passano alle loro vittime.

In breve, i bargda infettano il loro pranzo con questi microrganismi come un cuoco marinerebbe un coriaceo pezzo di carne. Se uccidono un nemico ma non riescono a passargli la malattia durante il combattimento, i bargda mordono e leccano il corpo per coprirlo con i germi. Poi il corpo viene messo da parte per permettere ai germi di moltiplicarsi. Più tardi, il bargda banchetta. Questa abitudine riempie il covo del bargda di putrescente cibo in "stagionatura". Come ultima cosa, i bargda possono leccare vegetali in deperimento quando la dispensa di corpi sta per esaurirsi, mettendole anche queste da parte a stagionare.

La malattia portata dai bargda li sostiene ma allo stesso tempo esige un pagamento. Infatti indebolisce i possenti umanoidi quando arrivano all'età di 40 o 50 anni. Appena i riflessi del bargda cominciano a rallentare a causa della malattia, i suoi giorni sono contati; presto un giovane bargda o un umanoide ucciderà il mostro indebolito.



Bestia della Cenere

CLIMA/TERRENO:	Zone aride con fuoco
FREQUENZA:	Raro
ORGANIZZAZIONE:	Solitario
CICLO DI ATTIVITA':	Qualsiasi
DIETA:	Carnivoro
INTELLIGENZA:	Semi-intelligente (2)
TESORO:	Vedi sotto
ALLINEAMENTO:	Neutrale
N. DI MOSTRI:	1d6
CA:	6
MOVIMENTO:	6, Sc 6 (solo nella cenere)
DADI-VITA:	3+1
THACO:	17
N. DI ATTACCHI:	1
FERITEPERATTACCO:	1d2 (morso)
ATTACCHI SPECIALI:	Coda, bloccaggio, 2 artigli (+4 tiro per colpire, 1d4 ferite ognuno)
DIFESE SPECIALI:	Resistenza al fuoco
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna
TAGLIA:	P (appena più di 60 cm senza la coda)
MORALE:	Normale (10)
VALORE PE:	270

Questa creatura particolare vive sempre vicino a luoghi in cui il fuoco è permanente, dove può giacere quasi sommerso nella cenere, aspettando gli ignari visitatori. La sua pelle color grigio fuliggine si sfalda settimanalmente in scaglie come fogli di cenere. Il suo corpo misura circa 60 centimetri, dal suo naso da maiale fino ai quarti posteriori, seguito poi da una coda prensile lunga 1,2 metri.

Combattimento: Una bestia della cenere guadagna un bonus di +4 sulla classe d'armatura e sui tiri salvezza quando è nascosto sotto la cenere del suo territorio. Perde questi bonus appena si espone—per esempio, quando attacca. La creatura è turbata da movimenti nella sua tana e dalla vista di colori vivaci.

Quando possibile la prima mossa in combattimento di questa creatura è uno speciale e violento colpo di coda. Usando la sua lunga coda prensile tenta di intrappolare l'avversario, trascinando la vittima sotto la cenere. Il colpo di coda richiede un tiro per colpire, che, se ha successo, costringe una vittima di dimensioni umane o meno a dover passare un controllo sulla Destrezza per non cadere. Chi cade nella cenere ha una penalità di -4 sulla classe d'armatura e colpisce a -4. Il colpo di coda non può essere usato se la bestia della cenere sta bloccando una creatura con le mascelle (vedi sotto).

Poi, la bestia della cenere morde le sue vittime, bloccando le mascelle sulle ferite. Un morso andato a segno vuol dire che la creatura ha effettivamente colpito infliggendo immediatamente 1d2 punti-ferita. Ogni round successivo la stretta del morso infligge 1 punto-ferita (non serve il tiro per colpire), e la bestia della cenere attacca con gli artigli anteriori. La bestia della cenere combatte con gli artigli solo quando sta morsicando una vittima, l'artiglio colpisce con un bonus di +4 e infligge 1d4 punti-ferita. La creatura continua ad attaccare così finché non subisce 5 punti ferita, dopo il quale rilascia la presa e deve attaccare di nuovo normalmente, con il morso.

Il duro manto della bestia della cenere lo rende immune al fuoco normale. Gli conferisce anche un bonus di +2 ai tiri-salvezza contro fuoco magico, e il danno è ridotto di 1 punto per dado di danno (almeno 1 punto per dado).

Habitat e Società: Le bestie della cenere preferiscono le aree calde con una sorgente di fuoco. Costruiscono le loro tane in

caverne, deserti e montagne vicino a zone di attività vulcanica, o perfino nelle rovine di abitati umani, se c'è una sorgente di calore attiva. Proteggono sempre la fonte di calore e attaccano gli invasori. Sebbene la loro dieta consista per la maggior parte di piccoli animali, le bestie della cenere hanno grandi e robuste mascelle che gli permettono di difendere bene i loro covi.

I covi delle bestie della cenere hanno un tappeto di cenere e scaglie di pelle alto dai 60 ai 120 centimetri nel quale si possono nascondere rapidamente. Spesso il covo odora di carne bruciata e legno affumicato, e l'aria è calda e difficile da respirare, impedendo qualsiasi azione rapida. Queste creature odiano l'acqua e proteggono la loro sorgente di calore per impedire che si estingua.

Le bestie della cenere vivono da soli o in piccole famiglie, con 1d6 di creature che condividono una sorgente o un gruppo di sorgenti vicine. I tesori in tali covi sono rari e accidentali: 10% per 1d10 monete di rame, argento o oro; 5% per 1d4 di gemme o 1d2 gioielli (oggetti artistici); e 2% per 1 oggetto magico.

Ecologia: Le bestie della cenere si cibano comunemente di roditori, uccelli, e altre piccole creature che passano vicino o cadono nella cenere. Il periodo migliore è durante i mesi più freddi, quando molte creature sono attratte dal calore del covo della bestia della cenere in cerca di rifugio.

La pelle a scaglie della bestia della cenere può essere modellata all'interno di vesti resistenti al fuoco. Ci vogliono quattro pelli di bestia della cenere per fabbricare una tuta di cuoio protettivo per un halfling, e almeno nove per una taglia umana. Conciata e indurita appropriatamente, il cuoio può servire come armatura (CA 8).

In alternativa, la pelle può essere trattata per diventare cuoio flessibile. In questo caso non dà benefici alla Classe d'Armatura, ma offre resistenza al fuoco—e può essere usata da classi (come gli esperti di magia) a cui non sono permesse armature.

La speciale virtù della pelle della bestia della cenere è di essere immune al fuoco normale, e tale fuoco infligge 1 punto-ferita in meno per ogni dado. Conferisce, inoltre, a chi la indossa un bonus di +1 sui tiri-salvezza contro fuoco magico (comprese armi da soffio).

E' molto importante che la pelle venga conciata in maniera accorta. Solo un esperto lavoratore di cuoio o conciatore può eseguire il lavoro; il DM può richiedere un controllo su una specifica capacità non relativa alle armi a metà delle normali probabilità di successo. Se il lavoro viene eseguito male, la pelle si sfalda e si trasforma in cenere appena viene esposta alle fiamme, o al massimo entro 1d4 settimane.



Bhut

CLIMA/TERRENO:	Qualsiasi insediamento
FREQUENZA:	Molto raro
ORGANIZZAZIONE:	Clan
CICLO DI ATTIVITÀ:	Notturno
DIETA:	Carnivoro
INTELLIGENZA:	Molto intelligente (11-12)
TESORO:	M (D)
ALLINEAMENTO:	Legale malvagio
N. DI MOSTRI:	2d4
CA:	4
MOVIMENTO:	12
DADI-VITA:	7+2
THACO:	13
N. DI ATTACCHI:	3
FERITE PER ATTACCO:	1d4 (artiglio)/1d4 (artiglio)/1d6 (morso)
ATTACCHI SPECIALI:	Morso stordente
DIFESE SPECIALI:	Vedi sotto
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna
TAGLIA:	M (1,8 m)
MORALE:	Élite (13)
VALORE PE:	1.400

Durante il giorno, i Bhut (bah HOOT) appaiono come umani normali. La notte, la loro pelle diventa squamosa, i capelli si arruffano, le dita diventano artigli e i denti si tramutano in zanne! A questo punto si preparano a banchettare con umani e semiumani. Alcuni studenti classificano i bhut come non-morti o licanthropi. Comunque, i bhut non possono essere cacciati, e non sono in grado di comandare il loro cambiamento di forma come fanno i licanthropi.

I bhut parlano il Comune e la loro lingua.

Combattimento: i bhut sono estremamente furbi e spesso usano l'inganno e stratagemmi per ottenere i loro pasti. Sono completamente silenziosi quando si muovono. In più, emanano una potente aura che non permette all'incantesimo *individuazione del male* di funzionare su di loro. *Individuazione dell'allineamento* viene distorto dall'aura e indica un'allineamento legale buono.



I bhut hanno i tiri-salvezza di un guerriero di 10° livello.

Un bhut attacca con i suoi artigli e con il morso. Le ferite inflitte dal morso sono gelide al tocco. Oltre alle normali ferite, qualsiasi creatura morsa deve passare un tiro-salvezza contro paralisi o restare stordita. Le creature così stordite perdono sempre l'iniziativa, e i loro attacchi hanno una penalità di -2. L'effetto dura 1d4 turni.

Sebbene i bhut non possono essere scacciati, hanno tutte le immunità dei non-morti (*sonno*, *charme*, effetti che *bloccano*, *veleno*, e *gas*). Le armi non magiche non gli fanno alcun effetto, ma un'arma *benedetta* li uccide con un solo colpo.

Habitat e Società: i bhut vivono vicino a insediamenti umani, predando gli abitanti. Spesso le creature cooperano. Di solito assumono innocenti spoglie (monaci, zingari, una famiglia in periferia, ecc.) per ridurre i sospetti. Interagiscono con la società umana—quel minimo che occorre per apparire "normale"—ma solo durante le ore diurne.

I bhut si organizzano in clan. Un clan può avere un'innocua copertura per la società umana, mentre in realtà è una cooperativa di bhut intenzionati a procacciarsi il cibo.

Ogni clan è guidato da un'anziano, maschio o femmina. L'anziano prende importanti decisioni per il gruppo, tra le quali come dividere cibo e tesori. Paura e lealtà mantengono gli altri in riga. L'anziano è solitamente il patriarca o la matrona; tutti gli altri membri del clan sono legati da all'anziano per sangue o matrimonio.

L'anziano decide anche quando il clan deve spostarsi in un nuovo territorio. Questo spostamento è importante. Dopo tutto, ci possono essere solo poche sparizioni prima che qualcuno cominci ad investigare. Laura dei bhut li protegge contro inquisizione di tipo magico, ma prima o poi l'evidenza delle circostanze porterebbero i bhut a rischio. L'anziano decide inoltre l'identità da assumere nell'insediamento successivo.

Molto raramente, si possono incontrare bhut lanciatori di incantesimi. Questi sono solitamente dei maghi, sciamani/stregoni. Il più alto livello d'abilità per questa specie è il 9° livello come mago e 7 livello come sciamano/stregone.

Un singolo bhut incontrato fuori del suo covo ha il 40% di probabilità di trasportare un tesoro di tipo Q (1d4 gemme), oltre al tesoro indicato.

Ecologia: al clan di bhut piace predare vittime solitarie e vulnerabili—specialmente un viaggiatore solitario o un ubriaco errante. Questo tipo di morti sono le migliori per non sollevare sospetti tra la popolazione locale. Difficilmente le persone indagano sulla sparizione di un viaggiatore sconosciuto (che può, dopo tutto, essersene andato), e si assume spesso che un ubriaco abbia incontrato una triste fine (forse affondando in un fosso da qualche parte).

I bhut si riproducono all'interno del clan. Comunque, le femmine si possono accoppiare con maschi umani (di solito con l'aiuto di qualche inganno). I piccoli sono sempre dei bhut.

Gli umani sono la principale dieta dei bhut. Forse per questa ragione, considerano i semiumani, nella quale società è difficile infiltrarsi, molto deliziosi.

Una leggenda racconta che i bhut vennero creati molto tempo fa, quando un Immortale maledisse una città che aveva insozzato il suo tempio. La città venne distrutta, e i dispersi blasfemi divennero bhut. Il loro morso raggelante è un eterno ricordo della fredda collera dell'Immortale. Tali origini soprannaturali spiegherebbero i poteri magici dei bhut.

CLIMA/TERRENO: Pianure non artiche, foreste, montagne
FREQUENZA: Raro
ORGANIZZAZIONE: Solitario
CICLO DI ATTIVITA': Diurno
DIETA: Onnivoro
INTELLIGENZA: Molto intelligente (11-12)
TESORO: M, Q (C)
ALLINEAMENTO: Neutrale Buono
N. DI MOSTRI: 1d3
CA: 2 (cavallo) o 5 (centauro)
MOVIMENTO: 24 (cavallo) o 18 (centauro)
DADI-VITA: 7
THACO: 13
N. DI ATTACCHI: 3
FERITE PER ATTACCO: 1d6/1d6 (zoccoli) / 1d8 (morso) o 1d6/1d6 (zoccoli) / a seconda

dell'arma

ATTACCHI SPECIALI: Convocare e comandare i cavalli
DIFESE SPECIALI: Colpito solo da armi d'argento, +1 o più
RESIST. ALLA MAGIA: Nessuna
TAGLIA: G (1,5 m come cavallo, 2-2,5 m come centauro)
MORALE: Campione (15) come cavallo Élite (13) come centauro
VALORE PE: 650

Questa creatura silvestre può mutare a volontà in due forme: un cavallo intelligente e un potente centauro.

Come cavallo, un chevall può essere di qualsiasi colore (sebbene un dato individuo non cambia il manto). E' di solito grande quanto un cavallo da guerra leggero. In forma di centauro, ha la parte superiore del torso e le braccia di un essere umano e la parte inferiore di un cavallo. Questa forma tende in media ad essere più piccola di un centauro vero e proprio e ha le orecchie a punta come quelle degli elfi.

In entrambe le forme, un chevall sa parlare e capire i cavalli, usando suoni, i quali, a orecchi umani, non sono altro che sbuffi e nitriti. Usando questo linguaggio può comandare a qualsiasi cavallo, selvaggio o addomesticato, di eseguire i suoi ordini. Un cavallo da guerra di un paladino, e ogni altra montatura particolare con intelligenza media o più, sono immuni.

In forma di centauro può parlare il Comune, la lingua dei centauri, e la lingua delle creature silvestri.

Combattimento: Come cavallo, un chevall può calciare e mordere come descritto sopra. In forma di centauro, può anche mordere, ma di solito usa una clava di legno o un arco corto. In entrambe le forme può essere colpito solo da armi d'argento o magiche con bonus "+1" o più.

Una volta al giorno, un chevall può evocare magicamente 1d3 cavalli da guerra medi, che arriveranno in 1d4 di round.

Habitat e Società: Il chevall cerca di assicurare il benessere di tutti i cavalli. Nativo delle pianure, ora lo si trova ovunque esistano cavalli selvaggi o in cattività. Spesso vagano in forma di cavallo per controllare se i cavalli stanno bene al servizio degli umani, semi-umani o umanoidi. Se il chevall scopre un cavallo scontento della sua sorte (per maltrattamenti e negligenza), non avrà riposo finché non sarà riuscito a liberare il cavallo.

Il chevall viaggia da solo o in gruppi massimo tre esemplari. Se si incontrano tre chevall c'è il 50% di probabilità che sia una coppia con il suo piccolo (che ha la metà dei dadi-vita e causa la metà delle ferite di un esemplare adulto).

Durante i viaggi vivono foraggiando. Prediligono vegetali

e grano, e possono (in forma di cavallo) prendere nutrimento dalla comune erba (sebbene la considerino un nutrimento blando, e preferiscono cibi più gustosi come avena e orzo). Sebbene siano onnivori per natura, preferiscono una dieta vegetariana. Ciò può essere convinzione morale o pura e semplice abitudine.

I chevall possono accumulare tesori durante il loro vagabondare. Lo scambiano spesso con cibo e beni, barattando con centauri e altre creature amichevoli.

Ecologia: Sebbene animali come i cani siano sospettosi quando sentono l'odore dei chevall, i cavalli non hanno mai paura di loro. Odiano i lupi e sono acerrimi nemici dei lupi mannari. In accordo con le leggende, i chevall furono creati molto tempo fa da un Immortale che voleva proteggere i cavalli maltrattati da padroni umani.

Tabella di Velocità del Chevall

	Cavallo	Centauro
Passo	12	9
Trotto	24	18
Piccolo Galoppo	36	27
Galoppo	48	36

Un chevall può viaggiare alla massima velocità trasportando non più di 118 chili. Può viaggiare a velocità dimezzata trasportando fino a 163 chili, e può muoversi a un terzo della sua velocità trasportando fino a 236 chili.

Come scritto nel *Manuale del Giocatore* (Capitolo 14), una creatura può percorrere in un giorno intero, viaggiando su un buon terreno, fino a tre volte il suo normale fattore di movimento (il trotto) in chilometri; quindi un chevall in forma di cavallo può coprire fino a 72 km in un giorno. In circostanze che lo richiedono, può spingersi al piccolo galoppo o al galoppo. Un piccolo galoppo può essere mantenuto per due ore, e il galoppo per un'ora, ma dopo questo tempo il chevall deve andare al passo per almeno un'ora prima di poter aumentare di nuovo la velocità. Un chevall non va al galoppo se il suo carico lo costringe a muoversi a metà della velocità normale; non andrà al piccolo galoppo (e galoppo) se il carico lo costringe a ridurre la velocità a un terzo.



Collezionista di Cervelli

CLIMA/TERRENO:	Qualsiasi
FREQUENZA:	Molto raro
ORGANIZZAZIONE:	Solitario
CICLO DI ATTIVITA':	Qualsiasi
DIETA:	Cervelli
INTELLIGENZA:	Molto intelligente (11-12)
TESORO:	Nessuno
ALLINEAMENTO:	Caotico neutrale
N. DI MOSTRI:	1
CA:	2
MOVIMENTO:	18
DADI-VITA:	10
THACO:	11
N. DI ATTACCHI:	1
FERITE PER ATTACCO:	1d10 (morso)
ATTACCHI SPECIALI:	Incantesimi
DIFESE SPECIALI:	Incantesimi
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna
TAGLIA:	G (lungo 3 m)
MORALE:	Élite (14)
VALORE PE:	2.000

I collezionisti di cervelli (*Neh-thalggu* nella loro lingua) sono rare creature provenienti da un'altra dimensione e che, occasionalmente, attraversano la barriera che separa il loro mondo dal Piano Materiale Primario. Riescono a trovare dei passaggi verso Mystara solo nei pressi di grandi fonti di magia, dove la struttura del tempo e dello spazio è alterata, e li attraversano in cerca di creature intelligenti di cui collezionarne i cervelli.

Ogni esemplare di questa orrenda specie ha un corpo giallo-arancio, gonfio, untuoso e amorfo, dal quale spuntano dozzine di tentacoli corti e frementi. Si muovono su sei zampe simili a quelle dei granchi. Sulla testa a forma di bulbo sono disposti quattro grandi occhi gialli e prominenti e una bocca piena di denti. La testa può anche contenere un numero definito di sacche (fino a dodici), ognuna dei quali contiene un cervello di un'altra creatura intelligente.

I *Neh-thalggu* non pensano diversamente dalle altre creature. Parlano il loro proprio linguaggio e quello dei diavoli



(vedi "diabolus"). Sono in grado di parlare e di comprendere le lingue conosciute dalle creature dei quali hanno ingoiato il cervello.

Combattimento: Il collezionista di cervelli attacca con il suo potente morso infliggendo 1d10 ferite con le sue affilate zanne ogni volta che va a segno.

Ogni collezionista di cervelli è in grado di lanciare incantesimi in base a quanti cervelli ha collezionato. Tirate 1d12 per determinare il numero di cervelli che il mostro già possiede nella sua testa. Ogni cervello può contenere un incantesimo degli esperti di magia, non più potente del 3° livello (a scelta del DM tirando 1d3 per livello, e poi scegliendo fra la lista degli incantesimi).

Un collezionista di cervelli può attaccare o con il morso o con gli incantesimi in un solo round. Sebbene la natura della sua intelligenza sia incomprensibile, esso è molto astuto conosce diverse tattiche di combattimento; userà i suoi incantesimi per ottenere sempre il massimo effetto.

Quando attacca lo fa con molta cura, cercando di non danneggiare il cranio dell'avversario. Come il nome suggerisce, i cervelli di nemici sapienti sono molto preziosi.

Habitat e Società: Sebbene la psicologia dei collezionisti di cervelli sia completamente aliena, l'allineamento Caotico Neutrale è quello che meglio descrive il loro comportamento. I *Neh-thalggu* non hanno intenzioni ostili in quanto tali; ma purtroppo non enumerano umani e umanoidi come persone.

I collezionisti di cervelli sono creature del Semipiano degli Incubi, dove detengono una posizione mistica nel folklore dei diavoli, come quella dei draghi nei racconti umani. I diavoli vedono i *Neh-thalggu* come creature di grande potere, astuzia e imperscrutabilità, e la loro magia ha effetto sui diavoli.

Anche se i *Neh-thalggu* esistono sia nel Semipiano degli Incubi che nel Piano Materiale Primario, i saggi credono che non siano nativi di nessuno dei due. I collezionisti di cervelli si possono trovare anche in altri piani conosciuti, come i Piani astrale ed Etereo. Nel Piano Materiale Primario, preferiscono le rovine, le caverne e altri luoghi abbandonati e con poca luce.

Quando un collezionista di cervelli raggiunge il Piano Materiale Primario, comincia immediatamente a cercare di acquisire quanti più cervelli può, il più presto possibile. Ogni collezionista può immagazzinare fino a 12 cervelli alla volta. Quando queste creature uccidono umani, semiumani o umanoidi, sezionano con estrema cura la parte superiore del cranio con strumenti chirurgici per esporre il cervello, e poi lo inghiottono. Il cervello va a finire in una delle sacche posta nella testa del mostro formando una visibile protuberanza. Per ogni cervello collezionato, la creatura ottiene la capacità di lanciare un incantesimo degli esperti di magia dal 1° al 3° livello una volta al giorno.

Quando un *Neh-thalggu* ha collezionato 12 cervelli, cerca immediatamente di tornare nel suo piano di provenienza. Si dice che solo con i 12 cervelli questi mostri possono, in certi luoghi, riaprire il collegamento al loro mondo nativo. Fortunatamente, sono stati incontrati pochi *Neh-thalggu* con 12 cervelli; in quanto, non potendone immagazzinare di più, sono più desiderosi di andarsene che di ingaggiare combattimenti.

Il collezionista di cervelli può essere messo in relazione in alcuni casi con il feyr (descritto nel *Manuale dei Mostri*).

Ecologia: I collezionisti di cervelli non hanno interesse nei tesori, di qualsiasi tipo; gli abitanti del Piano Materiale Primario sono curiosi oggetti di studio e crudele sfruttamento—bestiame, ai loro occhi.

I *Neh-thalggu* sono predatori dell'ordine più alto, ma hanno poca influenza nell'ecosistema di Mystara.

CLIMA/TERRENO:	Qualsiasi
FREQUENZA:	Molto raro
ORGANIZZAZIONE:	Solitario
CICLO DI ATTIVITA':	Qualsiasi
DIETA:	Erbivoro
INTELLIGENZA:	Poco intelligente (7)
TESORO:	Nessuno
ALLINEAMENTO:	Caotico neutrale
N. DI MOSTRI:	1
CA:	6
MOVIMENTO:	90
DADI-VITA:	3
THACO:	17
N. DI ATTACCHI:	2
FERITE PER ATTACCO:	1d6 (zoccolo)/1d6 (zoccolo)
ATTACCHI SPECIALI:	Nessuno
DIFESE SPECIALI:	Vedi sotto
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna
TAGLIA:	Mi-G (30-2,1 m)
MORALE:	Risoluto (11)
VALORE PE:	120

Il coltpixy è un pony o un cavallo magico, alla lunga imparentato con l'unicorno. Gli avventurieri che osservano queste creature le trovano di solito al servizio di fate importanti (brownie, leprecauni, folletti, spiritelli, e altre creature del "popolo minuto").

Per adattarsi alla taglia dei loro fantini, i coltpixy possono alterare la loro taglia da quella del più grande cavallo a non più di una spanna di altezza. Possono anche cambiare il loro colore, e di solito hanno sgargianti criniere e code che si intonano con gli abiti del fantino.

I coltpixy non hanno un loro linguaggio, ma possono comunicare come i cavalli.

Combattimento: Sebbene detestino combattere, i coltpixy possiedono zoccoli duri che possono ferire seriamente. Avendo la scelta fra fuga e combattimento, comunque, i coltpixy selvaggi scelgono la prima, mentre i coltpixy al servizio di qualcuno eseguono gli ordini del fantino.

Come molte delle fate che li cavalcano, i coltpixy possono rendersi *invisibili*. Comunque questa invisibilità si estende solo ai mortali—non ad altri coltpixy o alle fate.

L'abilità di alterare la propria taglia può offrire dare vantaggio in certe situazioni, confondendo gli avversari (specialmente se combinata con l'*invisibilità*).

Qualunque sia la loro taglia, i coltpixy si spostano sempre alla stessa velocità (circa cinque volte quella di un comune cavallo), e non vengono rallentati da terreno accidentato, paludi e perfino acqua.

I coltpixy hanno una resistenza all'incantesimi sonno e charme del 90%, e, se falliscono, ricevono sempre il normale tiro-salvezza.

Le bardature possono diminuire la Classe d'Armatura. Comunque, se la creatura vuole tenerla anche mentre cambia la sua taglia deve indossarne una magica.

Habitat e Società: Il popolo minuto di Mystara addomesticarono i coltpixy in tempi in cui la memoria si perde. L'abilità di cambiare la taglia rende i coltpixy le cavalcature perfette delle fate, e l'abilità di cambiare il loro colore accontenta il capriccio delle fate. Tutte le fate più importanti cavalcano un coltpixy, stimando queste creature come amici e compagni. In cambio, i coltpixy offrono la loro velocità e leale obbedienza.

I coltpixy selvaggi, che sono sempre di allineamento caotico

neutrale, si divertono a portare fuori strada i cavalli normali a dispetto dei loro padroni mortali; ma come i loro cugini addomesticati sono timidi e gentili.

Se la fata padrona lo comanda esplicitamente, un coltpixy si lascerà cavalcare da un umano o semi-umano, ma mai per un lungo periodo di tempo.

Ecologia: Nessuno sa come con sicurezza come i coltpixy siano stati creati. I saggi dicono che una volta potrebbero essere stati cavalli o pony normali, la lunga esposizione alla magia delle fate li trasformò in queste creature. O forse è vero il contrario, e i cavalli comuni sono i discendenti delle loro controparti fatate. I coltpixy si muovono fino a cinque volte un normale cavallo:

Al passo	45
Trotto	90
Piccolo Galoppo	135
Galoppo	180

Un coltpixy può muoversi alla sua velocità normale trasportando un carico fino a 77 chili. Si può muovere a metà della velocità trasportando però fino a 116 chili, e a un terzo trasportando fino a 154 chili.

Come scritto nel *Manuale del Giocatore* (Capitolo 14), una creatura può percorrere in un giorno fino a tre volte il suo fattore di movimento (trotto) normale in chilometri viaggiando su un buon terreno; quindi, un coltpixy può percorrere fino a 290 chilometri in un giorno. Il numero impressionante di chilometri riflette la natura magica della velocità del coltpixy, per cui il confortabile trotto è quasi il doppio del galoppo del più veloce dei cavalli mortali. Come i cavalli, possono essere spinti ad andare più veloci, portati al piccolo galoppo o al galoppo. Un piccolo galoppo può essere mantenuto per due ore, o un galoppo per un'ora, ma dopo tale tempo, il coltpixy deve andare al passo per almeno un'ora prima di poter aumentare di nuovo la velocità.

Un coltpixy non andrà al galoppo se il suo carico gli costringe ad andare a metà della velocità normale; e non andrà nemmeno al piccolo galoppo se il carico lo costringe ad andare a un terzo della normale velocità.



Decapus

CLIMA/TERRENO:	Qualsiasi foresta
FREQUENZA:	Raro
ORGANIZZAZIONE:	Solitario
CICLO DI ATTIVITA':	Notturno
DIETA:	Carnivoro
INTELLIGENZA:	Molto intelligente (11)
TESORO:	(C)
ALLINEAMENTO:	Caotico malvagio
N. DI MOSTRI:	1
CA:	5
MOVIMENTO:	3, Ar 9 (sugli alberi)
DADI-VITA:	4
THACO:	17
N. DI ATTACCHI:	9 (appeso a un albero)
FERITE PER ATTACCO:	1d6 ognuno (tentacoli)
ATTACCHI SPECIALI:	Nessuno
DIFESE SPECIALI:	Nessuna
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna
TAGLIA:	M (1,2 m di diametro)
MORALE:	Elite (13)
VALORE PE:	175

Il decapus è un bizzarro mostro che prende il nome dai suoi dieci tentacoli. Ci sono due varietà: terrestri e marini.

Il decapus terrestre è una sfera pelosa e gonfia con un diametro di 1,2 metri dal quale fuoriescono dieci lunghi tentacoli. I tentacoli sono lunghi 3 metri e partono dal corpo in tutte le direzioni. La peluria è di solito marrone o nera e il corpo spesso è di colore verde, sebbene siano stati visti esemplari gialli o porpora. Al centro del decapus risiede la bocca, terrificante a vederla. E' molto larga e ha lunghi denti gialli, e il fiato è disgustoso.

Il decapus marino ha lo stesso aspetto di quello terrestre tranne due particolari: è meno peloso, e le varietà di colore sono verde e blu.

I decapus comunicano con un loro complesso linguaggio fatto di schiocchi di lingua e movimenti del corpo.

Combattimento: Il decapus possiede un'acuta vista notturna, e una limitata capacità di percepire lo spettro infrarosso (infravisione di 9 metri). Cacciano di solito durante la notte, quando nell'oscurità le prede sono vulnerabile; ma queste creature aggressive sono state viste cacciare a tutte le ore.



Il decapus attacca con i suoi tentacoli, ognuno dei quali termina con un'affilata protuberanza di dura cartilagine simile a un uncino. Spinto dal movimento dei tentacoli, questi artigli contudenti infliggono 1d6 punti-ferita ognuno.

I tentacoli sono ricoperti anche, da un lato, di ventose che la creatura usa per afferrare la preda, arrampicarsi su muri e soffitti. In combattimento, il decapus si appende a un soffitto o ad un albero con uno dei tentacoli e attacca le sue sfortunate vittime con gli altri nove.

Sul terreno, il decapus è molto meno pericoloso. I suoi tentacoli non sono abbastanza forti per sopportare il suo stesso peso per lunghi periodi di tempo, quando il decapus può usare solo 6 attacchi che causano solo la metà del danno. Usando tre tentacoli per muoversi fra gli alberi, il suo fattore movimento è 9. Sul terreno il decapus si muove più lentamente, strisciando con un fattore di movimento di 3.

Habitat e Società: Queste disgustose vivono solitamente nelle foreste, dove i suoi molteplici arti sono un grande vantaggio per il combattimento e lo spostamento fra gli alberi. Nei climi freddi tendono a essere più pelosi; nei tropici, lo sono meno. Si possono incontrare anche nelle paludi e fra le rovine abbandonate.

Solitamente i decapus sono solitari, preferendo cacciare da soli. Durante la caccia, si muove fra gli alberi afferrando qualunque preda gli capiti a tiro.

Solo raramente i decapus si uniscono ad altri per l'accoppiamento, e lo fanno solo per un breve periodo di tempo. La femmina del decapus dà alla luce da sei a dodici piccoli, poi li abbandona in un luogo protetto come la cavità di un albero o una caverna vuota. I piccoli decapus hanno 1/2 dado-vita e i loro tentacoli infliggono 1d2 punti-ferita ognuno. In certe inusuali circostanze, un decapus fra tutti potrà divorare i suoi fratelli, ottenendo esperienza nella pratica della capacità di sopravvivere (eliminando gli individui più deboli e meno aggressivi). Diventerà così anche grande abbastanza da poter lasciare il luogo di nascita, cominciando a cacciare creature—partendo dagli uccelli e piccoli mammiferi e poi aumentando le dimensioni della preda.

Ecologia: Il decapus caccia sia predatori che erbivori. La sua voracità è leggendaria, e perfino i lupi più grossi lo riconoscono e fuggono. Divora sfortunati umani ed elfi con la stessa facilità con cui divora scoiattoli, conigli o cervi. Perfino quando il mostro è sazio, sta a guardia dei resti di una preda per difenderla dai mangiatori di carogne, per riprendere a divorarla appena possibile.

Decapus marino

Questa creatura caccia nuotando lentamente nell'acqua, con un fattore movimento di 3, con i tentacoli aperti in tutte le direzioni. Dato che l'acqua supporta il suo peso così da non aver bisogno di ancorarsi, la creatura può attaccare con tutti i dieci tentacoli contemporaneamente.

Come i suoi cugini terrestri il decapus marino ha la fama di un predatore pericoloso e intelligente, minacciando perfino gli squali per il dominio del territorio.

	Foresta	Palude	Giardino
CLIMA/TERRENO:	Foresta temperata	Qualsiasi palude	Qualsiasi giardino
FREQUENZA:	Raro	Raro	Molto raro
ORGANIZZAZIONE:	Tribù	Tribù	Solitario
CICLO DI ATTIVITA':	Notturno	Notturno	Notturno
DIETA:	Carnivoro	Carnivoro	Onnivoro
INTELLIGENZA:	Normale (8-10)	Normale (8-10)	Molto Int. (11-12)
TESORO:	S (C, N)	O (A)	R
ALLINEAMENTO:	Caotico malvagio	Caotico malvagio	Caotico neutrale
N. DI MOSTRI:	1d8	2d6	1
CA:	6 (10)	7 (10)	8 (10)
MOVIMENTO:	9	9	9
DADI-VITA:	1-6 pf	1-1	1
THACO:	20	20	19
N. DI ATTACCHI:	1 o 2	2 o 1	1
FERITE PER ATTACCO:	1d3 (morso) o 1d4 (freccia)/1d4 (freccia)	1d3 (artiglio)/1d3 (artiglio) o 1d2 (dardo)	1d3 (morso)
ATTACCHI SPECIALI:	Veleno, sorpresa, trappole	Veleno, sorpresa, trappole	Evocare insetti
DIFESE SPECIALI:	Nessuna	Mimetismo	Nessuna
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna	Nessuna	Nessuna
TAGLIA:	Mi (alto 45-60 cm)	Mi (alto 60 cm)	P (alto 80 cm)
MORALE:	Risoluto (11)	Risoluto (11)	Elite (13)
VALORE PE:	65 120 (condottiero) 175 (capo) 270 (sciamano)	120	120

I diavoletti sono delle disgustose piccole creature che vagano per il mondo causando danni a tutti quelli che incontrano. Tre forme di diavoletti abitano i luoghi selvaggi di Mystare: diavoletto silvestre, di palude e di giardino.

Diavoletto Silvestre

I diavoletti silvestri sono piccoli umanoidi malvagi che vivono nelle buie foreste. Queste creature dalla pelle verde sono alte dai 45 ai 60 centimetri e hanno sempre numerosi rametti e foglie invischiati fra i capelli spetinati di color marrone corteccia. Le piccole facce sono piuttosto tonde, ognuna con una larga e spessa bocca piena di denti simili a spine. I diavoletti silvestri si vestono normalmente di strisce di tessuto e fasce di corteccia.

Combattimento: I diavoletti silvestri odiano entrare in combattimenti faccia a faccia, affidandosi più spesso a inganni e imbrogli. Grazie alla loro colorazione, gli avversari subiscono una penalità di -2 sul tiro per la sorpresa.

Il morso della creatura causa 1d3 punti-ferita e spesso lascia dello sporco—sebbene non dannoso. Le creature usano raramente questo attacco, comunque. Invece, tendono imboscate vicino alle trappole appositamente preparate—di solito favoriscono buche e lacci nascosti. Le vittime che falliscono un tiro-salvezza contro paralisi (con penalità -2) si ritrovano presi in trappola; i diavoletti poi li catturano oppure li uccidono con frecce velenose (vedi sotto).

Oltre a tendere imboscate, i diavoletti silvestri cacciano attivamente quegli sprovveduti che entrano nel loro territorio, guidando gli intrusi verso le trappole. Quando cacciano, i diavoletti silvestri cavalcano grandi ragni. Delle selle speciali gli permettono di stare in sella perfino mentre i ragni sono aggrappati sulla parte basse dei rami.

Il più delle volte, i diavoletti silvestri attaccano con archi corti, con cui possono scoccare anche quando sono a testa in giù; un diavoletto può scoccare due frecce per round. Può scegliere di spendere un round per bagnare una punta di freccia con il veleno del ragno che cavalcano. I personaggi colpiti dalle frecce devono

fare un tiro-salvezza contro veleno con bonus di +2; quelli che falliscono sono rallentati per 2d4+2 round. Le creature rallentate tirano per l'iniziativa con penalità +3 e gli si dimezza il fattore-movimento fino al termine degli effetti. Questo veleno non fatale non ha effetti cumulativi. Se le frecce non vengono scagliate il round successivo di quando sono state imbevute, il veleno evapora e non ha effetto.

Se forzati ad entrare in mischia, i diavoletti silvestri scendono giù dagli alberi ancora a dorso di ragno e attaccano gli avversari con le loro spade a due mani (1d6 punti-ferita), mentre i ragni attaccano con il loro morso.

Habitat e Società: Queste meschine creature tribali si trovano a loro agio solo con i loro ragni—occasionalmente anche l'un con



Diavoletto



l'altro. Ogni 10 diavoletti silvestri, c'è un condottiero con 1-1 DV. Comunque, questi condottieri raramente hanno qualche controllo sulla propria gente, dovendo spesso ricorrere alla violenza o alla corruzione per fare in modo che il gruppo agisca cooperando. Una tribù è guidata da un capo con 1 DV. Se questo capo viene ucciso, il morale dei diavoletti silvestri sotto il loro comando scende a 7. Il 50% delle tribù hanno anche 1d4 sciamani (sacerdoti dal 1° al 4° livello).

Ecologia: I diavoletti silvestri tengono i prigionieri e il cibo fresco nelle loro tane costruite fra gli alberi secchi e ammuftiti. I prigionieri di solito consistono in 2d6 creature che variano da piccoli umanoidi (come i coboldi) e umani a creature silvestre.

Diavoletto di Palude

I diavoletti di palude, cugini dei diavoletti silvestri, vivono solo nelle paludi e acquitrini più grandi e si sono ben adattati al territorio circostante.

Queste creature raggrinzite hanno la pelle nodosa e scura, larghe bocche, e occhi leggermente in fuori. I loro capelli simili a erba crescono arruffati dalla testa fino alle gambe. Un diavoletto di palude ha le dita agili e ha un verso simile al grido di un cucciolo.

Combattimento: Come i loro cugini silvestri, i diavoletti di palude evitano il combattimento diretto. SI nascondono con efficacia nel loro ambiente naturale, mimetizzandosi come "collinette erbose". Diventano effettivamente invisibili alla vista (sebbene non all'infravisione), ma restano vulnerabili ai segugi che sono in grado di sentirne l'odore. Il loro camuffamento provoca una penalità di -4 al tiro per la sorpresa avversario.

Quando forzati al combattimento, le creature attaccano i loro nemici con gli artigli affilati (1d3 punti-ferita ognuno), cercando di ferire le aree vulnerabili come il naso e gli occhi.

Normalmente, comunque, i diavoletti di palude adescano le loro vittime cercando di attirarle ai bordi di pozze o acquitrini, al di là del quale hanno posizionato le trappole. Le creature sono abili con i lacci; un avversario può evitarli passando con successo un tiro-salvezza contro paralisi con modificatore -2 a causa

dell'abilità del diavoletto. Le creature cercano di trascinare le vittime intrappolate sott'acqua per affogarle; quelli catturati dalle trappole devono passare un tiro-salvezza contro paralisi per non cadere ed essere trascinati in acqua, dove attendono altri diavoletti con funi appesantite e reti per mantenerli sott'acqua. Una volta in acqua le vittime possono affogare, come spiegato nel *Manuale del Giocatore* nelle regole per nuotare. Un tiro per piegare sbarre eseguito con successo permette ai personaggi di trovare un modo per liberarsi ed uscire dall'acqua.

I diavoletti di palude si divertono anche a scagliare dardi da cerbottana agli intrusi. Questi dardi causano 1d2 punti-ferita e sono imbevuti di veleno che provoca debolezza (come l'incantesimo con lo stesso nome). Le vittime che falliscono un tiro-salvezza contro veleno perdono 1 punto di Forza per 1d6+1 turni. Gli effetti del veleno sono cumulativi.

Habitat e Società: I diavoletti di palude fanno le loro tane nelle caverne o sotto i tronchi cavi delle fetide paludi e acquitrini. Le loro tane sono sempre vicino a pozze d'acqua stagnante che usano per le loro trappole. Sembrano meno organizzati dei diavoletti silvestri e non hanno dei veri e propri capi. Invece, le creature risolvono alterchi interni combattendo (di solito cercando di affogare l'altro) finché non arrivano a una conclusione di qualche sorta, o non avviene nel frattempo qualcosa di più interessante. I diavoletti di palude odiano gli altri umanoidi e amano cacciarli e ucciderli con le loro trappole.

Ecologia: Le acque che circondano le tane dei diavoletti di palude contengono spesso grandi quantità di tesori, appartenuti alle vittime passate dei diavoletti.

Diavoletto di Giardino

I diavoletti di giardino, sebbene non così disgustosi come gli altri descritti in precedenza, danno prova di essere lo stesso delle creature pericolose ed egoiste. Questi diavoletti maculati di color verde marrone sono alti di solito 75 centimetri e hanno facce appuntite, grandi occhi castani e orecchie da elfo. Stranamente, fra i soffici capelli castani dei diavoletti di giardino crescono, nei mesi primaverili ed estivi, dei fiori color lilla.

Combattimento: I diavoletti di giardino, come gli altri della sua specie, preferiscono attaccare con l'inganno. Ognuna di questi diavoletti conosce il suo particolare giardino intimamente e prepara una varietà di trappole buche e lacci dove condurvi visitatori irritanti. Lo scherzo favorito di questo mostro è condurre la vittima in cima ad una piccola cunetta, sotto il quale il diavoletto ha scavato una buca. La vittima deve passare un tiro-salvezza contro paralisi (con una penalità di -4) per non subire 1d6 punti-ferita cadendo su un cespuglio spinoso che il diavoletto ha piazzato sul fondo.

Questi diavoletti possono anche attaccare usando sciami di piccoli insetti che obbediscono ai loro comandi. Questi sciami hanno le stesse caratteristiche di quelli evocati dall'incantesimo di 3° livello dei sacerdoti *attirare insetti*. In fine, i diavoletti di giardino possono mordere l'avversario, infliggendo 1d3 punti-ferita.

Habitat e Società: Queste creature solitarie preferiscono vivere nei giardini abbandonati o che non vengono curati. Un diavoletto terrà d'occhio qualsiasi abitazione annessa al giardino. Normalmente tratta i proprietari di tali dimore in modo onesto, interessandosi di loro solo se tenteranno di scacciarlo o di modificare il giardino.

Ecologia: I fiori che crescono fra i capelli di un diavoletto di giardino possono essere usati per creare una pozione di vitalità.



CLIMA/TERRENO:	Qualsiasi
FREQUENZA:	Molto raro
ORGANIZZAZIONE:	Anarchia
CICLO DI ATTIVITA':	Qualsiasi
DIETA:	Onnivoro
INTELLIGENZA:	Intelligente (8-10)
TESORO:	M (A)
ALLINEAMENTO:	Qualsiasi (di solito Caotico Buono)
N. DI MOSTRI:	Qualsiasi
CA:	Variabile (9 di base)
MOVIMENTO:	12 (vedi sotto)
DADI-VITA:	1 (vedi sotto)
THACO:	20 (vedi sotto)
N. DI ATTACCHI:	1
FERITE PER ATTACCO:	A seconda dell'arma o 1d6 (morso) o 1d4 (coda)
ATTACCHI SPECIALI:	Veleno
DIFESE SPECIALI:	Nessuna
RESIST. ALLA MAGIA:	100% (vedi sotto)
TAGLIA:	M (mediamente 1,8 metri)
MORALE:	Normale (10) (vedi sotto)
VALORE PE:	Varia con i Dadi-Vita e le abilità

I diavoli provengono da un misterioso reame di Mystara chiamato il Semipiano dell'Incubo. Le creature di questo regno sono cose da incubo per gli umani e gli esseri simili—sebbene i diavoli siano creature allegre e ben intenzionate. Al contrario, i diavoli e gli altri esseri intelligenti del Semipiano dell'Incubo vedono gli umani e i semiumani come “veri incubi”.

Diavoli avventurosi scoprirono cancelli verso altri piani diversi secoli fa; da allora, molti hanno esplorato i mondi al di là del proprio, certe volte persino stabilendovisi. Dato che provano repulsione per gli umani e la maggior parte delle “normali” creature, i diavoli evitano il contatto con altre forme di vita.

I diavoli sono simili agli umani per quanto riguarda la taglia. I loro corpi muscolosi sono di colore malva o lavanda. I loro piedi sono zoccoli simili a quelli di un suino e le mani hanno solo tre dita e un pollice opposto; a parte questo le mani sono uguali a quelle umane. Le pupille sono verticali come quelle dei rettili. Molti hanno un naso pronunciato. La lingua lunga e biforcuta gli fornisce una elevata percezione degli odori, suoni e calore. Due piccole corna si protendono da sopra la testa, segni di una recente evoluzione. Ogni diavolo ha una coda lunga poco più delle gambe.

I diavoli si suddividono in almeno tre sottospecie, distinte dalla quantità di pelo. I diavoli *spogli* sono completamente glabri. I diavoli comuni sono come gli umani, e i maschi portano barbe. I diavoli *irsuti* hanno anche spessi peli ricciuti nella parte inferiore nel corpo.

Tutti i diavoli parlano la propria lingua.

Combattimento: Le abilità dei diavoli rispecchiano quelle degli umani quasi esattamente. I diavoli avventurieri avanzano nelle stesse classi di personaggio disponibili agli umani, subendo le stesse restrizioni e ottenendo

le stesse abilità.

I diavoli hanno due attacchi di cui gli umani sono sprovvisti: il loro morso e la loro coda. Il morso infligge 1d6 punti-ferita. La coda infligge 1d4 punti-ferita e inietta un veleno viscoso; una creatura che fallisce il tiro-salvezza contro veleno è paralizzata per 1d6 round. I diavoli sono immuni a questo veleno.

I diavoli possono usare molte armi ma preferiscono i tridenti. Un tridente conferisce anche al diavolo una maggiore velocità. Usando sia la coda che il tridente, i diavoli si possono mettere uno attaccato all'altro e raddoppiare il loro fattore movimento. Questa manovra richiede concentrazione; nessun'altra azione è possibile durante gli stessi round. Questa manovra, inoltre, affatica come il correre per umani e può essere mantenuta solo per 30 round al massimo. I diavoli non possono correre normalmente, ma usare questa manovra gli permette di caricare gli avversari (con i bonus e le penalità della carica normali).

La Classe d'Armatura base dei diavoli è di 9, migliore di quella umana che è 10 (dovuta alla naturale abilità difensiva). I diavoli indossano armature simili a quelle che indossano gli umani; la loro CA, però, è di 1 unto migliore di quella degli umani quando indossano la stessa armatura.

Gli effetti magici del Piano Materiale Primario non hanno effetto dei diavoli; similmente, la magia lanciata dai diavoli non ha effetto sui nativi del Piano Materiale Primario. I maghi di Mysatra e diavoli possono lanciarsi *palle di fuoco* per tutto un giorno, e nessuno dei due subirà alcun danno. L'uso astuto della magia può comunque avere degli effetti indiretti—per esempio, un mago potrebbe usare la *telecinesi* per far cadere un masso addosso ad un diavolo.

Note che i diavoli sono influenzati dagli incantesimi lanciati dagli altri diavoli, e dalla magia delle altre creature del Semipiano dell'Incubo (collezionisti di cervelli, feyr, nagpa, ecc.).

Habitat e Società: Molti diavoli credono che il caos sia il naturale disordine delle cose, e cercano di diffondere la loro gioia a chiunque ne sia ricettivo. Non forzano le loro credenze a quelli che non sono d'accordo.

I diavoli non hanno alcuna organizzazione o regole, ma sembrano cavarsela piuttosto bene anche senza di esse. Sono una società anarchica dove le abitudini, il gioco e la pratica mantengono il commercio attivo e la società funzionante.

I diavoli hanno poco interesse nella violenza, e seguono uno stretto codice morale di non interferenza. I diavoli guerrieri diventano tali per proteggere le loro comunità e per lo spirito d'avventura; a pochi piace uccidere solo per il gusto di farlo. Il loro livello di tecnologia è primitivo, ma la loro filosofia, arte, generosità e tolleranza tendono a superare quelle della razza umana.

Ecologia: I diavoli e gli umani tendono a guardarsi l'un l'altro con avversione. Comunque, gli avventurieri del mondo (di solito quelli di alto livello) spesso valicano questi innati pregiudizi.



Draghetto di Mystara



	Urbano	Silvano	Montano	Elementale
CLIMA/TERRENO:	Qualsiasi	Qualsiasi foresta	Regioni fredde	Qualsiasi (vedi sotto)
FREQUENZA:	Raro	Raro	Raro	Molto raro
ORGANIZZAZIONE:	Nicchie	Nicchie	Nicchie	Nicchie
CICLO DI ATTIVITA':	Diurno	Diurno	Notturno	Qualsiasi
DIETA:	Onnivoro	Onnivoro	Onnivoro	Onnivoro
INTELLIGENZA:	Int. issimo (13-14)	Int. issimo (13-14)	Int. issimo (13-14)	Int. issimo (13-14)
TESORO:	R (E)	R (E)	R (E)	Nessuno
ALLINEAMENTO:	Qualsiasi caotico	Qualsiasi caotico	Qualsiasi caotico	Neutrale
N. DI MOSTRI:	1d4	1d4	1d4	1d4
CA:	0	0	0	0
MOVIMENTO:	12, V 3 (D)			
DADI-VITA:	3	4	5	6
THACO:	17	17	15	15
N. DI ATTACCHI:	3	3	3	3
FERITE PER ATTACCO:	1d2 (artiglio)/1d2 (artiglio)/1d6 (morso)	1d2 (artiglio)/1d2 (artiglio)/1d8 (morso)	1d2 (artiglio)/1d2 (artiglio)/2d4 (morso)	1d3 (artiglio)/1d3 (artiglio)/1d8+2 (morso)
ATTACCHI SPECIALI:	Nessuno	Nessuno	Nessuno	Nessuno
DIFESE SPECIALI:	Immunità incantesimi	Immunità incantesimi	Immunità incantesimi	Immunità incantesimi
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna	Nessuna	Nessuna	Nessuna
TAGLIA:	M (lungo 1,8 m)	M (lungo 90-150 cm)	S (lungo 90-120 cm)	G (lungo 2,4 m)
MORALE:	Risoluto (12)	Risoluto (12)	Risoluto (12)	Elite (14)
VALORE PE:	6270	420	650	975

I draghetti di Mystara sono divisi in due gruppi: caotici ed elementali. Quanto questi due gruppi siano in relazione fra loro è argomento di discussione fra i saggi. In entrambe i casi, comunque, il draghetto è una creatura di taglia umana.

Nella sua vera forma, un draghetto ha le sembianze di un piccolo drago con le ali piccole e senza le zampe anteriori. Le ali possono sopportare solo voli brevi, fino ad un'ora. Comunque, i draghetti vengono incontrati più spesso in forma umana o semiumana; ognuna delle quattro varietà può assumere la forma di una o due razze in particolare (vedi sotto per i dettagli). Tutti i draghetti possono usare questo potere di *metamorfosi* a loro piacimento, passando dalla draconica a quella non draconica e vice versa.

I draghetti non hanno il soffio e nemmeno possono lanciare incantesimi, ma possono parlare i linguaggi della propria forma umanoide. Possono essere malvagi o buoni (50% di probabilità ognuno), ma, eccetto che per i draghetti elementali, sono sempre caotici.

Combattimento: I draghetti sono estremamente intelligenti e scaltri; dicono bugie se necessario, e si arrendono piuttosto che combattere fino alla morte.

In forma umana o semiumana, i draghetti possono usare tutte le armi permesse ai ladri. Le informazioni riguardanti gli attacchi e i danni descritte nelle statistiche si applicano solo alla forma draconica.

Tutti i draghetti sono immuni agli incantesimi di 4° livello o meno. Possono rimuovere questa immunità concentrandosi per un round—per ricevere un incantesimo *cura ferite*, per esempio. Hanno i tiri-salvezza di un esperto di magia di livello pari ai loro Dadi-Vita.

Un incantesimo *protezione dal male* (o *bene*, dove appropriato) tiene i draghetti alla larga.

Tutti i draghetti sono ladri, e hanno le stesse abilità di un ladro di 5° livello (ST 50%, SS 42%, S/RT 40%, MS 40%, NO 31%, SR 20%, SP 90%, LL 25%; colpire alle spalle x3). Questo può essere una debolezza come una virtù. Per molti draghetti, il furto è un'ossessione, come il disordine della cleptomania fra gli umani. (Ciò che colpisce un draghetto è la difficoltà di un furto, non il valore del bene rubato. Quindi, un braccialetto senza valore custodito in uno scrigno chiuso a chiave con guardie tutt'attorno sarà molto più desiderabile di una corona d'oro incastonata con

gioielli che giace ai bordi di una strada.)

Date le loro abilità, è naturale che i draghetti preferiscano attaccare con l'inganno ogni volta sia possibile, prendendo i nemici di sorpresa e con una posizione di vantaggio.

Habitat e Società: I draghetti sono stati considerati per molto tempo una branca della famiglia dei draconici, che comprende i draghi e le viverne, a causa della loro vera forma così simile ad un drago. La loro abilità di cambiare forma è molto simile a quella dei draghi d'oro di Mystara. Comunque, uno hsiao studioso ha dimostrato che i draghetti umani, silvestri e montani sono in legame con le specie delle fate.

Molto tempo fa, i draghetti erano devoti alla causa del caos. Il loro compito era quello di mantenere il mondo instabile—quel tanto che bastava a fare in modo che non progredisse al punto tale da distruggersi da solo. Questi draghetti portano ad esempio un periodo in cui la tecnologia umana quasi distrusse l'intero Mystara e non vogliono che questi eventi possano ripetersi.

L'ideologia caotica non è più un fatto cosciente; piuttosto, è diventata una parte integrante della loro natura, abitudine e tendenza.

I draghetti caotici malvagi agiscono in qualsiasi modo ritengano necessario e non vedono il motivo di dover giustificare i loro modi a nessuno? Questi draghetti si trovano in compagnia di altri esseri caotici malvagi, e si diletano nel convertire le persone all'individualismo e alla distruzione. I draghetti caotici neutrali hanno opinioni dispregiative verso gli altri, ma non agiscono mai con malizia.

I draghetti caotici buoni, invece, cercano ancora di raggiungere il bene attraverso il caos, e non semplici servitori di sé stessi. Cercano sempre di promuovere il bene caotico mediante le avventure; vanno in cerca di luoghi corrotti dall'ordine (la filosofia legale malvagia è la loro nemesi), cercando di sovvertirlo. Pensano che qualsiasi ordine sia di per sé stesso corrotto, e solo nell'anarchia la natura può prosperare. Il compito di distruggere tutto l'ordine è, comunque, semplicemente troppo vasto. Quindi, ragionano, è meglio concentrarsi sulle tirannie—luoghi dove la legge è ovviamente corrotta. Nel combattere la malvagia legalità, i draghetti buoni possono temporaneamente allearsi con gli esseri legali buoni o perfino legali neutrali.

I draghetti si incontrano in piccoli gruppi, solitamente fra umanoidi che non sono al corrente della loro vera natura. Queste



“nicchie” di draghetti hanno contatti con le altre nicchie, creando così una rete di contatti che può espandersi su un intero continente. Questi contatti sono estremamente utili durante i viaggi, per ottenere una nuova identità quando la vera natura del draghetto viene svelata, e per motivi meno rispettabili, come contrabbandare gli oggetti rubati. (Alcuni dragehetti caotici malvagi usano i loro contatti per aiutare i ladri umani a smaltire la merce che scotta con distanti compratori—per una fetta generosa del profitto, ovviamente.)

Tutti gli allineamenti dei draghetti caotici sono molto scherzosi ed hanno un acuto senso dell’umorismo.

Ecologia: Per promuovere l’ideologia del caos i draghetti si infiltrano nelle società di uomini, elfi, nani, halfling e gnomi. Là, promuovono subdolamente la loro filosofia, agendo sulle persone vicine.

I draghetti sono onnivori. Tengono una dieta bilanciata come gli umani e i semiumani. Gli piace la carne fresca, comunque, molto più di quanto piaccia ad un umano.

Draghetto Urbano

Questi scuri draghetti possono trasformarsi in forma umana e si dilettano della loro compagnia. Spesso svolgono semplici lavori come stallieri o tavernieri nelle città (mai in posizioni di importanza e potere), e possono anche essere avventurieri. Rubano il cibo dai magazzini delle città, i valori dagli abitanti che circolano.

Alcuni draghetti urbani possono appartenere a gilde di ladri e aumentare le loro abilità, sebbene molti evitino questo tipo di legalità.

Draghetto Silvano

Nella loro vera forma, i draghetti silvani sono di colore verde scuro. Possono anche assumere le forme di elfo o halfling. Per il resto, sono molto simili in abitudini ai draghetti urbani, e si trovano spesso in comunità di elfi e halfling.

Draghetto Montano

Questi bianchi draghetti evitano la luce del sole, vivendo nel profondo sottosuolo (solitamente in caverne ghiacciate). Possono cambiare la loro forma in quella di nano o gnomo, e possono essere incontrati fra le comunità sotterranee di nani e gnomi.

Draghetto Elementale

I draghetti elementali comprendono quattro specie (una per ogni elemento). Sono distanti cugini dei draghetti descritti in precedenza, che sono più comuni. I dragehetti d’aria sono blu, i draghetti di terra sono marroni, i draghetti di fiamma sono rossi e i draghetti d’acqua sono di colore verde mare. (Nota: Il *Manuale dei Mostri* descrive un drago chiamato “drago di fuoco”. Questa creatura è completamente differente dal draghetto di fiamma di Mystara.)

Combattimento: I draghetti elementali sono immuni alle armi normali e d’argento; ci vuole un’arma magica per ferirli.

Sul Piano Materiale Primario, i draghetti elementali possono assumere la forma di gigante (da 30 a 120 cm più bassi del normale), ma non possono scagliare rocce in questa forma, e possono infliggere solo 2d6 punti-ferita nel combattimento corpo a corpo (invece del danno normale della forma di gigante). Un draghetto d’aria può assumere la forma di un gigante delle nuvole; un draghetto di terra, un gigante delle rocce; un draghetto di fiamma, un gigante del fuoco; e un draghetto d’acqua, un gigante delle tempeste.

I draghetti elementali condividono le abilità, le immunità e le vulnerabilità dei draghetti comuni descritti in precedenza: abilità da ladro, immunità agli incantesimi e gli effetti di un

incantesimo *protezione dal male* o dal *bene*.

Sul loro piano d’origine, i draghetti elementali non sono in grado di trasformarsi, ed assumono la forma di un piccolo elementale con tutte le abilità di quella forma (trattatelo come un elementale da 6 Dadi-Vita.)

Habitat e Società: Queste creature vivono sui piani elementali, e sono molto rare sul Piano Materiale Primario. Non sono in grado di viaggiare attraverso i piani, ma possono farlo in compagnia di altre creature, elementali e no, che possono farlo, si da che verso il loro piano d’origine. Nel Piano Materiale Primario, i draghetti elementali sono incontrati fra i veri giganti della forma che possono assumere, agendo per i propri scopi. La natura di questi scopi è molto elusiva. In gran parte, sembra che i draghetti elementali si accontentino di osservare cosa succede. Forse sono spie e informatori per i signori dei piani elementali, mantenendo informate questi sovrani su cosa accade fra i giganti.

Come i draghetti caotici, i draghetti elementali si organizzano in una struttura a nicchie di individui che si assistono l’un l’altro, mantenendo la loro copertura nelle società umanoidi.

Ecologia: I draghetti elementali sono onnivori. Come gli altri draghetti, la loro dieta è simile a quella degli umanoidi di cui possono prendere la forma. Inoltre, questi draghetti si nutrono anche del contatto con il proprio elemento. Dato il tipo di forma di gigante che assumono, non è difficile per loro trovare questo tipo di nutrimento senza dare nell’occhio.

Un draghetto elementale privato del contatto con l’elemento si indebolirà durante il corso della giornata (per non dire che si irrita). Naturalmente, questo differisce poco degli effetti della privazione di cibo e acqua degli umani.

Le origini dei draghetti elementali è discussa con fervore fra i saggi. Una parte crede che i draghetti siano i discendenti di una sottospecie minore di draghi che si sono adattati ai piani elementali. L’altra parte crede la forma draconica evoluta dalla forza vitale elementale sia solo una coincidenza. Tanto per confondere le cose, alcuni pensatori isolati asseriscono che i draghetti elementali possono essere il risultato di un incrocio magico fra gli elementali e i draghi.



Drago, Generale



Come altri mondi di AD&D, MYSTARA enumera i possenti draghi. Alcune specie di Mystara non esistono da altre aprti. Altri, invece, si librano nei cieli anche di altri mondi, ma le varietà di Mystara presentano alcune differenze.

La tabella qui sotto elenca tutti idraghi attualmente conosciuti che abitano Mystara. Tutti tranne quattro—cristallino, giada, onice e rubino—sono già descritti nel *Manuale dei Mostri*. Come annotato più avanti, alcune peculiarità distinguono queste specie comuni in altri mondi da quelle che abitano Mysatra. Le modifiche sono elencate nella tabella; per il resto, si applicano le descrizioni del *Manuale dei Mostri*. Per informazioni complete sui draghi in geenrale vedi "Draghi, Generale" nel *Manuale dei Mostri*.

Allineamento

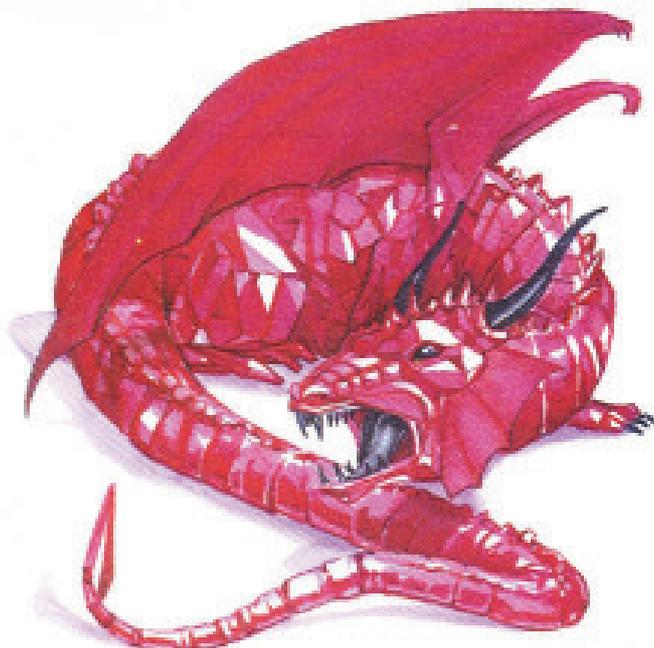
Più di ogni altro fattore, l'allineamento distingue i draghi di Mystara da quelli degli altri regni. Il gioco tradizionale di AD&D si articola principalmente sull'asse bene-male; I draghi cromatici, metallici e gemmati tendono a stare con quelli del proprio tipo per la loro comune filosofia di pensiero di male e bene o neutralità.

In Mystara, l'asse legge-caos è molto più importante. I draghi che favoriscono l'ordine, la cooperazione e la civilizzazione sono opposti a quelli che favoriscono l'individualismo, la vita selvaggia e la distruzione. Quando si tratta di bene e male, i draghi di Mystara sono in gran parte neutrali.

I draghi di Mystara che interagiscono con i personaggi giocanti spesso considerano la legge e il caos per primi, e il bene e il male per secondi. Per esempio, un drago d'oro di Mystara (sempre legale e di solito buono) assisterà probabilmente un uomo legale piuttosto che uno caotico, indipendentemente dal fatto che il personaggio sia depravato o principesco. (D'altra parte, se la sua azione favorisse la causa della legge e del bene, tanto meglio.)

Tabella dei Draghi di Mystara

Drago	Dadi-Vita*	Allineamento** Buono/Neutrale/Malvagio
<i>Draghi Legali</i>		
D'oro	61	95%/4%/1%
Cristallino†	15	10%/80%/10%
Rubino††	14	15%/80%/5%
Zaffiro	13	5%/90%/5%



Draghi Neutrali

Blu	14	5%/80%/15%
Giada††	13	30%/60%/10%
Onice††	12	10%/80%/10%
Bianco	11	5%/90%/5%

Draghi Caotici

Rosso	15	1%/4%/95%
Ambra/Marrone‡	14	20%/70%/10%
Verde	13	10%/60%/30%
Nero	12	5%/90%/5%

Note:

- * La colonna "Dadi-Vita" elenca il numero standard di dadi vita per un individuo giovane.
- ** La percentuale elencata dà un'idea delle variazioni di allineamento dei draghi di Mystara. Queste sono solo dei suggerimenti; l'allineamento di un singolo drago può essere qualsiasi che il DM desideri per quella data vventura. Solo la parte legge/caos ha importanza.
- † I draghi cristallini di Mystara sono molto differenti dai draghi di cristallo degli altri mondi di AD&D. Viene data una descrizione completa più avanti.
- †† Come i loro cugini cristallini, i draghi di rubino, d'onice e di giada son unici del mondo di Mystara. Le complete informazioni su ognuno sono date in seguito.
- ‡ Il *Manuale dei Mostri* comprende un "drago marrone". Gli abitanti di Mystara conoscono questa creatura col nome di "drago d'ambra" a causa delle sue scaglie, che, normalmente di un marrone opaco, diventano traslucide come l'ambra durante gli stati estremi della crescita (adolescenza ed età avanzata—le categorie molto piccolo e piccolo e le categorie vecchio e molto vecchio). A parte questa differenza di aspetto e la tendenza verso il caotico buono dell'allineamento del drago d'ambra, sono praticamente identici al drago marrone descritto nel *Manuale dei Mostri* in termini di habitat, combattimento ed abilità speciali.

Draghi Gemmati

I draghi gemmati di Mystara differiscono da quelli degli altri mondi di AD&D in una cosa: i draghi di Mysatra no hanno le abilità psioniche. Per quanto si conosce, le specie psioniche di draghi gemmati, non esistono in Mystara.

Come detto prima, Mystara offre quattro tipi di draghi gemmati in tutto: cristallino, giada, onice e rubino. Come i draghi gemmati standard, queste creature hanno una probabilità minore di incutere paura degli altri draghi. Si applica il paritetico modificatore al tiro descritto nella tabella dei Draghi del *Manuale dei Mostri*.

Linguaggi

Tutte le nuove specie dei draghi di Mystara hanno una probabilità di essere in grado di comunicare con le altre creature intelligenti. La probabilità è del 15% per i cuccioli, e cresce del 5% per categoria d'età del drago. Inoltre, questi draghi parlano il proprio linguaggio e la lingua dei draghi gemmati (e forse altri, come detto nella descrizione).

Attacchi e Difese Speciali

Ricordati, oltre al soffio e agli incantesimi, i draghi hanno un intero arsenale di attacchi speciali, dalla paura al colpo di coda. Perfino i draghi meno intelligenti sono abili, e useranno tutti i possibili attacchi e strategie al meglio delle loro possibilità.

Drago Cristallino

CLIMA/TERRENO:	Montagne fredde e qualsiasi artico
FREQUENZA:	Molto raro
ORGANIZZAZIONE:	Solitario o clan
CICLO DI ATTIVITA':	Qualsiasi
DIETA:	Minerali, gemme, cristalli
INTELLIGENZA:	Genio (17-18)
TESORO:	Speciale
ALLINEAMENTO:	Legale Neutrale
N. DI MOSTRI:	1 (1d4+1)
CA:	-2 (base)
MOVIMENTO:	9, Vo 30 (C), Sc 9
DADI-VITA:	15 (base)
THACO:	5 (base)
N. DI ATTACCHI:	
FERITE PER ATTACCO:	1d12 (artiglio)/1d12 (artiglio)/ 2d12 (morso)
ATTACCHI SPECIALI:	Variabili
DIFESE SPECIALI:	Variabili
RESIST. ALLA MAGIA:	Variabile
TAGLIA:	Ga (12 m di base)
MORALE:	Fanatico (18)
VALORE PE:	Variabile

Sebbene abbiano diversi tratti in comune con i draghi di cristallo di altri mondi, i draghi cristallini di Mystara sono diversi. Hanno più Dadi-Vita e sono più grandi. Inoltre, i draghi cristallini si avvalgono di un soffio unico.

Alla nascita i draghi cristallini hanno le scaglie bianche, lucenti ed opache, come la neve impaccata. Con l'età, le scaglie acquisiscono una maggiore trasparenza, come se quelle scaglie di neve si fossero trasformate in ghiaccio baluginante. Alla debole luce, le scaglie di un drago maturo brillano debolmente. Alla luce del giorno, i draghi cristallini, dalla categoria d'età venerabile in poi, risplendono talmente che il solo guardarli provoca dolore agli occhi.

I draghi cristallini parlano il loro linguaggio e la lingua comune a tutti i draghi.

Combattimento: Il soffio di un drago cristallino è un getto di gelido freddo identico a quello di un drago bianco. Il soffio appare come un cono di particelle scintillanti, come schegge di ghiaccio brillante. L'effetto secondario del soffio lo rende unico. Una vittima che fallisce il tiro-salvezza, non solo subisce l'intero danno (come indicato in tabella), ma tutti gli oggetti non viventi che trasporta devono passare un tiro-salvezza contro distruzione (con bonus di +4) per non trasformarsi in cristallo. Se la vittima passa il tiro-salvezza, subisce solo la metà dei danni e i suoi oggetti sono salvi. Qualsiasi arma, dente o artiglio trasformato in cristallo può ancora essere usato per attaccare, ma probabilmente (da 1 a 5 su 1d6) si romperà col primo colpo

andato a segno.

Se l'arma va in pezzi, infligge il minimo danno possibile per quel colpo, e poi si distrugge. Un incantesimo *pietra in carne* può far tornare normali permanentemente 2,8 metri cubi di oggetti cristallizzati (volume che comprende facilmente tutti gli oggetti normalmente trasportati da 1 a 3 persone). (Questo, ovviamente, sempre che non si siano già distrutti.) Anche un incantesimo *dissolvi magie* riporta gli oggetti al loro stato naturale (usa la categoria d'età del drago come fosse il livello del lanciatore avversario).

Habitat e Società: Il drago cristallino predilige i ghiacciai nelle regioni artiche o montuose, scavando i loro covi sotto la superficie dei ghiacci. Predilige le regioni fredde, dove le sue scaglie brillanti lo rendono difficile da individuare tra lo sfondo di neve e ghiaccio.

I draghi cristallini di Mystara sono molto più seri e ordinati delle altre razze cristalline degli altri mondi.

Ecologia: I draghi cristallini fanno una dieta a base di minerali e gemme. Sono anche particolarmente ghiotti dei resti cristallizzati dell'equipaggiamento di avventurieri, considerandolo molto appetibile. I ghiacciai sono la casa ideale, perché, strisciando lentamente lungo i continenti, smuovono tonnellate di roccia e terra. I draghi cristallini usano i loro possenti artigli affilati per scavare attraverso il ghiaccio in cerca delle vene ricche di minerali strappate secoli fa alla superficie della terra.



Età	Lunghezza		CA	Soffio	Incantesimi		Tesoro	Valore PE
	Corpo (m)	Coda (m)			Esp. Magia/Sacerdote	RM		
1	0,3-3	0,3-1,8	1	2d4+1	Nessuno	Nessuna	Nessuno	5.000
2	3-6,7	1,8-3,6	0	4d4+2	Nessuno	Nessuna	Nessuno	8.000
3	6,7-9,8	3,6-5,8	-1	6d4+3	Nessuno	Nessuna	Nessuno	10.000
4	9,8-15	5,8-8,2	-2	8d4+4	Nessuno/1	Nessuna	Nessuno	13.000
5	15-21	8,2-10,7	-3	10d4+5	1/1	15%	A, Q	16.000
6	21-26,8	10,7-13,1	-4	12d4+6	1/1 1	20%	A, Qx2, U	17.000
7	26,8-29,6	13,1-15	-5	14d4+7	1 1/1 1	25%	A, H, Qx2, Ux2	18.000
8	29,6-32,3	15-17,4	-6	16d4+8	2 1/2 1	30%	Ax2, H, Qx3, Ux3	19.000
9	32,3-35	17,4-19,5	-7	18d4+9	2 1/2 1 1	35%	Ax2, H, Qx4, Ux4	22.000
10	35-37,8	19,5-22,3	-8	20d4+10	2 1 1/2 2 1	40%	Ax3, H, Qx6, Ux6	23.000
11	37,8-40,5	22,3-24,4	-9	22d4+11	2 1 1/2 2 1 1	45%	Ax4, H, Qx12, Ux8	24.000
12	40,5-43,3	24,4-26,5	-10	24d4+12	2 2 1 1/2 2 2 1	50%	Ax4, H, Qx24, Ux10	25.000

Drago di Giada

CLIMA/TERRENO:	Qualsiasi regione silvestre
FREQUENZA:	Molto raro
ORGANIZZAZIONE:	Solitario o clan
CICLO DI ATTIVITA':	Qualsiasi
DIETA:	Onnivoro
INTELLIGENZA:	Molto intelligente (11-12)
TESORO:	Speciale
ALLINEAMENTO:	Neutrale
N. DI MOSTRI:	1 (1d4+1)
CA:	-1 (base)
MOVIMENTO:	9, Vo 30 (C), Nu 9
DADI-VITA:	13 (base)
THACO:	7 (base)
N. DI ATTACCHI:	3
FERITE PER ATTACCO:	1d8 (artiglio)/1d8 (artiglio)/ 2d10 (morso)
ATTACCHI SPECIALI:	Variabili
DIFESE SPECIALI:	Variabili
RESIST. ALLA MAGIA:	Variabile
TAGLIA:	Ga (10 m di base)
MORALE:	Fanatico (18)
VALORE PE:	Variabile

Il drago di giada è fra i più loquaci e meno ostili sul pianeta Mystara. Ad una distanza maggiore di 36 metri, non si distingue da un drago verde. (Un osservatore esperto potrebbe notare che



il drago di giada è in qualche modo più piccolo del suo cugino verde, più tozzo, con una coda più corta e più grossa.) Ad una distanza ravvicinata, le scaglie traslucide brillano e scintillano alla luce, rivelando la vera natura del possente rettile.

I draghi di giada parlano il loro linguaggio e la lingua comune a tutti i draghi.

Combattimento: Il soffio del drago di giada è una putrida nube di gas che turbinata fra i colori marrone, giallo e verde. Ha due effetti. Il primo, identico a quello del soffio del drago verde, un getto di gas di cloro soffocante. Infligge danno in base alla categoria d'età del drago, come descritto nella tabella sottostante; e il danno è dimezzato da un tiro-salvezza contro soffio eseguito con successo.

Il secondo effetto entra in gioco solo se il primo tiro-salvezza è fallito. La vittima deve passare un secondo tiro-salvezza—questa volta contro veleno—oppure diventerà affetta da una malattia debilitante. Una vittima così infetta può essere aiutata dalla guarigione solo da un incantesimo *cura malattie*. La malattia infligge 1 punto-ferita per turno. (I personaggi non possono essere infettati due volte; quindi, se un drago di giada soffia tre volte, e un personaggio fallisce tutti e tre i tiri-salvezza, il personaggio subirà ancora 1 punto-ferita per turno finché la malattia non viene curata—assumendo che sopravviva così a lungo.

Questa malattia provoca anche la decomposizione di tutti i materiali non metallici che la vittima possiede (agli oggetti magici è permesso un tiro-salvezza contro acido) in 1d6 turni a meno che non venga lanciato un incantesimo *cura malattie* su di essi in tempo.

Habitat e Società: Le aree boschive sono la casa dei draghi di giada.

I draghi di giada si vantano di essere colti, quasi come creature urbane. Amano conversare filosoficamente con le creature di tutti gli allineamenti, così da mostrare la loro saggezza (che sembrano, come minimo, credere prodigiosa).

Collezionando i loro tesori, i draghi di giada pongono particolare attenzione agli oggetti d'arte. Possono guardare con favore i personaggi che offrono nuovi lavori d'artigianato, o interessanti informazioni legate alle informazioni che il drago già possiede. Perfino un drago di giada affamato sarà tentato da queste offerte.

Ecologia: I draghi di giada sono onnivori. Divorano qualsiasi creatura della foresta quando la fame li assale. Possono anche mangiare vegetali; giovani alberelli e i bambù sono i loro preferiti.

Età	Lunghezza		CA	Soffio	Incantesimi		Tesoro	Valore PE
	Corpo (m)	Coda (m)			Esp. Magia/Sacerdote	RM		
1	0,6-1,8	0,6-1,2	2	2d6+1	Nessuno	Nessuna	Nessuno	5.000
2	1,8-4,3	1,2-3,6	1	4d6+2	Nessuno	Nessuna	Nessuno	7.000
3	4,3-9	3,6-4,8	0	6d6+3	Nessuno	Nessuna	Nessuno	10.000
4	9-11,6	4,8-6,7	-1	8d6+4	Nessuno/1	Nessuna	I, Z	13.000
5	11,6-14,6	6,7-8,5	-2	10d6+5	1/1 1	30%	H, I, Z	16.000
6	14,6-16,8	8,5-10,4	-3	12d6+6	2/2 1	35%	H, I, U, Zx2	17.000
7	16,8-20,1	10,4-12,2	-4	14d6+7	2/2 2 1	40%	H, I, Ux2, Zx4	19.000
8	20,1-22,1	12,2-14	-5	16d6+8	2 1/3 2 1	45%	H, I, Ux4, Zx6	20.000
9	22,1-25,9	14-15,8	-6	18d6+9	2 2/3 3 2	50%	H, I, Ux8, Zx8	21.000
10	25,9-29,6	15,8-17,7	-7	20d6+10	2 2 1/3 3 2 1	55%	H, I, Ux12, Zx10	22.000
11	29,6-32	17,7-19,5	-8	22d6+11	2 2 2/4 3 2 2	60%	H, I, Ux14, Zx12	23.000
12	32-35,1	19,5-21,3	-9	24d6+12	2 2 2 1/4 4 3 2	65%	H, I, Ux16, Zx12	24.000

Drago d'Onice

CLIMA/TERRENO:	Terre umide ed ombrose non artiche
FREQUENZA:	Molto raro
ORGANIZZAZIONE:	Solitario o clan
CICLO DI ATTIVITA':	Qualsiasi
DIETA:	Carnivoro
INTELLIGENZA:	Poco intelligente (5-7)
TESORO:	Speciale
ALLINEAMENTO:	Neutrale
N. DI MOSTRI:	1 (1d4+1)
CA:	0 (base)
MOVIMENTO:	12, Vo 30 (C), Nu 12
DADI-VITA:	12 (base)
THACO:	9 (base)
N. DI ATTACCHI:	3
FERITE PER ATTACCO:	2d4 (artiglio)/2d4 (artiglio)/ 3d6 (morso)
ATTACCHI SPECIALI:	Variabili
DIFESE SPECIALI:	Variabili
RESIST. ALLA MAGIA:	Variabile
TAGLIA:	Ga (9 m di base)
MORALE:	Fanatico (18)
VALORE PE:	Variabile

I draghi d'onice abitano i tristi acquitrini e le paludi scure. Non sono particolarmente intelligenti, ma sono astuti e silenziosi quando cacciano la preda.

Ad una distanza maggiore di 36 metri, il drago d'onice non si distingue da un drago nero, a meno che non ci sia abbastanza luce solare (Nel qual caso il riflesso delle scaglie del drago è cospicuo). Ad una distanza ravvicinata, le scaglie rilucenti e simili a gioielli brillano e scintillano alla luce, rivelando la vera natura del possente rettile. Alla luce del sole, le scaglie nero profondo di un drago d'onice risplendono come migliaia di specchi.

I draghi d'onice parlano il loro linguaggio e la lingua comune a tutti i draghi. Conoscono anche un Comune un po' stentato (o forse un'altra lingua umanoide parlata dalle creature che vivono nel territorio).

Combattimento: Il soffio del drago di giada è una nube di acido nero come l'inchiostro, tutta sporco e corruzione. Ha due effetti. Il primo, identico a quello del soffio del drago nero, un fascio di mortale acido corrosivo (danni dimezzati da un tiro-salvezza contro soffio). Il secondo effetto entra in gioco solo se il primo tiro-salvezza fallisce; la vittima deve passare un secondo tiro-salvezza—questa volta contro incantesimi—oppure gli appariranno gli effetti di un incantesimo *buio* (raggio di 4,5 metri) centrato sulla vittima. Si muove come questa si muove. Può essere contrastato da un incantesimo *luce*, o rimosso da un incantesimo *dissolvi magie* (usa la categoria d'età del drago come

livello del lanciatore avversario); altrimenti il *buio* durerà per 1 round ogni Dado-Vita del drago. Questo *buio* è di un tipo speciale attraverso il quale il drago può vedere facilmente; per il resto funziona esattamente come l'incantesimo *buio*.

Se il secondo tiro-salvezza ha successo; il *buio* rimane, ma non è legato alla vittima, che può muoversi e scappare.

I draghi d'onice, a volte, usano il soffio di *buio* prima di un incontro, per nascondersi e guadagnare la sorpresa.

Habitat e Società: I draghi d'onice creano la loro tana nelle terre umide, andando dai tropici fino ai limiti più freddi delle zone temperate. Di regola, preferiscono le aree buie e ben nascoste, come una palude fitta di alberi. Nelle aree scure, le loro scaglie scintillanti hanno meno probabilità di essere individuate dalla preda.

Ecologia: I draghi d'onice cacciano i grandi animali del loro ambiente: alligatori, aironi, lamantini, alci e così via. Non esitano a consumare una preda umanoide, ma non hanno abbastanza intelligenza per capire che gli avventurieri sono più difficili da uccidere di quanto il pasto valga la pena.

I draghi d'onice raccolgono tesori, specialmente le gemme lucide e scure. Comunque, tendono ad avere meno tesori degli altri draghi.



Età	Lunghezza		CA	Soffio	Incantesimi		Tesoro	Valore PE
	Corpo (m)	Coda (m)			Esp. Magia/Sacerdote	RM		
1	0,9-1,8	0,6-1,5	3	2d4+1	Nessuno	Nessuna	Nessuno	2.000
2	1,8-4,5	1,5-3,6	2	4d4+2	Nessuno	Nessuna	Nessuno	3.000
3	4,5-7,3	3,6-5,8	1	6d4+3	Nessuno	Nessuna	Nessuno	5.000
4	7,3-10	5,8-8,2	0	8d4+4	Nessuno/1	Nessuna	H/4, Q	9.000
5	10-12,8	8,2-10,7	-1	10d4+5	Nessuno/2	5%	H/2, Q	12.000
6	12,8-15,5	10,7-13,1	-2	12d4+6	Nessuno/3	10%	H/2, Q	13.000
7	15,5-18,3	13,1-15	-3	14d4+7	Nessuno/4	15%	H, Q	14.000
8	18,3-21	15-17,4	-4	16d4+8	Nessuno/5	20%	H, Qx2	15.000
9	21-23,8	17,4-19,5	-5	18d4+9	Nessuno/6	25%	H, Qx3	16.000
10	23,8-26,5	19,5-22,3	-6	20d4+10	Nessuno/7	30%	H, Qx4	17.000
11	26,5-29,3	22,3-24,4	-7	22d4+11	Nessuno/8	35%	H, Qx5	18.000
12	29,3-32	24,4-26,5	-8	24d4+12	Nessuno/9	40%	H, Qx6	19.000

Drago di Rubino



CLIMA/TERRENO: Colline e montagne non artiche e qualsiasi sotterraneo

FREQUENZA: Molto raro

ORGANIZZAZIONE: Solitario o clan

CICLO DI ATTIVITA': Qualsiasi

DIETA: Speciale

INTELLIGENZA: Molto intelligente (11-12)

TESORO: Speciale

ALLINEAMENTO: Legale neutrale

N. DI MOSTRI: 1 (1d4+1)

CA: -4 (base)

MOVIMENTO: 9, Vo 30 (C), Sa 3

DADI-VITA: 14 (base)

THACO: 7 (base)

N. DI ATTACCHI: 3

FERITEPERATTACCO: 1d8 (artiglio)/1d8 (artiglio)/3d8 (morso)

ATTACCHI SPECIALI: Variabili

DIFESE SPECIALI: Variabili

RESIST. ALLA MAGIA: Variabile

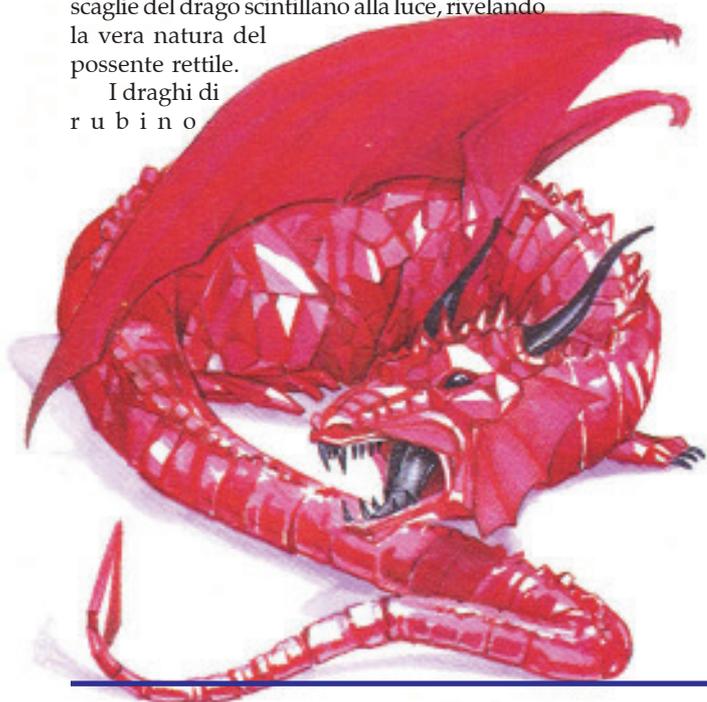
TAGLIA: Ga (14,6 m di base)

MORALE: Fanatico (18)

VALORE PE: Variabile

Ad una distanza maggiore di 36 metri, il drago di rubino non si distingue da un drago rosso. Ad una distanza ravvicinata, le scaglie del drago scintillano alla luce, rivelando la vera natura del possente rettile.

I draghi di rubino



parlano il loro linguaggio, la lingua comune a tutti i draghi e il linguaggio dei draghi rossi.

Combattimento: Il soffio del drago di giada appare come un'onda di calore insopportabile e a temperature di fusione. Quest'arma ha due effetti. Il primo, è un getto di fuoco (identico a quello del drago rosso). La forza del getto aumenta con l'aumentare dell'età del drago; vedi la tabella sottostante. Chiunque venga colpito può dimezzare i danni con un tiro-salvezza contro soffio.

Il secondo effetto entra in gioco solo se il primo tiro-salvezza fallisce. La vittima deve passare un secondo tiro-salvezza—questa volta contro fuoco magico—per tutti gli oggetti che trasporta. Se il tiro-salvezza fallisce significa che questi oggetti cominciano a bruciare o a fondersi. Gli oggetti di carta di distruggono immediatamente; gli oggetti di cuoio in un round; tutti gli altri oggetti non metallici in due round; gli oggetti di metallo non magici in tre round; e gli oggetti magici di ogni tipo in quattro o più round. Se hanno un bonus, aggiungi 1 round ai quattro round di base per ogni bonus. Si fondono anche gli oggetti che posseggono una qualche immunità o resistenza al fuoco, ma ci mettono il doppio del tempo. Gli oggetti che bruciano o che si fondono possono essere salvati se immersi nell'acqua prima della completa distruzione. (Il raffreddamento è la chiave, non l'acqua, quindi anche i rimedi magici come *cono di freddo* o *tempesta di ghiaccio* possono fermare i danni.) Il DM può scegliere di ridurre i bonus dell'oggetto a causa di un danno parziale.

Qualsiasi sia l'età, il drago di rubino è completamente immune agli attacchi basati sul fuoco e sul calore. Si deliziano nel crogiolarsi nei fiumi di lava e magma. La loro pelle resistente fornisce anche una solida resistenza contro il freddo; ricevono un bonus di +1 sui tiri-salvezza contro attacchi basati sul freddo, e subiscono 1 punto-ferita, in meno per ogni dado di danno da tali attacchi.

Habitat e Società: I draghi di rubino esistono negli stessi ambienti prediletti dai draghi rossi. Comunque, sono più propensi a spingersi ad altitudini maggiori, in climi più freddi e nel profondo sottosuolo.

Ecologia: I draghi di rubino sono froci carnivori. Sono anche ghiotti di gemme preziose, fuse nelle possenti fornaci della terra. Questi draghi attaccano spesso i nani, sapendo che i piccoli semiumani raccolgono le gemme che questi draghi trovano così deliziose.

I personaggi che si trovino intrappolati da un drago di rubino avranno una buona probabilità di guadagnarsi la libertà offrendo di condurre il drago in un luogo pieno di gemme.

Età	Lunghezza		CA	Soffio	Incantesimi		Tesoro	Valore PE
	Corpo (m)	Coda (m)			Esp. Magia/Sacerdote	RM		
1	0,6-3,4	0,9-3,6	1	2d8+1	Nessuno	Nessuna	Nessuno	4.000
2	3,4-6,4	3,6-6,4	0	4d8+2	Nessuno	Nessuna	Nessuno	7.000
3	6,-11,9	6,4-9	-1	6d8+3	Nessuno	Nessuna	Nessuno	9.000
4	11,9-17,4	9-14,9	-2	8d8+4	Nessuno/1	Nessuna	E, S, Q	12.000
5	17,4-30	14,9-21	-3	10d8+5	Nessuno/2	25%	H, S, Q	15.000
6	30-28,3	21-26,5	-4	12d8+6	Nessuno/2 1	30%	H, S, Q	16.000
7	28,3-33,8	26,5-32,6	-5	14d8+7	Nessuno/2 2	35%	H, S, Qx2	17.000
8	33,8-39,3	32,6-37,8	-6	16d8+8	Nessuno/2 2 1	40%	H, S, Qx2	19.000
9	39,3-44,2	37,8-43,9	-7	18d8+9	Nessuno/2 2 2	45%	H, S, Qx2	20.000
10	44,2-47,2	43,9-47,2	-8	20d+10	1/2 2 2 1	50%	H, S, Qx3	21.000
11	47,2-49,7	47,2-49,4	-9	22d8+11	2/2 2 2 2	55%	H, S, Qx3	22.000
12	49,7-52,1	49,4-52,1	-10	24d8+12	2 1/2 2 2 2 1	60%	H, S, Qx3	23.000

CLIMA/TERRENO:	Qualsiasi temperato o tropicale
FREQUENZA:	Molto raro
ORGANIZZAZIONE:	Gruppo
CICLO DI ATTIVITA':	Notturmo
DIETA:	Carogne
INTELLIGENZA:	Normale (10)
TESORO:	W
ALLINEAMENTO:	Caotico neutrale
N. DI MOSTRI:	1d3+1
CA:	4
MOVIMENTO:	12
DADI-VITA:	9+2
THACO:	11
N. DI ATTACCHI:	2
FERITE PER ATTACCO:	1d8 (artiglio)/1d8 (artiglio)
ATTACCHI SPECIALI:	Spore
DIFESE SPECIALI:	Vedi sotto
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna
TAGLIA:	M (alto 1,8 m)
MORALE:	Campione (15)
VALORE PE:	3.000

Il dusanu, o demone putrescente, è un orripilante umanoide intelligente che vaga per le fitte foreste di Mystara, attaccando gli sfortunati umani o semiumani con le sue spore mortali.

Un demone putrescente ha l'aspetto di uno scheletro umano (o umanoide) incrostato di muffa gialla, spesso con addosso vesti lacere. I suoi occhi strani, brillano di una spettrale luce blu, e l'aria nauseabonda attorno al dusanu è infetta delle spore del suo secco marciume.

Nessuno è ancora riuscito a comunicare con un dusanu, sebbene diversi saggi e maghi abbiano già tentato.

Combattimento: In battaglia, i dusanu sono intelligenti ed astuti. Il mostro attacca sempre con i suoi artigli ammuffiti, ognuno causa 1d8 punti-ferita. Quando attacca, un gruppo cerca sempre di formare un cerchio attorno alle vittime irradiando spore. Quando un demone putrescente attacca, le sue spore si staccano dal corpo spargendosi in un raggio di 1,5 metri attorno alla creatura. Qualsiasi umano, semiumano o umanoide all'interno del cerchio deve fare un tiro-salvezza contro veleno. Quelli che falliscono subiscono 1d8 punti-ferita addizionali e diventano infetti. (Vedi "habitat e Società").

Le ossa infestate dalla muffa del dusanu sono particolarmente soffici, perfino spugnose. La loro abilità di assorbire gli urti protegge la creatura dai danni. Le armi non magiche infliggono solo 1 punto-ferita al demone putrescente, mentre le armi contundenti magiche (mazze, magli, ecc.) causano solo la metà dei danni. Le altre armi magiche, comunque, infliggono danno intero. La muffa non conduttiva del dusanu lo rende immune a qualsiasi attacco di tipo elettrico.

Habitat e Società: Il dusanu è in effetti una colonia di funghi che ha preso possesso di uno scheletro umanoide o umano. La sua mente collettiva fornisce alla creatura intelligenza e volontà. La muffa infesta ogni cervice dello scheletro tranne le cavità orbitali, dal quale emette gli strani fumi di decomposizione che fanno in modo che gli occhi del dusanu brillino di una spettrale luce blu.

Un demone putrescente si riproduce infettando gli umani ed altri umanoidi con le sue spore velenose. Chi viene infettato da queste spore non mostra alcun segno dell'infezione per 1d3+1 giorni, tranne che per un prurito persistente. Comunque, un incantesimo *cura ferite* non ha effetti sulla vittima. Alla fine di questo periodo, la muffa gialla comincia ad eruttare attraverso

la pelle. Ogni giorno la vittima deve fare un tiro-salvezza contro morte. La vittima che fallisce il tiro-salvezza comincia a ricoprirsi di muffa, morendo in meno di due ore. Le spore possono essere distrutte con un incantesimo *cura malattie* lanciato sulla vittima in qualsiasi momento prima della morte.

Dopo un periodo di 1d3 giorni, la muffa anima il cadavere, creando un nuovo dusanu. La personalità del personaggio è persa la nuova colonia ora abita il corpo. Tutte le memorie della persona e le abilità scompaiono quando le spore animano il corpo.

I dusanu preferiscono muoversi in piccoli gruppi di 1d3+1 colonie, così i personaggi ne incontreranno raramente una da sola. I demoni putrescenti sembra comunichino attraverso il rilascio di spore e possono percepire un altro della propria specie fino ad una distanza di 16 chilometri. Le creature non sembrano prediligere covi o luoghi particolari, ma adottano uno stile di vita nomade. Gli avventurieri li incontrano per di più vagando per le foreste più fitte o le paludi lontane dagli insediamenti umani.

Quando non attaccano gli umani e le altre creature intelligenti, i demoni putrescenti evitano la civiltà.

Ecologia: Periodicamente, un dusanu deve rinnovare la sua colonia di muffa lanciando le spore su una carcassa, un tronco di albero morto o altri oggetti morti. Le spore crescono rapidamente in muffa che consuma il materiale, poi lancia queste nuove spore rivitalizzate che si cibano della colonia di muffa precedente per formarne una nuova. La muffa sul materiale in decomposizione muore dopo aver adempiuto al suo compito. In questo modo, un demone putrescente può consumare un intero torso umano o tronco d'albero della sua stessa taglia in meno di tre ore.



Elementale del Caos, Aria/Terra



	Eoliano	Erdeen
CLIMA/TERRENO:	Qualsiasi aria	Qualsiasi terreno
FREQUENZA:	Molto raro	Molto raro
ORGANIZZAZIONE:	Cricca	Solitario
CICLO DI ATTIVITÀ:	Qualsiasi	Qualsiasi
DIETA:	Aria, nuvole	Terra, metallo
INTELLIGENZA:	Molto int. (11)	Molto int. (12)
TESORO:	Nessuno	Speciale
ALLINEAMENTO:	Caotico (qualsiasi)	Caotico neutrale
N. DI MOSTRI:	1d4	1
CA:	2	0
MOVIMENTO:	Vo 36 (A)	18
DADI-VITA:	8	10
THACO:	13	11
N. DI ATTACCHI:	2 o 1	2
FERITE PER ATTACCO:	2d4 (urto)/ 2d4 (urto)	1d12 (pugno)/ 1d12 (pugno)
ATTACCHI SPECIALI:	Soffocare, incantesimi	Incantesimi
DIFESE SPECIALI:	Vedi sotto	Vedi sotto
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna	Nessuna
TAGLIA:	G (lungo 3 m)	G (alto 2,7 m)
MORALE:	Elite (13)	Elite (14)
VALORE PE:	5.000	7.000

Gli elementali del caos sono creature intelligenti native di uno dei quattro piani elementali. Ognuno di questi elementali perseguono i propri interessi con vigore con poco, se non nessuno, riguardo per l'ordine sia sul loro piano casa che sul Piano Materiale Primario.

Tutti gli elementali del caos sono immuni al veleno, alle armi normali e agli incantesimi di 1° e 2° livello. Possono anche *individuare l'invisibile* a volontà. Gli elementali del caos lanciano gli incantesimi come se fossero lanciatori del 9° livello.

Eoliano

Nativi del Piano Elementale dell'Aria, gli eoliani hanno l'aspetto di esseri di vento in movimento, come il tremolio dell'aria calda, sebbene siano in effetti freddi e solidi. Queste creature sono lunghe di solito 3 metri e non più larghe di 1,5 metri, ma possono cambiare le loro dimensioni a proprio capriccio.

Combattimento: Un eoliano si tuffa in battaglia con entusiasmo, vedendo questo come la forma eccelsa del caos. Attacca di solito

urtando il nemico con il suo corpo di aria. La creatura può portare a segno due tipi di tali attacchi



per round, causando 2d4 punti-ferita con ogni colpo. Altrimenti, se l'eoliano preferisce, può infilare parte del suo corpo all'interno della bocca e dei polmoni del nemico. Questa azione richiede un tiro per colpire contro Classe d'Armatura 0. La vittima deve passare allora un tiro-salvezza contro morte magica per non essere soffocata, subendo automaticamente 1d8 punti-ferita per round. Un eoliano non può attaccare nei round in cui soffoca, ma una parte del corpo resta al di fuori della bocca dell'avversario quel tanto che basta per essere ancora colpito.

Gli eoliani possono lanciare gli incantesimi seguenti tre volte al giorno: *individuazione del magico*, *dissolvi magie* e *nube assassina*. Inoltre la creatura può lanciare *controllare i venti* e *controllo della temperatura*, raggio 3 m (solo per ridurre la temperatura) una volta al giorno. Un eoliano è immune agli attacchi basati sull'aria, ma resta vulnerabile agli attacchi basati sulla terra, che gli causano danni doppi.

Habitat e Società: I fondamentali dell'aria compaiono nel Piano Materiale Primario in luoghi particolarmente ventosi o sulle a cima di montagne frastagliate. I personaggi li incontreranno sempre in stormi, e a volte potrebbero accompagnare elementali più potenti che si avventurano nel Piano Materiale Primario.

Il come e il perché i fondamentali arrivino nel Piano Materiale Primario sono sconosciuti. Alcuni teorizzano che questi elementali piuttosto deboli si ritrovino inavvertitamente risucchiati nel Primo Piano Materiale quando un elementale più potente attraversa intenzionalmente il confine oppure viene evocato dal suo piano di origine. Altra possibilità è che gli elementali più potenti mandino queste creature nel Primo Piano Materiale per i loro scopi misteriosi.

Ecologia: I fondamentali, come stranieri nel Piano Materiale Primario, non svolgono un ruolo importante nell'ecologia di nessuna delle aree.

Il corpo di un fondamentale dell'aria può essere d'aiuto per la creazione di una *pozione del volare*. Comunque, quando una creatura di questo tipo muore nel Piano Materiale Primario, il suo corpo torna rapidamente nel Piano Elementale dell'Aria a meno che qualcuno non lo metta in un contenitore benedetto entro 2 round dalla morte della creatura.

Erdeen

Gli erdeen—massicci esseri di roccia alti circa 2,7 metri—hanno il corpo disegnato da lunghe vene di metallo e minerali. Sono originari del Piano Elementale della Terra.

Combattimento: In battaglia, un erdeen si muove con grazia sorprendente. Attacca la sua vittima o con i pugni (1d12/1d12 punti-ferita) oppure con gli incantesimi.

L'elementale può lanciare uno dei seguenti incantesimi tre volte al giorno: *individuazione del magico*, *dissolvi magie* e *terremoto*. Inoltre, un erdeen può lanciare *roccia in fango* a volontà. La creatura è immune a tutti gli attacchi basati sulla terra, ma è vulnerabile agli attacchi basati sull'aria che gli infliggono 3 punti-ferita in più per ogni dado di danno.

Habitat e Società: I personaggi incontreranno raramente il solitario erdeen fuori dal loro piano di origine. Quando in Mystara, la creatura spende molte delle sue energie organizzando la terra e la roccia in configurazioni bizzarre ed instabili. Questi esseri cambiano la loro dimora in continuazione, modellandole e rimodellandole a loro piacimento per poi lasciarle vuote quando se ne vanno. Affascinati dalla caotica instabilità della terra, questi elementali sono sorpresi dal fatto che molte creature la vedano come un elemento stabile.

Gli erdeen sono conosciuti per intrappolare gli avventurieri nel sottosuolo ingaggiandoli nelle loro bizzarre discussioni sulla natura della realtà. Quelli che si fanno apprezzare dall'elementale possono andarsene, sebbene cosa possa piacere ad un erdeen sia difficile da dedurre.

Ecologia: Il corpo di un erdeen contiene 1d4x1.000 monete d'oro in minerali e metalli preziosi. Queste creature considerano i noiosi galeb duhr e gli hydrax dei nemici, odiano le orde e temono gli attacchi basati sull'aria in generale.

Elementale del Caos, Fuoco/Acqua

	Piroforo	Ondina
CLIMA/TERRENO:	Qualsiasi fuoco	Qualsiasi acqua
FREQUENZA:	Molto raro	Molto raro
ORGANIZZAZIONE:	Tribù	Solitario
CICLO DI ATTIVITA':	Qualsiasi	Qualsiasi
DIETA:	Fuoco	Acqua
INTELLIGENZA:	Molto int. (12)	Normale (10)
TESORO:	Nessuno	Nessuno
ALLINEAMENTO:	Caotico malvagio	Caotico buono
N. DI MOSTRI:	1d6+1	1
CA:	3	4
MOVIMENTO:	12, Vo 36 (A)	9, Nu 24
DADI-VITA:	7	8
THACO:	13	11
N. DI ATTACCHI:	2	1
FERITE PER ATTACCO:	2d6 (sferzata)/ 2d6 (sferzata)	2d8 (pugno) o 1d10 (stretta)
ATTACCHI SPECIALI:	Fuoco, incantesimi	Incantesimi, stritolamento
DIFESE SPECIALI:	Vedi sotto	Vedi sotto
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna	Nessuna
TAGLIA:	M (diametro 1,5 m)	G (lungo 3,6 m)
MORALE:	Risoluto (12)	Elite (13)
VALORE PE:	3.000	4.000

Gli elementali del caos sono creature intelligenti native di uno dei quattro piani elementali. Ognuno di questi elementali persegua i propri interessi con vigore con poco, se non nessuno, riguardo per l'ordine sia sul loro piano casa che sul Piano Materiale Primario.

Tutti gli elementali del caos sono immuni al veleno, alle armi normali e agli incantesimi di 1° e 2° livello. Possono anche *individuare l'invisibile* a volontà. Gli elementali del caos lanciano gli incantesimi come se fossero lanciatori del 9° livello.

Piroforo

I pirofori hanno l'aspetto di blocchi di carbone infiammati del diametro di 1,5 metri che scattano di qua e di là, eruttando lingue di fuoco periodicamente. Questi esseri nativi del Piano Elementale del Fuoco si muovono molto velocemente e, in aria, sembrano piccole meteore.

Combattimento: Tutti i pirofori amano provocare incendi nel Piano Materiale Primario. In battaglia, tentano sempre di incendiare il proprio avversario sferzandolo con lingue di fuoco appuntite. Un piroforo può attaccare due volte per round, causando 2d6 punti-ferita per ogni colpo. Inoltre, la vittima di un colpo andato a segno deve passare un tiro-salvezza contro bacchette per non prendere fuoco; gli oggetti che normalmente non bruciano, come i metalli e la pietra, ricevono un bonus di +4 al tiro-salvezza. Il fuoco provoca 1d6 punti-ferita per round finché non viene spento. Le vittime devono perdere 1d4 round a rotolarsi sul terreno o un round immersi nell'acqua per domare le fiamme.

I pirofori sono immuni agli attacchi basati sul fuoco e possono lanciare i seguenti incantesimi tre volte al giorno: *individuazione del magico*, *dissolvi magie*, *piccole meteore di Melf* e *tempesta di fuoco*. Possono anche lanciare *alterare fuochi normali* a volontà. Questi elementali subiscono sempre il danno massimo dagli attacchi basati sull'acqua.

Habitat e Società: I pirofori, forse i più violenti fra gli elementali, trovano diletto nel potere distruttivo del fuoco. Usano spesso le loro abilità per fare giochi maligni, inondando parti del Primo Piano Materiali di un fuoco "purificatore".

Ecologia: Dare fastidio ai legali elioni è il passatempo preferito dai pirofori. Temono le creature basate sull'acqua ed odiano particolarmente gli hydrax e le ondine.

Ondina

Le ondine dimorano nel Piano Elementale dell'Acqua e visitano raramente il Primo Piano Materiale.

Nel loro piano d'origine, un'ondina appare come un serpente trasparente e senza lineamenti. Può cambiare forma facilmente, adottandone a volte una con molti tentacoli per maneggiare oggetti. Una volta per turno, un'ondina può passare fino a 5 round nuotando velocemente (fattore movimento 48) in una forma simile ad una molla che ruota.

Combattimento: Un'ondina può attaccare usando degli pseudopugni, stritolando o lanciando incantesimi. Usando il "pugno" la creatura attacca una volta per round. Se il colpo va a segno, causa 2d8 punti-ferita. L'ondina poi può avvolgersi attorno all'avversario, stritolandolo per 1d10 punti-ferita automatici ogni round. La creatura può avvolgersi attorno a creature di taglia gigante o meno, rendendo il suo nemico incapace di muoversi, attaccare o concentrarsi.

Un'ondina può lanciare i seguenti incantesimi tre volte al giorno: *individuazione del magico*, *ragnatela*, *dissolvi magie*, *tempesta di ghiaccio* e *tramutare la polvere in acqua*. La ragnatela di un'ondina è fatta da filamenti di ghiaccio, funziona allo stesso modo dell'incantesimo *ragnatela*. Comunque, le fiamme sciolgono i filamenti invece di bruciarli e le vittime all'interno non subiscono danni. L'ondina stessa è immune a tutti gli attacchi basati sull'acqua, ma gli attacchi basati sul fuoco provocano alla creatura danni doppi.

Quando si trova sul Piano Materiale Primario, un'ondina rigenera 3 punti-ferita per round finché resta immersa in acqua. Quando si trova fuori dall'acqua, la creatura *perde* 1 punto-ferita per round per la disidratazione.

Habitat e Società: Le solitarie ondine posseggono una filosofia simile a quella dei djinn: aiutare tutti quelli che si dimostrano valevoli. Poco si sa della struttura sociale e degli scopi delle ondine, se ne hanno poi qualcuno.

Ecologia: Le ondine considerano gli elioni e le orde come nemici, e temono gli attacchi basati sul fuoco.



Elementale della Legge, Aria/Terra



	Anemo	Kryst
CLIMA/TERRENO:	Qualsiasi aria	Qualsiasi terreno
FREQUENZA:	Molto raro	Molto raro
ORGANIZZAZIONE:	Stormo	Gruppo
CICLO DI ATTIVITA':	Qualsiasi	Qualsiasi
DIETA:	Aria, nuvole	Terra, roccia
INTELLIGENZA:	Molto int. (12)	Normale (10)
TESORO:	Nessuno	Nessuno
ALLINEAMENTO:	Legale neutrale	Legale buono
N. DI MOSTRI:	1d6	1d6
CA:	1	2
MOVIMENTO:	12, Vo 36 (A)	24
DADI-VITA:	9	9
THACO:	11	11
N. DI ATTACCHI:	3	3
FERITE PER ATTACCO:	1d10 (sferza)/ 1d10 (sferza)/ 1d10 (sferza)	1d12 (punta)/ 1d12 (punta)/ 1d12 (punta)
ATTACCHI SPECIALI:	Incantesimi	Incantesimi
DIFESE SPECIALI:	Vedi sotto	Vedi sotto
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna	Nessuna
TAGLIA:	M (diametro 1,5 m)	M (diametro 1,8 m)
MORALE:	Elite (14)	Elite (14)
VALORE PE:	6.000	6.000

Gli elementali della legge sono creature intelligenti native di uno dei quattro piani elementali. Ognuno di questi elementali si dedica a promuovere le forze della legge sia sul loro piano di origine che sul Piano Materiale Primario, sebbene differiscano nei metodi usati per ottenere tali scopi.

Tutti gli elementali della legge sono immuni al veleno, alle armi normali e agli incantesimi di 1° e 2° livello. Possono anche *individuare l'invisibile* a volontà.

Anemo

Nativi del Piano Elementale dell'Aria, gli anemo spendono le loro energie nel creare ordine dal rozzo caos.

Queste creature simili a cotone, del diametro di circa 1,5 metri, sono costituite da una complessa rete di fibre bianche. Il loro corpo estremamente leggero gli permette di effettuare manovre aeree incredibilmente agili.

Combattimento: Un anemo ha poca paura della battaglia,



scegliendo di combattere contro chiunque aiuti le forze del caos. In combattimento l'anemo di solito attacca trasformandosi in un turbine di vento, sferzando gli avversari con una moltitudine di fine fibre abrasive. Può eseguire tre attacchi per round, causando 1d10 punti-ferita con ogni assalto.

Gli anemo sono immuni agli attacchi basati sull'aria. Possono lanciare i seguenti incantesimi tre volte al giorno: *individuazione del magico*, *dissolvi magie*, *nebbia persistente* e *muro di vento* (come se fossero lanciatori del 9° livello). Inoltre, possono lanciare *controllare i venti* (al 15° livello) e *servitore aereo* (che non può attaccare l'elementale) una volta al giorno. Un anemo è vulnerabile agli attacchi basati sulla terra, subendo 3 punti-ferita in più per ogni dado di danno.

Habitat e Società: Ogni anemo lavora a stretto contatto con quelli della sua specie, cercando sempre di catalogare ed ordinare tutto ciò che esiste. Queste creature sono quelle che si incontrano più facilmente fuori dal proprio piano di origine fra tutti gli elementali.

Ecologia: Gli anemo odiano tutte le creature del caos, particolarmente gli elementali del caos, e specialmente i pirofori; e non gli piacciono i cacciatori invisibili. Temono le creature basate sulla terra e gli attacchi basati sulla terra.

Kryst

I kryst, esseri intelligenti nativi del Piano Elementale della Terra, hanno il corpo simile ad una roccia di quarzo; ogni kryst ha l'aspetto di un agglomerato di 12 punte di cristallo dorato che si protendono verso l'esterno da un punto centrale.

Un kryst normalmente comunica telepaticamente (raggio di 36 metri). Se il contatto mentale ha uno scarso effetto, può scegliere di passare alla comunicazione scritta. (Incidendo le parole con una delle sue punte.)

Combattimento: Sebbene i kryst non comincino a combattere se prima non hanno già determinato che non ci siano opzioni migliori, combatte con ferocia e determinazione. Questi elementali attaccano di solito caricando gli avversari ripetutamente con le sue lunghe punte. Un kryst può attaccare in tal modo tre volte per round, causando 1d12 punti-ferita con ogni colpo andato a segno.

I kryst sono immuni a tutti gli attacchi basati sulla terra e possono lanciare i seguenti incantesimi tre volte al giorno: *individuazione del magico*, *dissolvi magie*, *muro di pietra* e *roccia in fango*. Inoltre i kryst possono lanciare *pietre parlanti* una volta al giorno. Questi incantesimi sono lanciati come se i kryst fossero lanciatori di incantesimi del 9° livello. I kryst sono vulnerabili agli attacchi basati sull'aria, subendo danni doppi.

Habitat e Società: I kryst hanno una società vasta e complessa nei loro ragni, vivendo in pace ed aiutando gli altri elementali della terra. I visitatori sono sempre i benvenuti, e sono sempre in cerca di nuove conoscenze di tutti i tipi.

Ecologia: Questi elementali temono ed odiano le orde, con i quali ingaggiati in una guerra senza fine. Sono anche nemici degli hydrax, sebbene li incontrino di rado. Tutti i kryst temono le creature basate sull'aria e gli attacchi basati sull'aria, sebbene non vedano questi gruppi di esseri come nemici particolari.

Elementale della Legge, Fuoco/Acqua

	Elione	Hydrax
CLIMA/TERRENO:	Qualsiasi fuoco	Qualsiasi acqua
FREQUENZA:	Molto raro	Molto raro
ORGANIZZAZIONE:	Famiglia	Solitario
CICLO DI ATTIVITA':	Qualsiasi	Qualsiasi
DIETA:	Fuoco	Ghiaccio
INTELLIGENZA:	Int.issimo (14)	Molto int. (12)
TESORO:	Nessuno	Nessuno
ALLINEAMENTO:	Legale buono	Legale malvagio o legale neutrale
N. DI MOSTRI:	1d4+1	1
CA:	1	2
MOVIMENTO:	9, Vo 24 (A)	6, Nu 18
DADI-VITA:	9	5-12
THACO:	11	5-6 DV: 15 7-8 DV: 13 9-10 DV: 11 11-12 DV: 9
N. DI ATTACCHI:	1	2
FERITE PER ATTACCO:	2d8 (strizzata)/	1d10 (chela)/ 1d10 (chela)
ATTACCHI SPECIALI:	Incantesimi, trappola	Incantesimi,
DIFESE SPECIALI:	Vedi sotto	Vedi sotto
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna	Nessuna
TAGLIA:	Mi-Ga (diam. 0,3-12 m)	G (largo 2,4 m)
MORALE:	Elite (14)	Elite (14)
VALORE PE:	6.000	5 DV: 1.400 6 DV: 2.000 7 DV: 3.000 8 DV: 4.000 9 DV: 5.000 10 DV: 6.000 11 DV: 7.000 12 DV: 8.000

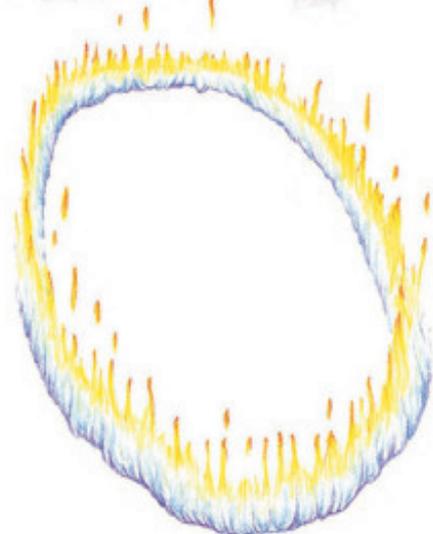
Gli elementali della legge sono creature intelligenti native di uno dei quattro piani elementali. Ognuno di questi elementali si dedica a promuovere le forze della legge sia sul loro piano di origine che sul Piano Materiale Primario, sebbene differiscano nei metodi usati per ottenere tali scopi.

Tutti gli elementali della legge sono immuni al veleno, alle armi normali e agli incantesimi di 1° e 2° livello. Possono anche *individuare l'invisibile* a volontà.

Elione

Gli elioni sono nativi del Piano Elementale del Fuoco e i personaggi lo incontreranno raramente da qualche altra parte. Queste creature estremamente buone evitano ogni tipo di violenza.

Tutti gli elioni hanno l'aspetto di un grande anello di fuoco pulsante (di solito di 6 metri di diametro). Comunque, gli elioni possono modificare il proprio corpo in vasto range di dimensioni; possono ridursi fino a circa 30 centimetri o espandersi fino a 12 metri.



Combattimento: Gli elioni odiano il combattimento, perfino nel bel mezzo della battaglia cercano costantemente il modo di risolvere il conflitto pacificamente. Quando in combattimento un elione tenta di formare un anello attorno all'avversario. Quando l'attacco ha successo, l'elementale si restringe attorno alla vittima intrappolandola. (L'elione può controllare la propria temperatura e non brucerà la vittima intrappolata.) Può stritolare la vittima catturata causandogli 2d8 punti-ferita per round, ma raramente danneggia all'avversario in questo modo, preferendo negoziare in termini pacifici.

Un elione può lanciare i seguenti incantesimi tre volte al giorno: *individuazione del magico*, *dissolvi magie*, *muro di fuoco* e *fiamma purificatrice* (funziona come un incantesimo *cura malattie*). Questi incantesimi sono lanciati come se l'elione fosse un lanciatore di incantesimi del 9° livello. Gli elioni, sebbene immuni agli attacchi basati sul fuoco, sono vulnerabili agli attacchi basati sull'acqua, dal quale subiscono danni doppi.

Habitat e Società: Gli elioni formano gruppi familiari molto uniti conosciuti come anelli. Ogni anello ha 1d4+1 membri. Gli anelli di elioni di muovono metodicamente per il Piano Elementale del Fuoco, incontrando la gente per dibattere u materie filosofiche di ogni tipo.

Ecologia: Gli elioni sono famosi filosofi e negoziatori. In tempi di grande crisi, avventurieri coraggiosi si addentrano nel Piano Elementale del Fuoco in cerca di aiuto da parte di questi esseri. I più grandi nemici degli elioni sono gli efreeti e gli elementali del caos.

Hydrax

Gli hydrax sono originari del Piano Elementale dell'Acqua e, fra tutti gli elementali, sembrano i più restii a visitare altri piani. Queste grandi creature simili a granchi di un colore blu ghiaccio hanno un corpo del diametro di 1,8 metri con sei zampe e due chele.

Combattimento: In battaglia, gli hydrax attaccano con le loro chele di ghiaccio (causando 1d10 punti-ferita con ognuna) o con gli incantesimi. Possono lanciare i seguenti incantesimi tre volte al giorno: *individuazione del magico*, *ragnatela*, *dissolvi magie*, *muro di ghiaccio* e *tramutare la polvere in acqua*. Una volta alla settimana possono usare *specchio d'acqua*. Tutti questi incantesimi sono lanciati come se l'hydrax fosse un lanciatore d'incantesimi del 9° livello. Gli hydrax sono immuni a tutti gli attacchi basati sull'acqua, ma subiscono il doppio delle ferite dagli attacchi basati sul fuoco.

Habitat e Società: Gli hydrax sono creature solitarie che, sebbene di natura legale, tendono ad allearsi con le forze del male. Passano la maggior parte del loro tempo creando complesse città e accessori di grande bellezza con attrezzi fatti di ghiaccio. In tale sforzo, comunque, non lavorano quasi mai assieme. Ogni hydrax, invece, aspetta il suo turno per aggiungere il proprio lavoro a quello già esistente.

Ecologia: I nemici più comuni degli hydrax sono le ondine e gli erdeen; questi elementali simili a granchi temono le creature e gli attacchi basati sulla terra, particolarmente quelli degli erdeen.



	Presenza	Mezzombra	Visione
CLIMA/TERRENO:	Rovine	Rovine	Rovine
FREQUENZA:	Raro	Raro	Raro
ORGANIZZAZIONE:	Solitario	Solitario	Solitario
CICLO DI ATTIVITA':	Notturno	Notturno	Notturno
DIETA:	Nessuna	Nessuna	Nessuna
INTELLIGENZA:	Molto int. (11)	Intelligente (10)	Intelligente (9)
TESORO:	N, O, (L)	(L, N, U)	L, N, O
ALLINEAMENTO:	Caotico malvagio	Caotico malvagio	Caotico malvagio
N. DI MOSTRI:	1	1	1
CA:	0	0	0
MOVIMENTO:	18	12	0
DADI-VITA:	13	14	15
THACO:	10	10	9
N. DI ATTACCHI:	2	1	2d4
FERITE PER ATTACCO:	1d6+2(artiglio)/ 1d6+2(artiglio)	3d4 (pugnale)	1d8 ognuno (spada)
ATTACCHI SPECIALI:	Paura, trance	Paura	Paura, lamento
DIFESE SPECIALI:	———Resistenza allo scacciare———		
RESIST. ALLA MAGIA:	Vedi sotto	Vedi sotto	Vedi sotto
TAGLIA:	M (1,5 m)	M (1,5 m)	M (1,5-1,8 m)
MORALE:	Campione (15)	Campione (16)	Impavido (20)
VALORE PE:	3.000	4.000	5.000

Le essenze sono non morti che vagano pressoché ovunque. Evitano la luce del giorno, ma non temono le sorgenti di luce magica. Sono immuni a tutti gli incantesimi che *bloccano*, *addormentano*, influenzano la mente, a quelli basati sul freddo e possono essere colpite solo da armi magiche.

Quando vengono incontrate per la prima volta, sono sempre in forma immateriale (etera) e (sebbene possano essere scacciate) non possono essere ferite da chi si trova nel Piano Materiale Primario. Ogni essenza ha una forma di attacco speciale che di norma usa immediatamente. Poi si materializza per il combattimento fisico, con CA0.

Chiunque veda un'essenza (cioè sia ad una distanza inferiore a 36 metri dal mostro) deve effettuare un tiro-salvezza contro incantesimi altrimenti scappa per la paura. Gli esseri con 3 dadi-vita o meno, invece, sono terrorizzati automaticamente (senza tiro-salvezza) ed in seguito si rifiuteranno di ritornare nelle zone dove hanno visto l'essenza. Gli altri esseri, se il tiro-salvezza è favorevole, evitano i detti effetti.

Le essenze sono scacciate dai sacerdoti come non morti Speciali. Tutte le essenze sono in grado di resistere allo scacciare dei sacerdoti. Quando un sacerdote riesce a scacciarla, questa può effettuare un tiro-salvezza contro incantesimi. Se il tiro ha successo, non solo evita di essere scacciata, ma riflette la magia contro lo stesso sacerdote. Quest'ultimo deve a sua volta effettuare con successo un tiro-salvezza contro incantesimi altrimenti resta paralizzato dalla paura per 2d6 round.

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

Presenza

La presenza è un solitario essere umanoide simile a un wight, ma semitrasparente. Ha degli artigli ossuti che usa come armi.

Combattimento: Il primo attacco della presenza avviene mentre si trova ancora in forma etera, e consiste nella creazione di un vortice di nebbia trasparente, alto 3 metri e 6 metri di raggio. Chiunque si trovi all'interno della nebbia deve effettuare con successo un tiro-salvezza contro incantesimi altrimenti cade in una sorta di *trance*, incapace di qualsiasi azione e con lo sguardo fisso nella nebbia fin quando scompare. Chi rimane all'interno della nebbia può effettuare il tiro-salvezza ogni round, dopo il primo tiro con successo potrà ignorare la nebbia. La nebbia dura 12 round, o finché la presenza non è scacciata o distrutta. La nebbia a sua volta si sposta con la presenza.

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

Habitat e Società: La presenza resta generalmente nell'area in venne uccisa. Può essere qualsiasi luogo, ma tende a stare all'aperto.

Ecologia: Ogni umano o semi-umano ucciso dalla presenza si trasforma a sua volta in un mostro simile nel giro di una settimana. L'unico modo di evitarlo è pronunciare sul cadavere (sempre entro una settimana) prima l'incantesimo *scacciare il male* e poi quello di *resurrezione*. Se la resurrezione viene pronunciata senza preventivamente ricorrere allo *scacciare il male*, il personaggio resuscita ugualmente, senza nessun apparente strascico della terribile esperienza, ma dopo una settimana, comincia a trasformarsi inevitabilmente in una presenza.

Mezzombra

In aspetto è simile all'apparizione. Non è altro, infatti, che il simulacro di un uomo armato di pugnale.

Combattimento: Il primo attacco della mezzombra avviene in forma etera; balza fuori da una parete o dal pavimento ed ha il 90% di probabilità di prendere di sorpresa i personaggi. Si getta a capofitto contro un bersaglio specifico, minacciando il malcapitato col pugnale. La vittima deve effettuare con successo un tiro-salvezza contro raggio della morte o muore di paura.

Dopo l'attacco iniziale, la mezzombra si materializza ed inizia a colpire indiscriminatamente col pugnale tutti coloro che gli capitano a tiro. Se gravemente minacciata o se il suo morale viene meno, si materializza e fugge.

Habitat e Società: Le mezzombre si incontrano sempre in luoghi chiusi o nei sotterranei, si solito dove sono state fisicamente uccise.

Ecologia: Le mezzombre non hanno nessun ruolo nell'ecologia locale, e chi viene ucciso da una mezzombra non diventa mezzombra egli stesso.

Visione

Come l'orda fantasma (*Compendio dei Mostri Appendice: Mystara*), si aggira sempre in un'area ben definita. Ma, diversamente dall'orda fantasma, è composta dagli spiriti animati delle persone uccise orribilmente in battaglia. E' composta da 2d4 di umanoidi sparsi in un'area non più grande di 50 metri quadrati e per la maggior parte forniti di armi ed armature di vario tipo. In pratica il suo aspetto è quello di un campo di battaglia, senza alcun sopravvissuto ed è, in realtà, un ammasso di anime perse.

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

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

Se la visione viene scacciata si dissolve e non ricompare per 1d6 ore.

Habitat e Società: La visione non può assolutamente spostarsi dalla specifica zona in cui esiste, cioè dove le anime sono state uccise. Anche i singoli esseri che la compongono sono confinati nella zona e non possono uscirne né per fuggire né per inseguire gli avversari.

Ecologia: Come le mezzombre, le visioni non hanno un ruolo nell'ecologia di Mystara.

	Aryth	Bogan	Fylgar	Gretch	Ulzaq
CLIMA/TERRENO:	Qualsiasi	Qualsiasi	Qualsiasi	Qualsiasi	Qualsiasi
FREQUENZA:	Molto raro	Molto raro	Molto raro	Molto raro	Molto raro
ORGANIZZAZIONE:	Solitario	Solitario	Solitario	Solitario	Solitario
CICLO DI ATTIVITA':	Diurno	Qualsiasi	Diurno	Diurno	Notturmo
DIETA:	Onnivoro	Onnivoro	Onnivoro	Onnivoro	Onnivoro
INTELLIGENZA:	Int.issimo (13)	Molto int. (11)	Molto int. (11)	Molto int. (11)	Poco int. (6)
TESORO:	Q	Q	Q	Q	Q
ALLINEAMENTO:	Qualsiasi buono	Qualsiasi malvagio	Qualsiasi legale	Qualsiasi neutrale	Qualsiasi caotico
N. DI MOSTRI:	1	1	1	1	1
CA:	0	0	0	0	0
MOVIMENTO:	9, Vo 18 (B)	12, Vo 30 (A)	6, Vo 24 (A)	15, Vo 18(C)	6
DADI-VITA:	3	3	3	3	3
THACO:	17	17	17	17	17
N. DI ATTACCHI:	1	1	1	1	3 o 1
FERITE PER ATTACCO:	1d4 (coda) 1d4 (artiglio)/	1d4 (morso) o 1d3 (coda)	1d4 (morso) o 1d4 (coda)	1d4 (morso) o 1d4 (coda)	1d2 (artiglio)/ 1d2 (artiglio)/ 1d4 (morso) o 1d4 (morso)
ATTACCHI SPECIALI:	Sonno	Charme, veleno	Nessuno	Risucchio di Destrezza, lentezza	Risucchio di Forza, confusione
DIFESE SPECIALI:	—Colpito solo da armi magiche +1 o più, rigenerazione, invisibilità, immune al freddo e al fuoco; vedi sotto—				
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna	Nessuna	Nessuna	Nessuna	Nessuna
TAGLIA:	Mi (alto 30 cm)	Mi (alto 30 cm)	Mi (alto 60 cm)	Mi (alto 60 cm)	Mi (alto 60 cm)
MORALE:	Risolto (11)	Normale (10)	Elite (13)	Risolto (11)	Normale (10)
VALORE PE:	2.000	2.000	975	1.400	2.000

Sebbene i familiari del mondo di Mystara appaiono come minuscole creature umanoidi, questi sono in effetti la forma normale che gli Immortali assumono per visitare il Piano Materiale Primario in missioni speciali o per compiere atti di penitenza. Come famiglio, l'Immortale serve un padrone umano: un mago dello stesso allineamento. *Nota che il testo di questa descrizione si riferisce solo ai cinque tipi speciali di familiari indicati qui, non ai normali familiari degli esperti di magia.*

I cinque tipi di familiari corrispondono alle cinque sfere degli Immortali. Ognuna di queste sfere corrisponde più o meno ad un particolare allineamento. La tabella qui sotto mostra il tipo di famiglio che ogni sfera/allineamento rappresenta.

Famiglio	Sfera	Allineamento
Ulzaq	energia	caos
Bogan	entropia	malvagio
fylgar	materia	legge
aryth	pensiero	buono
gretch	tempo	neutrale

Gli Immortali non seguono queste classificazioni; per esempio, un Immortale del pensiero potrebbe scegliere di prendere la forma di un fylgar. Come famiglio, poi, possiede legami sia con la legge (fylgar) che con il buono (per la sua sfera del pensiero), creando un fylgar di allineamento legale buono.

I minuscoli umanoidi hanno piccole ali e un assortimento di poteri, ma ogni tipo di famiglio possiede le proprie forze, debolezze e aspetto.

Finché un famiglio presta il suo consenziente servizio (e il legame magico), può comunicare telepaticamente con il suo padrone fino ad 1,6 chilometri di distanza. Inoltre, il padrone che si trova entro questo raggio, può usare tutti i sensi del famiglio (compresa l'infravisione) e ottiene un bonus di +3 contro tutti i tiri-salvezza mentre permane un contatto fisico.

Combattimento: In battaglia, un famiglio attacca con il morso e con la coda. (L'ulzaq può anche usare gli artigli.) Il danno varia a seconda del tipo di famiglio ed ogni tipo ha le sue proprie abilità magiche.

Tutti i familiari sono immuni alle armi non magiche, come anche agli attacchi basati sul freddo e sul fuoco. Possono diventare invisibili (come l'incantesimo *invisibilità*) e possono lanciare *dissolvi magia* e *individuazione del magico* a volontà. Queste creature hanno un'infravisione di 18 metri. Ognuno può rigenerare 1 punto-ferita per round (come l'incantesimo *rigenerazione*) e passare quest'abilità al suo padrone se si trova a non più di 3 metri da lui. Tutti i familiari usano le loro abilità magiche come se fossero esperti di magia del 21° livello.

Se un famiglio dovesse scendere a 0 punti-ferita, si distrugge il suo corpo nel Piano Materiale Primario, mentre la forza vitale ritorna nel suo piano casa. Il personaggio che la creatura serviva non potrà più avere un famiglio per almeno un anno e subisce la perdita permanente di 1d4+1 punti-ferita a causa della distruzione della connessione mistica a causa della morte del famiglio.

Habitat e Società: I familiari di Mystara servono i loro padroni per scelta o per compito, dipende dalla ragione per cui sono stati inviati nel Piano Materiale Primario. In molti casi, un famiglio permette al mago di legarlo al suo servizio con l'incantesimo *trovare familiare*. Diversamente dalle altre creature, comunque, i familiari Immortali spesso scelgono il proprio padrone con attenzione, cercando un mago del proprio allineamento che stia cercando un familiare, oppure presentandosi ad un mago di loro scelta e dicendo al personaggio di lanciare l'incantesimo. L'incantesimo lega il famiglio Immortale come se fosse un qualsiasi altro familiare.

Alcuni stregoni di alto livello sono riusciti a legare un famiglio al loro servizio senza il suo consenso; solo pochi conoscono esattamente il metodo per creare tale legame. Questa procedura molto rischiosa richiede operazioni magiche lunghe, pericolose e costose e produce un legame più debole di quanto non sarebbe se il famiglio fosse consenziente. Se il famiglio riesce a sfuggire al legame magico, poi, concentrerà tutte le sue abilità nel punire il suo catturatore.

Una volta alla settimana, un famiglio può usare la sua speciale

conoscenza Immortale e perspicacia per aiutare il proprio padrone a prendere un'importante decisione. L'aiuto dà gli stessi benefici di un incantesimo *comunicazione*.

Ecologia: Sebbene nella forma Immortale i famigliari non necessitano di sostentamento, mentre si trovano sul Piano Materiale Primario hanno bisogno di riposo, di cibo e di bere per sopravvivere, come le creature non magiche.

I famigliari possono parlare, ma raramente scelgono di comunicare con altri che non siano il proprio padrone. Normalmente assistono i loro padroni in ogni compito, dagli esperimenti magici alle epiche imprese. Le loro abilità speciali li rendono ottime spie e esploratori degli accampamenti nemici. A causa del danno che la mote del famiglio provoca al padrone, gli stregoni quasi mai li usano come guardie o guerrieri.

I famigliari abitano dove vive il proprio padrone, e difficilmente i due stanno lontani l'uno dall'altro.

Aryth

Gli aryth hanno le fattezze più strane di tutti i famigliari. Questi minuscoli umanoidi (alti 30 centimetri) hanno gli occhi di un verde brillante e la pelle translucida del colore delle perle nere. La lunga coda dell'aryth e le ali delicate sono così fine da essere quasi invisibili.

Un aryth può trasformarsi in un ragno o in una scimmia ragno oppure in un passero (come per l'incantesimo *autometamorfofi*). In combattimento, il famiglio attacca con la coda, che contiene centinaia di piccoli aculei soporiferi all'estremità. Chiunque venga colpito dalla coda subisce 1d4 punti-ferita e deve passare un tiro-salvezza contro incantesimi o cadere addormentato per 2d4 round.

L'aryth è sorprendentemente percettivo e può lanciare *individuazione delle bugie* a volontà. Inoltre, può usare l'incantesimo *protezione dal male*, raggio di 3 metri tre volte al giorno. Un aryth non servirà mai volontariamente un padrone di allineamento non buono.

Bogan

Il minuscolo bogan ha accentuati lineamenti umanoidi. La sua pelle e le piccole quattro ali hanno la tinta blu-verde di quelle delle libellule, mentre la sua coda corta e a scaglie è o blu oppure verde. Gli occhi, grandi e blu, rendono questa creatura particolarmente gradevole. Infatti, molti mortali hanno incontrato il loro destino dopo essersi infatuati—e poi traditi—da una di queste bellezze.

Un bogan può trasformarsi in un serpente gigante e in un macaco. In combattimento colpisce con sferzate della sua coda che ha uno spigolo affilato come un coltello lungo i due terzi terminali, oppure morde con i denti velenosi. Chiunque venga morso da un bogan deve passare un

tiro-salvezza contro paralisi per non tremare in modo incontrollabile per 1d4 round (penalità di -2 sui tiri per colpire). I bogan sono immuni al veleno.

Questi astuti famigliari possono lanciare lo *charme* tre volte al giorno. Parleranno con chiunque pensino siano in grado di manipolare o ferire, permettendo, a volte, di creare un legame perfino a stregoni di allineamento buono nella speranza di portare il padrone alla rovina.

Fylgar

I fylgar, i famigliari più attraenti, hanno delle ali grandi e colorate e i lineamenti tondi dei bambini con i capelli ricci. La coda lunga simile a quella di un gatto ha tinte pastello e una pelliccia di soffici piume. Perfino nelle condizioni più rigide indossano sempre poche vesti leggere.

I fylgar si possono trasformare in gatti neri o in falchi. Hanno riflessi estremamente veloci (bonus di -1 all'iniziativa), e volano con straordinaria agilità. Quando attaccano con la lunga coda a mo' di frusta (solo in forma naturale) questi famigliari ottengono un bonus di +4 sui tiri per colpire.

Tre volte al giorno, i fylgar possono lanciare *invisibilità*, raggio 3 metri e possono usare *individuazione dell'invisibile* a volontà. Servono solo padroni legali; in fatti, alcuni sono morti di malattia quando forzati a servire un padrone di allineamento caotico. I fylgar di disperano delle azioni malvagie degli ulzaq e cercano di rispedire queste creature nel loro piano d'origine ogni volta che ne hanno la possibilità.

Gretch

I massicci e grigi gretch hanno piccole corna appuntite, delle mani sproporzionate e una coda barbigliata. Le loro corte ali di cuoio sono potenti, funzionali, ma non permettono di volare bene.

I gretch possono trasformarsi a volontà in corvi o ratti giganti. Quando non trasformati, le creature attaccano con la coda velenosa. Le vittime colpite dalla coda devono fare un tiro-salvezza contro veleno. Il fallimento significa perdere 1 punto di Destrezza per colpo. Si può riguadagnare la Destrezza persa al ritmo di 1 punto per turno, partendo dal turno seguente alla perdita dell'ultimo punto. Una vittima la cui Destrezza scenda a 3 cade a terra incosciente e vi rimane finché il punteggio della caratteristica non torna ad almeno 4. Il gretch è immune agli incantesimi che influenzano la mente. Una volta al giorno può lanciare *lentezza* sui suoi nemici.

Questi famigliari sono meno restrittivi riguardo la scelta dell'allineamento del loro padrone rispetto agli altri famigliari Immortali. Sebbene preferiscano servire quelli di allineamento neutrale, i gretch si legherà a quello cui gli sembrerà esigerà meno richieste. Ai gretch piace giocare scherzi, così qualsiasi stregone che costringe un gretch al legame è avvisato di stare in guardia, almeno uno degli scherzi del gretch potrà ferire (o uccidere) "accidentalmente" il padrone.

Ulzaq

Di gran lunga i più orribili fra i famigliari, gli ulzaq hanno delle fattezze brutte e amorfe, una pelle gialla a scaglie e delle corna ritote che si protendono dalla piccola fronte. Le loro ali non permettono il volo. Gli ulzaq sono sempre ricoperti di fango e sporczia, in quanto uno dei loro passatempi preferiti è quello di dimenarsi nell'immondizia, nello sporco e in altre forme di rifiuti.

Un ulzaq può trasformarsi in pipistrello o in rana. Nella forma normale, la creatura attacca con gli artigli e con il morso. Qualsiasi sia la forma assunta da un ulzaq, le ferite del morso risucchiano alla vittima 1 punto di Forza ad ogni colpo (negato da un tiro-salvezza contro veleno eseguito con successo). I personaggi recuperano la Forza persa al ritmo di 1 punto per turno, a partire dal turno seguente a quello dell'ultimo punto perso. Una vittima la cui Forza scenda a 3 cade a terra incosciente e si risveglierà solo quando il punteggio della caratteristica sarà tornato a 4.

Questi famigliari sono immuni agli attacchi elettrici. Una volta al giorno un ulzaq può causare confusione (come l'incantesimo *confusione*).

Creature meschine e venali, gli ulzaq sguazzano nella miseria degli altri. Molti vanno in cerca di padroni deboli, che spesso cadono preda delle loro manipolazioni e finiscono per seguire gli affari sinistri del famiglio. Gli ulzaq amano torturare e infierire su un bersaglio per settimane prima di far cadere la vittima in disgrazia e portarla ad una morte violenta.

Gli ulzaq odiano i fylgar quanto i fylgar detestano loro. L'ulzaq attacca tali nemici a vista, prendendosi il tempo di torturarli, se possibile; a queste creature malvagie piace particolarmente strappare le penne dalle ali dei fylgar catturati. In generale, distruggono la bellezza di qualsiasi cosa.



CLIMA/TERRENO:	Foreste e giungle tropicali e subtropicali
FREQUENZA:	Raro
ORGANIZZAZIONE:	Clan
CICLO DI ATTIVITÀ:	Qualsiasi
DIETA:	Onnivoro
INTELLIGENZA:	Intelligente (8-10)
TESORO:	Nessuno
ALLINEAMENTO:	Caotico buono
N. DI MOSTRI:	3d6
CA:	7
MOVIMENTO:	9, P1 15
DADI-VITA:	1-1
THACO:	20
N. DI ATTACCHI:	1
FERITE PER ATTACCO:	1d4 (morso) o a seconda dell'arma
ATTACCHI SPECIALI:	Sorpresa
DIFESE SPECIALI:	+2 su tutti i tiri-salvezza
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna
TAGLIA:	P (alto 90 cm)
MORALE:	Normale (8)
VALORE PE:	35
	120 (guerriero)
	270 (capo)
	2.000 (re)

I fanaton sono degli intelligenti abitanti della foresta, visti raramente, che hanno un forte legame con la natura.

Un fanaton è un incrocio tra un procione e una scimmia, sebbene il suo viso abbia delle espressioni simili a quelle umane. Un fanaton ha più o meno la taglia di un halfling, ed ha una coda prensile lunga 1,2 metri. Inoltre, un fanaton ha delle membrane di pelle che si tendono dalle gambe alle braccia; queste possono essere aperte per planare di ramo in ramo.

La colorazione di un fanaton assomiglia a quella di un procione, con una maschera nera attorno agli occhi, il pelo grigio e marrone e una coda ad anelli. Le mani del fanaton sono come quelle delle scimmie, compreso il pollice opponibile. Gli occhi del fanaton sono verde acceso, rosso fuoco o giallo luminoso. Al buio, gli occhi di un fanaton possono far prendere spavento a viaggiatori ignari.

I fanaton parlano il linguaggio degli elfi e dei treant, come anche il loro linguaggio che consiste per gran parte in gridi e schiocchi.

Combattimento: La loro natura gentile fa in modo che i fanaton difficilmente attacchino gli stranieri, sebbene combattano fanaticamente per difendere le bellezze della natura che li circonda dalla distruzione. Di regola i fanaton non optano per l'attacco diretto contro nemici più grossi o in numero superiore. I fanaton usano la naturale protezione della foresta per lanciare attacchi di sorpresa; sono per natura silenziosi, e il tiro per la sorpresa degli avversari subisce una penalità di -3. Quando si trovano fra gli alberi, i fanaton si muovono silenziosamente come i ladri con il 75% di probabilità.

I fanaton odiano gli aranea intensamente e li attaccano a vista, lasciando da parte qualsiasi tattica o sotterfugio.

I fanaton usano armi semplici, come clave, bastoni e reti. Gran parte delle loro armi sono costruite con materiali naturali. I fanaton usano raramente armi di metallo.

Quando non usano armi, i fanaton usano un morso che causa 1d4 punti-ferita.

I fanaton hanno i sensi estremamente acuti e hanno anche un'empatia con la foresta circostante. Questo fatto conferisce un bonus di +2 a tutti i loro tiri-salvezza.

Quando si incontra un gruppo di almeno 10 individui, il

gruppo includerà un guerriero (*n'chala*) con 2 Dadi-Vita e 10 punti-ferita. In un gruppo di 30 fanaton, c'è un capo clan con 3 Dadi-Vita, con almeno 15 punti-ferita e un bonus di +1 ai tiri per i danni. Il capo clan ha al seguito 2d6 guardie *n'chala*. Se si incontrano 300 fanaton adulti, sono guidati da un re tribale con 8 Dadi-Vita, 50 punti-ferita e un bonus di +2 a tutti i tiri per i danni.

Habitat e Società: Ogni tribù di fanaton è formata da clan. I clan di fanaton hanno 3d10x10 membri adulti più il 25% di quel numero in cuccioli. I clan vivono in villaggi costruiti su piattaforme di legno e liane intrecciate connesse fra loro da una rete di ponti di corda.

I fanaton possono vivere per circa 80 anni. Una figliata è composta da 1d6 piccoli. Un piccolo arriva alla maturità dopo sei mesi.

Sebbene i fanaton non abbiano un linguaggio scritto, amano tramandarsi storie e leggende di generazione in generazione. Infatti, molti dei loro nomi sono seguiti da una lista di imprese compiute dai propri antenati.

I fanaton sono alleati dei treant e delle driadi, e sono di solito molto amichevoli con gli elfi—specialmente gli elfi silvani. Gli aranea sono i loro nemici tradizionali.

I fanaton spesso entrano in conflitto con umani, umanoidi e semiumani che tentano di abbattere le foreste. I fanaton cercano di fermare l'abbattimento degli alberi sabotando segretamente l'equipaggiamento e giocando fastidiosi scherzi non letali ai boscaioli.

Ecologia: Una foresta o una giungla in salute è spesso il segno dell'influenza dei fanaton. Queste creature si divertono prendendosi cura delle foreste attorno a loro, coltivando le piante nuove, e togliendo le piante morte e assicurandosi che venga mantenuto l'equilibrio della natura.

I fanaton sono onnivori. Preferiscono mangiare frutti e ortaggi, ma mangiano anche carne; trovano i ragni particolarmente deliziosi.



Filosofo Grigio

	Filosofo Grigio	Cattiveria
CLIMA/TERRENO:	Qualsiasi rovina	Qualsiasi rovina
FREQUENZA:	Molto raro	Molto raro
ORGANIZZAZIONE:	Solitario	Gruppo
CICLO DI ATTIVITA':	Notturmo	Notturmo
DIETA:	Nessuna	Nessuna
INTELLIGENZA:	Int.issimo (13-14)	Non- (0)
TESORO:	Nessuno	Nessuno
ALLINEAMENTO:	Neutrale malvagio	Neutrale malvagio
N. DI MOSTRI:	1	Speciale
CA:	4	1
MOVIMENTO:	Nessuno	15
DADI-VITA:	9	1
THACO:	Nessuna	11
N. DI ATTACCHI:	0	1
FERITE PER ATTACCO:	Nessuno	1d10, 1d8, o 1d6 (morso)
ATTACCHI SPECIALI:	Grido di paura	Attacca come una creatura da 9 DV
DIFESE SPECIALI:	Vedi sotto	Vedi sotto
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna	Nessuna
TAGLIA:	M (alto 1,5-1,8 m)	Mi (alto 30-60 cm)
MORALE:	Impavido (20)	Campione (15)
VALORE PE:	2.000	120

Un filosofo grigio è lo spirito non morto di un chierico malvagio che morì con un'importante questione filosofica nella sua mente ancora da risolvere. Nel suo stato di non morto, questa creatura non fa altro che ponderare questa pesante dilemma.

Il filosofo grigio si presenta come una incorporea figura seduta, avvolta da una tunica color grigio fumo. Sembra sempre assorta nei suoi pensieri. Un numero di piccole creature luminose, conosciute come cattiverie, volano nell'aria attorno al filosofo. Hanno facce vagamente umane, zanne e due piccole mani artigliate. Queste creature vendicative sono in effetti i pensieri malvagi del filosofo, che hanno preso sostanza e volontà propria.



Combattimento: Un filosofo grigio non può essere scacciato da un chierico, ma non ha nessun attacco; non si difende. Sia il filosofo che le sue cattiverie sono immuni agli attacchi che influenzano la mente (*charme, creazione spettrale, ecc.*) e agli attacchi portati con armi non magiche.

Al contrario del filosofo, le cattiverie sono alla ricerca costante di vittime su cui avventarsi. Le cattiverie non si allontanano mai a più di 30 metri dal filosofo ma possono passare attraverso le più piccole fessure volando incessantemente.

Quando trovano una vittima, le cattiverie le si lanciano immediatamente addosso. Le creature attaccano come mostri da 9 DV, e i danni inflitti dipendono dall'allineamento della vittima: 1d10 per personaggi buoni (che le cattiverie disprezzano particolarmente), 1d8 per i personaggi neutrali e 1d6 punti-ferita per i personaggi malvagi. I chierici possono scacciare le cattiverie come se fossero spettri. Tutte le cattiverie, normalmente, attaccano fino a che non vengono distrutte o scacciate. Comunque, tutte queste creature svaniscono all'istante se si distrugge il loro filosofo.

Fino a quel momento, il filosofo non spezza mai la sua concentrazione, perfino se attaccato. Comunque, negli ultimi secondi di vita, il filosofo alza lo sguardo con un'espressione di accesa cattiveria sul volto, poi svanisce con un grido lacerante di malvagio piacere. Tutti coloro che sentono questo suono terrificante devono passare un tiro-salvezza contro paralisi per non scappare dalla paura. I personaggi che non lo passano subiscono una temporanea penalità di -1 al punteggio di Destrezza a causa dei tremori. Gli effetti durano finché non rimossi tramite uno *scacciapaura* o uno *scaccia maledizioni*.

Habitat e Società: Un filosofo grigio sembra non giungere mai ad una conclusione sul suo dilemma che è diventato il fulcro della sua esistenza; invece, lungo i secoli, i suoi pensieri malvagi si sono condensati nelle cattiverie. Un filosofo, di solito, crea 2d4 cattiverie per ogni secolo della sua esistenza. Non si sa se il filosofo sia al corrente di queste figli materiali della sua mente.

I filosofi grigio vengono trovati sempre in luoghi isolate, specialmente rovine di templi, biblioteche, monasteri, e altri luoghi di cultura. Il filosofo non ha nessun interesse per ciò che lo circonda tranne che per la sua malvagia contemplazione. Non si sposta dal suo posto per nessuna ragione; solo la sua distruzione può "smuovere" un filosofo grigio.

Ecologia: Alcuni chierici ed accademici pensano che qualsiasi chierico malvagio potente che, dopo la morte, si sia trasformato in filosofo grigio, abbia cercato di diventare un Immortale. Alcuni saggi teorizzano che, qualcuna delle creature che cercano di risolvere il dilemma filosofico su cui ponderano, li porterà a trascendere la loro mortalità fino a diventare esseri immortali profondamente malvagi. Sebbene queste teorie proponano che ad un filosofo grigio ci vogliano almeno 1.000 anni per arrivare a tale terribile comprensione, i saggi incitano chi eventualmente li incontrasse a distruggerli immediatamente, in caso questa terrificante teoria sia corretta.

	Aria	Terra
CLIMA/TERRENO:	Qualsiasi ventoso	Qualsiasi caverna
FREQUENZA:	Raro	Raro
ORGANIZZAZIONE:	Stormo	Stormo
CICLO DI ATTIVITA':	Qualsiasi	Qualsiasi
DIETA:	Aria	Terra o metallo
INTELLIGENZA:	Semi- (3)	Semi- (3)
TESORO:	Nessuno	Nessuno
ALLINEAMENTO:	Neutrale	Neutrale
N. DI MOSTRI:	2d10	2d10
CA:	6	3
MOVIMENTO:	Vo 24 (A)	Vo 9 (B)
DADI-VITA:	1+1	1+1
THACO:	19	19
N. DI ATTACCHI:	1	1
FERITE PER ATTACCO:	1d6 (urto)	1d6 (urto)
ATTACCHI SPECIALI:	Nessuno	Nessuno
DIFESE SPECIALI:	Vedi sotto	Vedi sotto
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna	Nessuna
TAGLIA:	Mi (30cm apertura alare)	P (75cm apertura alare)
MORALE:	Normale (8)	Risoluto (12)
VALORE PE:	120	120

Fra le creature meno potenti che abitano i piani elementali ci sono i fondamentali. Ognuna di queste creature assomiglia a un paio di ali di pipistrello senza corpo né testa. I fondamentali non interrompono mai il loro volo, non atterrano ami e non si riposano neanche per un momento.

Fondamentale dell'Aria

I fondamentali dell'aria hanno un'apertura alare di circa 30 cm. Le loro ali straordinariamente fine sono trasparenti dando alla creatura un colore translucido che varia dal bianco perla al blu pallido. Il solo rumore di questi elementali è un ronzio sussurrato prodotto dalle vibrazioni delle loro ali.

Combattimento: In combattimento, i fondamentali dell'aria si radunano assieme per scendere in picchiata contro il loro bersaglio. Non si sa come i fondamentali riescano a "vedere" la vittima, ma si pensa che percepiscano il calore del corpo.

A causa del loro colore naturale, gli avversari di queste creature subiscono una penalità di -2 sul tiro per la sorpresa.

Il solo attacco di un fondamentale è una picchiata diretta con il quale la creatura colpisce la vittima col suo stesso corpo, infliggendo 1d6 punti-ferita.

Queste creature possono essere colpite solo da armi magiche e sono immuni agli incantesimi che influenzano la mente come *sonno* e *charme*. Trattatele come creature incantate per determinare gli effetti di un incantesimo *protezione dal male*.

Habitat e Società: I fondamentali dell'aria compaiono nel Piano Materiale Primario in luoghi particolarmente ventosi o sulle a cima di montagne frastagliate. I personaggi li incontreranno sempre in stormi, e a volte potrebbero accompagnare elementali più potenti che si avventurano nel Piano Materiale Primario.

Il come e il perché i fondamentali arrivino nel Piano Materiale Primario sono sconosciuti. Alcuni teorizzano che questi elementali piuttosto deboli si ritrovino inavvertitamente risucchiati nel Primo Piano Materiale quando un elementale più potente attraversa intenzionalmente il confine oppure viene evocato dal suo piano di origine. Altra possibilità è che gli elementali più potenti mandino queste creature nel Primo Piano Materiali per i loro scopi misteriosi.

Ecologia: I fondamentali, come stranieri nel Piano Materiale Primario, non svolgono un ruolo importante nell'ecologia di nessuna delle aree.

Il corpo di un fondamentale dell'aria può essere d'aiuto per la creazione di una *pozione del volare*. Comunque, quando una creatura di questo tipo muore nel Piano Materiale Primario, il suo corpo torna rapidamente nel Piano Elementale dell'Aria a meno che qualcuno non lo metta in un contenitore benedetto entro 2 round dalla morte della creatura.

Fondamentale della Terra

I fondamentali della terra, più grandi degli altri tre tipi, hanno un'apertura alare di 75 cm. Queste creature solide vantano spesse ali di colore marrone e nero.

Combattimento: I fondamentali della terra attaccano con la stessa picchiata diretta dei loro fratelli dell'aria. Comunque, le loro tattiche spesso comportano un movimento più lento e parallelo al terreno nel tentativo di spingere indietro l'avversario. Quando un fondamentale della terra colpisce con un 20 naturale, la vittima deve fare un tiro-salvezza contro paralisi per non cadere a terra.

I fondamentali della terra hanno le stesse immunità dei fondamentali dell'aria.

Habitat e Società: Gli stormi dei fondamentali della terra si raggruppano assieme in luoghi del Piano Materiale Primario dove l'elemento terra è particolarmente presente, come pozzi di catrame o caverne.

Ecologia: I fondamentali della terra consumano terra, gemme e metallo. Si cibano occasionalmente dei resti di un'armatura di metallo di qualche avventuriero poco fortunato.

Se riposto in un contenitore benedetto, l'essenza di un fondamentale della terra può aiutare a ricaricare una *bacchetta dell'individuazione di minerali e metalli*.



Fondamentale, Fuoco/Acqua

CLIMA/TERRENO:	Fuoco Qualsiasi in fiamme	Acqua Qualsiasi acqua
FREQUENZA:	Raro	Raro
ORGANIZZAZIONE:	Stormo	Stormo
CICLO DI ATTIVITÀ:	Qualsiasi	Qualsiasi
DIETA:	Qualsiasi combustibile	Qualsiasi liquido
INTELLIGENZA:	Semi- (3)	Semi- (3)
TESORO:	Nessuno	Nessuno
ALLINEAMENTO:	Neutrale	Neutrale
N. DI MOSTRI:	2d10	2d10
CA:	5	4
MOVIMENTO:	Vo 18 (B)	Vo 12 (B)
DADI-VITA:	1+1	1+1
THACO:	19	19
N. DI ATTACCHI:	1	1
FERITE PER ATTACCO:	1d6 (urto)	1d6 (urto)
ATTACCHI SPECIALI:	Nessuno	Nessuno
DIFESE SPECIALI:	Vedi sotto	Vedi sotto
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna	Nessuna
TAGLIA:	Mi (60 cm di apertura alare)	P (30-60 cm di apertura alare)
MORALE:	Risoluto (12)	Risoluto (12)
VALORE PE:	175	120

Fra le creature meno potenti che abitano i piani elementali ci sono i fondamentali. Ognuna di queste creature assomiglia a un paio di ali di pipistrello senza corpo né testa. I fondamentali non interrompono mai il loro volo, non atterrano mai e non si riposano neanche per un momento.

Fondamentale del Fuoco

Queste creature di un colore blu-nero profondo sono sempre avvolte dalle fiamme. I fondamentali del fuoco hanno un'apertura alare di 60 cm e provocano occasionalmente piccoli incendi quando passano vicino a oggetti particolarmente infiammabili, come foglie secche o carta.

Combattimento: In combattimento, i fondamentali del fuoco si radunano in stormi e piombano sulla preda girandogli attorno in un turbine di attività cinetica. Non si sa come i fondamentali



riescano a "vedere" i loro bersaglio, ma si pensa che possano individuare il calore corporeo.

I fondamentali attaccano scendendo in picchiata contro l'avversario e colpendolo suo stesso corpo, infliggendo 1d6 punti-ferita. Questo attacco non causa danni al fondamentale.

Queste creature possono essere colpite solo da armi magiche e sono immuni agli incantesimi che influenzano la mente come *sonno* e *charme*. Trattatele come creature incantate per determinare gli effetti di un incantesimo *protezione dal male*. Oltre alle immunità sopradescritte, questi fondamentali non subiscono danni da attacchi basati sul fuoco.

Habitat e Società: I fondamentali dell'aria compaiono nel Piano Materiale Primario in luoghi dove il gas naturale brucia naturalmente o nei vulcani. I personaggi li incontreranno sempre in stormi, e a volte potrebbero accompagnare elementali più potenti che si avventurano nel Piano Materiale Primario.

Il come e il perché i fondamentali arrivino nel Piano Materiale Primario sono sconosciuti. Alcuni teorizzano che questi elementali piuttosto deboli si ritrovino inavvertitamente risucchiati nel Primo Piano Materiale quando un elementale più potente attraversa intenzionalmente il confine oppure viene evocato dal suo piano di origine. Altra possibilità è che gli elementali più potenti mandino queste creature nel Primo Piano Materiale per i loro scopi misteriosi.

Ecologia: I fondamentali, non nativi del Piano Materiale Primario, non svolgono un ruolo importante nell'ecologia di nessuna delle aree.

Il corpo di un fondamentale del fuoco può essere d'aiuto per la creazione di una *pozione di resistenza al fuoco*. Come per gli altri di razza simile, quando una creatura di questo tipo muore nel Piano Materiale Primario, il suo corpo torna rapidamente nel Piano Elementale del Fuoco a meno che qualcuno non lo metta in un contenitore benedetto entro 2 round dalla morte della creatura.

Fondamentale dell'Acqua

I fondamentali dell'acqua hanno ali traslucide larghe in tutto dai 30 ai 60 centimetri. Da queste creature scendono continuamente piccole gocce d'acqua. Alla luce del sole, appaiono meravigliosamente colorati dei colori dell'arcobaleno disegnando macchie di luce colorata sulla superficie d'acqua sul quale si stanno muovendo.

Combattimento: I fondamentali dell'acqua attaccano con la stessa picchiata diretta dei loro fratelli del fuoco. Tatticamente, queste creature d'acqua tendono a caricare in massa l'avversario.

I fondamentali dell'acqua hanno le stesse immunità dei loro simili. Inoltre, la mancanza di colorazione forza i loro avversari a tirare per la sorpresa con una penalità di -2 (tranne che alla luce diretta del sole).

Habitat e Società: I personaggi vedranno i fondamentali dell'acqua volare sempre su grandi distese d'acqua. Se ne trovano di più sulla superficie di acque profonde, i solito oceani e i laghi più profondi. Non solo devono consumare acqua il loro sostentamento, ma si devono anche immergere nell'acqua almeno una volta ogni ora per sopravvivere.

Ecologia: L'acqua che compone la maggior parte del corpo di queste creature può essere usata per creare una *pozione per respirare sott'acqua*. Comunque, un fondamentale che muore nel Piano Materiale Primario, svanisce in fretta. Per poterne usare le proprietà del fluido fondamentale, un personaggio deve metterlo in un contenitore benedetto entro 2 round dalla morte della creatura.

	Troll	Verme Iena
CLIMA/TERRENO:	Qualsiasi terreno	Sotterraneo
FREQUENZA:	Molto raro	Molto Raro
ORGANIZZAZIONE:	Solitario	Solitario
CICLO DI ATTIVITÀ:	Notturmo	Qualsiasi
DIETA:	Carnivoro	Carnivoro
INTELLIGENZA:	Bassa (5-7)	Non- (0)
TESORO:	Qx2 (Dx2)	Bx2
ALLINEAMENTO:	Caotico malvagio	Neutrale
N. DI MOSTRI:	1	1
CA:	4	3 (testa)/7 (corpo)
MOVIMENTO:	24	24
DADI-VITA:	24+24	12+4
THACO:	3	7
N. DI ATTACCHI:	3	8 o 1
FERITE PER ATTACCO:	4d4+16 (artiglio)/ 4d4+16 (artiglio)/ 4d6+24 (morso)	4d2 ognuno (tentacoli) o 4d2 (morso)
ATTACCHI SPECIALI:	Lanciare massi, ingoiare	Paralisi, ingoiare
DIFESE SPECIALI:	Rigenerazione	Nessuna
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna	Nessuna
TAGLIA:	E (6 m)	Ga (10,8 m)
MORALE:	Campione (16)	Elite (14)
VALORE PE:	24.000	9.000

I gargantua di Mystara sono una evoluzione estremamente più grande e potente di altre specie di mostri. Tali creature terrorizzano i personaggi che li fronteggiano sia per la dimensione che per la ferocia. Quelle elencate qui sono le forme più comuni dei gargantua di Mystara, ma qualsiasi mostro, creatura, costruito o umanoide può avere la sua forma gargantua.

I gargantua rispecchiano l'aspetto della forma normale da cui derivano; diversificandosi solo per la taglia enorme. Per esempio, un troll gargantua è verde e verrucoso con il corpo smilzo e gli artigli sudici, proprio un normale troll, ma è alto 6 metri circa.

Combattimento: In battaglia, i gargantua combattono nello stesso modo della forma normale. Comunque, la loro dimensione gigantesca fa in modo che facciano molto rumore quando si spostano, così non possono sorprendere nessuno. I gargantua che hanno taglia enorme (E) o più subiscono una penalità di -4 al loro tiro per colpire quando combattono contro creature di taglia umana (M) o più piccole.

Le creature gargantua hanno lo stesso numero e tipo di attacchi, la stessa Classe d'Armatura e lo stesso allineamento dei loro fratelli più piccoli. Le abilità magiche restano invariate, tranne che per la rigenerazione (come l'incantesimo *rigenerazione*), che provoca effetti doppi.

Molti gargantua, ma non tutti, possono ingoiare gli avversari in un boccone solo con un tiro per colpire di 20 naturale.

Habitat e Società: La prima di queste creature fu una creazione straordinaria del mago Gargantua. Questi mostri sono apparsi nelle varie parti di Mystara negli ultimi 100 anni. Non si sa se gargantua viva ancora in qualche luogo nascosto, creando esseri perfino più grandi e strani. Non si sa nemmeno se i suoi "figli" si possano riprodurre, sebbene molti degli attuali saggi e maghi temano che questo sia, effettivamente, il caso.

I gargantua sono solitari, sebbene si possano stare insieme per la riproduzione.

Ecologia: I gargantua si cibano dello stesso tipo di cibo delle loro controparti più piccole, ma richiedono una quantità enorme di calorie per permettere al loro organismo di funzionare. La

loro taglia inoltre, significa che raramente vivono ovunque, ma nelle regioni più isolate, occasionalmente avventurandosi nelle terre più civilizzate.

Troll

I troll gargantua sono una delle più terrificanti creature di Mystara. Non si sa nemmeno se ne esista più di uno. I saggi sperano con fervore che il mago Gargantua sia stato abbastanza saggio da creare una sola di questi esseri, in quanto la razza dei troll gargantua sarebbe in grado di distruggere le civiltà di tutto il mondo.

Come i troll normali, i troll gargantua possono attaccare più di un avversario nello stesso tempo e, anche se non usano armi da mischia, scagliano occasionalmente massi giganti contro gli avversari (con una gittata di 80 metri, e provocando 4d8 punti-ferita ogni colpo). Nessuno è vissuto di abbastanza a lungo da poter raccontare se un braccio amputato di un troll gargantua continui a combattere anche dopo essere stato staccato dal corpo della creatura. I saggi pensano che se un evento così sfortunato dovesse accadere, il braccio continuerebbe a combattere.

I troll gargantua rigenerano 6 punti-ferita ogni round. Hanno tutte le vulnerabilità dei normali troll. Sono anche i gargantua più intelligenti di quelli conosciuti in Mystara.

Verme Iena

Diversamente dalla forma normale, i vermi iena gargantua non si cibano solo di carogne. Questi mostri, invece, sono costantemente a caccia di carne—sebbene qualsiasi cosa sia più piccola di un elefante non venga nemmeno degnata di uno sguardo.

Come i vermi iena normali, i gargantua attaccano paralizzando la vittima per poi cercare di mangiarlo. Diversamente dai vermi iena normali, i gargantua possono ingoiare per intero creature di taglia umana o più.

I vermi iena gargantua sono stati visti solo nelle caverne sotterranee più grandi delle zone selvagge di Mystara.

Altre Varietà

Sono possibili altre forme di gargantua, sebbene non ne sia mai stata vista una con un'Intelligenza più di 7. Il DM può costruire qualsiasi creatura gargantua con le indicazioni seguenti:

↑ Clima/Terreno, Ciclo di Attività, Dieta, Intelligenza, Allineamento, Classe d'Armatura, N. di Attacchi e Resist. Alla Magia: come la versione normale della creatura..

↑ Frequenza: molto raro.

↑ Organizzazione: solitario.

↑ Tesoro: il doppio del normale.

↑ N. di Mostri: 1.

↑ Fattore-Movimento: il doppio del normale.

↑ Dadi-Vita: quattro volte il normale, e quattro volte i punti-ferita addizionali (per esempio, 4+4 DV diventano 16+16 DV).

↑ THACO: in base ai Dadi-Vita del gargantua.

↑ Danni per Attacco: quattro volte il normale.

↑ Attacchi Speciali: normali, sebbene il DM possa scegliere di aumentare il raggio d'azione e l'area d'effetto fino ad un fattore di quattro; anche il danno per gli attacchi speciali dovrebbe essere moltiplicato per quattro, se opportuno. Molti gargantua, se colpiscono con un 20 naturale con un attacco di tipo morso, possono ingoiare per intero l'avversario.

↑ Difese Speciali: come le creature normali, eccetto la rigenerazione (se esistente) che si raddoppia.

↑ Taglia: quattro volte il normale.

↑ Morale: élite o più.

↑ Valore in PE: in base ai Dadi-Vita e le abilità del gargantua.

Genoide

CLIMA/TERRENO:	Qualsiasi sotterraneo
FREQUENZA:	Raro
ORGANIZZAZIONE:	Clan
CICLO DI ATTIVITA':	Notturno
DIETA:	Onnivoro
INTELLIGENZA:	Normale (8-10)
TESORO:	K (C)
ALLINEAMENTO:	Caotico neutrale
N. DI MOSTRI:	2d6
CA:	-2
MOVIMENTO:	6
DADI-VITA:	2
THACO:	19
N. DI ATTACCHI:	1
FERITE PER ATTACCO:	1d8(artiglio) o a seconda dell'arma
ATTACCHI SPECIALI:	Sorpresa
DIFESE SPECIALI:	Nessuna
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna
TAGLIA:	P (alti 90-120 cm)
MORALE:	Risoluto (11)
VALORE PE:	65 175 (sacerdoti)

I genoidei—piccoli e intelligenti abitanti delle caverne—vivono e cacciano in clan all'interno di complessi di tunnel o sistemi di caverne naturali.

I genoidei sono creature bipedi con due piccole braccia che terminano con tre artigli affilati abbastanza agili per adoperare attrezzi e armi. Un genoide protegge la sua carne tenera con uno scudo esterno grigio simile ad un masso, che dà alla creatura un'aspetto inusuale. Le braccia e le gambe del genoide si protendono da una piccola apertura sul fondo dello scudo e possono essere ritratte per protezione o camuffamento. Con gli arti retratti, un genoide non è facilmente distinguibile da un piccolo masso roccioso.

I genoidei comunicano fra loro usando una serie di clic e movimenti dello scudo incomprensibili agli estranei. Pochi individui (forse il 10%) hanno imparato il Comune.



Combattimento: I genoidei raramente cercano il combattimento, combattendo solo per difendere le loro tane o per attaccare una preda. (I genoidei sono particolarmente ghiotti di carne di cavallo.) Quando attaccano, preferiscono avere il vantaggio della sorpresa. Grazie all'aspetto simile ad un masso roccioso di un genoide, quando si nasconde ottiene una penalità di -4 sul tiro per la sorpresa avversario.

In battaglia, i genoidei attaccano o con una delle sue potenti braccia anteriori o con un'arma di pietra, di solito un'ascia o una clava. Cercano di circondare gli avversari più grandi, con almeno tre creature che attaccano un singolo nemico. Sono avversari tenaci, ma i genoidei vicino alla morte, di solito si ritraggono nel loro scudo, uscendo dal combattimento piuttosto che rischiare la vita.

Le creature attaccano sempre in gruppo e non sono mai incontrate da sole. Un genoide sorpreso da solo preferisce nascondersi o fuggire piuttosto che affrontare qualsiasi avversario.

Habitat e Società: Queste creature sociali vivono in clan di (1d6x10)+20 individui. I pochi stranieri che si sono imbattuti in una tana di genoidei sono rimasti sorpresi dal loro numero, in quanto la gran parte degli avventurieri li incontra in gruppi di caccia di 2d6 individui. Di solito un clan segue un genoide sacerdote che, sebbene mancando degli incantesimi, rimane una figura particolarmente potente. Un sacerdote ha 4 DV e infligge 2d6 punti-ferita con i suoi artigli, o un bonus di +2 sui punti-ferita quando usa un'arma. La tana di un genoide contiene uno strano santuario costituito di schegge di roccia e pietre dalle forme più disparate dedicata ai loro Immortali. Offerte di metalli preziosi, gemme e monete raccolte dal clan giacciono fra i massi del santuario. Il resto della tana consiste in piccole pile di pietre che coprono le buche nel quale i genoidei fanno i loro nidi di roccia.

I genoidei sono monogami e formano piccoli gruppi familiari. I genoidei giovani, nati senza scudo, si muovono all'interno dello scudo della madre per i primi mesi della loro vita. Per diversi mesi successivi il bambino sta col la madre, avvinghiandosi allo scudo del genitore e nascondendosi dentro per cercare la salvezza quando necessario.

Le creature sono estremamente sospettose degli stranieri, in particolare degli umanoidi. Di norma difendono le loro tane semplicemente celandone l'esistenza e mescolandosi con il circondario. Comunque, se percepiscono il pericolo di essere scoperti (i cani e altri animali possono fiutare i genoidei), un gruppo di cacci cercherà di sviare gli invasori. I genoidei cercano principalmente di condurre i nemici in luoghi dove possono far provocare una frana o altre distrazioni. Quando possibile, i genoidei conducono gli intrusi in aree abitate da altre creature. Usano delle varianti di questa tattica anche durante la caccia.

Ecologia: I genoidei sono predatori che possono digerire qualsiasi tipo di animale o pianta e occasionalmente sono anche mangiatori di carogne. Comunque, la loro dieta preferita consiste in carne fresca (variando dai topi ai cavalli) e muschio, che i genoidei coltivano e mietono. I gruppi di caccia portano la carne ma cacciano solo di notte.

Lo scudo dei genoidei adolescenti, pur mantenendo la sua flessibilità, è protettivo quanto uno scudo di un adulto. I nani e gli orchetti possono modellarli per farne degli elmi forti e particolarmente durevoli, che conferiscono il doppio della protezione di un normale elmo.

Occasionalmente, dei clan di nani di montagna sono riusciti a convincere i genoidei a scoprire delle vene di metalli preziosi in cambio di carne di cavallo e massi rocciosi lavorati in maniera unica, che le creature considerano molto preziosi.

CLIMA/TERRENO:	Qualsiasi collina o montagna
FREQUENZA:	Raro
ORGANIZZAZIONE:	Famiglia
CICLO DI ATTIVITA':	Diurno
DIETA:	Onnivoro
INTELLIGENZA:	Bassa (5-7)
TESORO:	Q (I)
ALLINEAMENTO:	Caotico neutrale
N. DI MOSTRI:	1d6
CA:	0
MOVIMENTO:	18
DADI-VITA:	14
THACO:	7
N. DI ATTACCHI:	4
FERITE PER ATTACCO:	2d6+7(colpo)/2d6+7 (colpo)/ 2d6+7 (colpo)/2d10 (morso)
ATTACCHI SPECIALI:	Veleno
DIFESE SPECIALI:	Nessuna
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna
TAGLIA:	E (5,4 m)
MORALE:	Campione (15)
VALORE PE:	12.000

L'athach è un grande umanoide dal corpo malformato in gran parte visibile per il terzo arto attaccato al centro del suo torace. Sormontante il corpo dai muscoli possenti e malformati dell'athach, la sua testa orribile ha fattezze irregolari e sovradimensionate, tra le quali occhi iniettati di sangue e orecchie frastagliate (una grande e una piccola). Ogni creatura ha una coppia di enormi zanne nodose che si protendono verso l'alto dalla sua bocca. Questi giganti non si lavano quasi mai, così da avere un odore nauseabondo. Si vestono di stracci e pellicce indossate a caso, spesso ostentando bracciali alle dita, collane attorno ai polsi, e qualsiasi altro gioiello in grado di indossare; la bellezza di questi oggetti preziosi sono in contrasto con il brutto corpo del gigante.

Gli athach parlano un crudo dialetto del linguaggio che parlano la maggior parte dei giganti, e pochissimi conoscono il Comune.

Queste creature vaghe e dal temperamento contorto collezionano gemme e gioielli. Nonostante la loro stupidità, possono provocare paura anche ai guerrieri più impavidi.

Combattimento: Gli athach attaccano colpendo i loro avversari con spessi tronchi d'albero o con grandi massi afferrati da ognuna delle loro tre mani e mordendo con le loro zanne velenose. L'arma di un athach infligge 2d6+7 punti-ferita (inclusi il bonus di Forza) con ogni colpo andato a segno. La vittima di un morso di athach deve fare un tiro-salvezza contro veleno con una penalità di -4, a causa della terribile potenza della saliva velenosa, o rimanere inerme per 1d6 turni.

Queste bestie non conoscono alcuna strategia o tattica e attaccano i loro avversari sempre faccia a faccia. Occasionalmente, quando cacciano in cerca di carne (anche umanoide), gli athach si trattengono dall'uccidere subito una vittima paralizzata. Invece, la lega e la trasporta nella sua tana per ucciderla più tardi. Trasportando la vittima in questo modo, la carne si mantiene fresca, cosa che i giganti preferiscono.

Gli athach evitano gli altri giganti; subiscono una penalità di -4 sul controllo del morale quando affrontano una creatura di taglia enorme (E) o più.

Habitat e Società: Gli athach si fanno la tana in semplici caverne sulle montagne o nelle fitte foreste. Vivono in piccoli gruppi familiari, normalmente costituiti da un maschio adulto, una o

due femmine adulte, e da due a quattro giovani. Quando non cacciano, gli athach passano il loro tempo combattendo fra loro. Quasi ogni aspetto delle loro vite è centrato sul cibo e la violenza.

Gli athach prestano poca attenzione a tutto tranne che per i maggiori scopi primitivi di sopravvivenza. Poco dopo che un athach giovane raggiunge la maturità, i suoi genitori lo cacciano dalla tana dove andrà in cerca di trovare un compagno. Spesso i giovani athach si ritrovano a combattersi fra loro, come anche i potenziali compagni, prima di poter cominciare a formare un nuovo gruppo familiare.

A parte il cibo e la violenza, gli athach sembrano particolarmente attratti dalle gemme e dai gioielli. Questi oggetti di notevole bellezza sono spesso trovati sparsi tra le pellicce e gli stracci lasciati sul fondo della tana o perfino indossati. Si dice che gli athach trascorrono ore intere a pulire e a rimirare talli oggetti preziosi.

Ecologia: Gli athach odiano quasi tutti i giganti, compresi gli stessi athach. Comunque, evitano il contatto con tutti gli altri giganti fatto salvo per quelli della loro stessa specie, più che altro per codardia. I mostri non hanno paura di umani o semiumani, anzi, vedono queste creature come delle delicatezze. Si sono visti athach seduti in cima ad un passo montano o solitari su un sentiero nella foresta, in attesa che passi per di lì un gruppo di umani da poter attaccare.

A volte, un gruppo di viaggiatori può persuadere un athach a non attaccare, se gli offrono abbastanza gioielli o gemme. Comunque, un athach non mantiene la sua parola molto spesso, e spesso attendono appena qualche minuto prima di partire all'attacco dei viaggiatori. Alcuni capi carovanieri dicono che l'unico caso in cui un athach non rompe il giuramento è quando il nuovo gioiello o gemma lo tiene affascinato così tanto da fargli dimenticare dell'accordo!



Gigante, Efesto

CLIMA/TERRENO:	Qualsiasi montagna o caverna
FREQUENZA:	Molto raro
ORGANIZZAZIONE:	Solitario
CICLO DI ATTIVITA':	Notturmo
DIETA:	Onnivoro
INTELLIGENZA:	Intelligentissimo (13-14)
TESORO:	W (F)
ALLINEAMENTO:	Neutrale
N. DI MOSTRI:	1
CA:	-2
MOVIMENTO:	12
DADI-VITA:	25
THACO:	3
N. DI ATTACCHI:	2
FERITE PER ATTACCO:	4d10+12(ascia)/3d10 (pugno)
ATTACCHI SPECIALI:	Incantesimi, lancio
DIFESE SPECIALI:	Vedi sotto
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna
TAGLIA:	E (alto 5,4 -7,5 m)
MORALE:	Impavido (19)
VALORE PE:	28.000

Gli efesto passano il loro tempo e le loro energie forgiando armi sulle montagne più alte o nelle caverne più profonde di Mystara. Questi giganti solitari hanno la pelle scura e resistente di ferro flessibile. I maschi spesso portano una folta barba. Entrambi i sessi sono muscolosi, specialmente la parte superiore del corpo, e indossano indumenti confortevoli che non interferiscono con il loro amato lavoro alla forgia. Ogni gigante si porta sempre con sé un'enorme arma di ferro (di solito una spada o un'ascia).

Combattimento: Sebbene gli efesto non cerchino il combattimento, sono nemici particolarmente impressionanti e pericolosi. A causa della loro pelle di ferro incredibilmente densa, questi giganti possono essere colpiti solo da armi magiche +2 o più. Sono inoltre immuni a tutte le forme di attacco basate sul fuoco e a agli incantesimi di 1° e 2° livello, come anche da tutti gli incantesimi che influenzano la mente (come *charm*, *bloccapersona*, o qualsiasi illusione).

In battaglia, gli efesto attaccano con le loro enormi armi una volta per round; un colpo infligge 4d10+12 punti-ferita, compreso il bonus di Forza. In più, la creatura può attaccare con un



pugno oppure usare una delle sue abilità speciali (vedi sotto). Se il pugno va a segno con un tiro di 18, 19 o 20, l'efesto è riuscito ad afferrare l'avversario provocandogli i normali 3d10 punti-ferita. Poi, alla fine del round, può scagliare al suolo la vittima inerme provocandogli altri 5d6 punti-ferita (dimezzati da un tiro-salvezza contro morte eseguito con successo).

Gli efesto possono anche scegliere di usare una delle loro abilità speciali:

- Fare levitare gli oggetti di ferro o d'acciaio (come l'incantesimo di 2° livello *levitazione* che permette un fattore movimento di 4 senza bisogno di concentrazione, in un raggio d'azione di 36 metri);

- Scaldare istantaneamente un oggetto di ferro o d'acciaio (fino a 35 kg) entro un raggio d'azione di 30 metri rendendolo rosso per il calore per 1d4+1 round. Il contatto con tale oggetto causa 2d6 punti-ferita per round (sebbene un tiro-salvezza contro incantesimi eseguito con successo dimezzi il danno);

- Creare un muro di ferro una volta al giorno (come l'incantesimo di 5° livello *muro di ferro*, ma che dura solo tre turni).

Habitat e Società: Gli efesto passano la maggior parte del loro tempo in solitudine forgiando armi, ognuno cercando di perfezionare l'arte dell'armaiolo. Questi giganti spendono mesi, e perfino anni forgiando e riforgiando una singola arma, finché non raggiungono l'esatto risultato voluto.

Incurante del tempo atmosferico un efesto fa di una cima di una montagna o delle profondità di una caverna la sua casa, il suo covo isolato contiene sempre la fucina. I solo indizi della sua residenza sono le nuvole di fumo dalla forgia gigante e il suono tintinnante del lavoro della creatura.

La dieta degli efesto consiste principalmente in animali, come cervi e cinghiali, e alcune piante. Devono inoltre consumare almeno 25 kg di ferro al mese per mantenere il loro corpo sempre in forma.

Una volta o due lungo il corso della lunga vita degli efesto (più di 500 anni), un maschio della specie crea con successo un oggetto di eccezionale arte e bellezza. Il gigante va allora in cerca di una femmina della sua razza.

Quando si trovano l'un l'altro, i due giganti entrano in un elaborato rituale di corteggiamento nel quale il maschio presenta la sua creazione alla femmina che, se compiaciuta del dono, forgia in cambio un regalo per il maschio. I due possono stare assieme fino ad un anno, durante il quale modellano un figlio dal ferro più puro, ognuno aggiungendo diverse gocce di liquido ferroso dalla loro stessa pelle per infondere la vita nel loro figlio. Il nuovo efesto rimane con un genitore abbastanza per imparare l'arte dell'armaiolo, poi se ne va per conto suo.

Ecologia: Gli efesto evitano gli altri esseri intelligenti e non sono gentili con gli intrusi. A volte è possibile, comunque, convincere un efesto a creare un'arma di taglia umana di acciaio o di ferro. Le creature sono sempre in cerca di grandi quantità di miniere di ferro e possono essere persuasi di scambiare informazioni al riguardo o armi per tali conoscenze. Gli efesto collezionano sempre i metalli (anche le monete) e le armi di tutti i tipi. Gli piacciono particolarmente le armi di buona qualità e dalla fattura eccellente.

Le armi create dagli efesto sono particolarmente resistenti (bonus di +2 sui tiri-salvezza), affilate (bonus di +2 al danno), e ottimamente lavorate. Valgono da tre a cinque volte il valore di mercato di un'arma normale dello stesso tipo.

CLIMA/TERRENO:	Sotterraneo
FREQUENZA:	Molto raro
ORGANIZZAZIONE:	Solitario o in clan
CICLO DI ATTIVITA':	Notturno
DIETA:	Carnivoro
INTELLIGENZA:	Poco intelligente (5-7)
TESORO:	V (U)
ALLINEAMENTO:	Caotico neutrale
N. DI MOSTRI:	1d2
CA:	4
MOVIMENTO:	9, Nu 9, Pl 12 (E)
DADI-VITA:	7
THACO:	13
N. DI ATTACCHI:	3
FERITE PER ATTACCO:	2d4(artiglio)/2d4 (artiglio)/1d4 (morso) o a seconda dell'arma/a seconda dell'arma/1d4 (morso)
ATTACCHI SPECIALI:	Due artigli posteriori (2d4 ognuno)
DIFESE SPECIALI:	Buio
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna
TAGLIA:	G (2,4 metri)
MORALE:	Campione (15)
VALORE PE:	2.000

Questi predatori rari e malvagi abitano le caverne molto in profondità nel sottosuolo. I glaurant prendono il nome dal loro richiamo gutturale, che emettono con la gola quando sono eccitati. Quando sono soli, o quanto inseguono la preda, sono completamente silenziosi.

I glaurant sono umanoidi dalla muscolatura massiccia ricoperta di scaglie con colorazione che va dall'ocra al grigio. Sono alti 2,4 metri e i loro quattro arti terminano con artigli con unghie affilate e dure come l'acciaio, permettendogli di strappare e lacerare la carne e arrampicarsi sulle pareti rocciose con la stessa facilità. Sono capaci di scavare gallerie e hanno delle piccole ali che si protendono dalle spalle. Queste ali possono essere ripiegate e stese con grande abilità, e sono usate come aiuto per nuotare e arrampicare e per trasformare le cadute in planate.

I glaurant hanno piccoli corni flessibili sulla testa che si piegano sulle le orecchie per proteggerle dalla polvere.

Combattimento: In silenzio, con la sola volontà, i glaurant possono creare un *buio* magico attorno a loro una volta ogni tre round (l'effetto dura per l'intero round). Possono vedere fino a 27 metri con l'infravisione e non sono infastiditi dalla normale luce o da quella più potente.

I glaurant sono abbastanza intelligenti per preparare trappole del tipo pietre che cadono oppure imboscate mortali. Spesso usano la magia recuperata dalle tane, dalle tombe e dalle vittime contro i nemici, o barattano tali oggetti quando vengono catturati e in situazione di svantaggio. Durante l'attacco, il glaurant preferisce planare sulla preda dall'alto in silenzio e nel buio.

In mischia i glaurant sferzano con i due artigli o colpiscono con due armi, poi usano il morso. I più preferiscono usare le armi. Se la creatura va a segno con i due artigli e poi anche con il morso, guadagna uno speciale attacco: possono colpire anche i due artigli posteriori, che infliggono 2d4 punti-ferita ognuno. Ogni sferzata di artiglio richiede un tiro per colpire.

Un glaurant caccia qualsiasi creatura entri nel suo campo visivo. Combattono fino a che non vengono feriti gravemente o la morte non li minaccia, o fino a che non uccide il suo avversario (del quale si ciba immediatamente).

Habitat e Società: Gli incontri con questi mostri sono molto rari e avvengono nelle grandi regioni sotterranee. Il loro appetito è

vorace e indiscriminatamente carnivoro.

Si dice che i glaurant abbiano città e una vera e propria società nel sottosuolo, ma nessuno ne ha mai incontrati più di uno o due alla volta. Molti studiosi dubitano dell'esistenza di queste civiltà, mostrando come prova la poca intelligenza che i glaurant hanno dimostrato di avere; altri sostengono che gli esploratori potrebbero aver incontrato solo i meno intelligenti della specie. Ad aggiungere confusione all'argomento, non sono mai stati incontrati dei cuccioli di glaurant. Queste creature sembra non abbiano altro scopo che cercare il cibo per poi mangiarlo, sebbene per ottenerlo passino attraverso un piano elaborato ed astuto.

Ecologia: I glaurant sono temuti dagli esseri saggi che abitano le stesse caverne dove le creature sono solite vagare alla ricerca del cibo; sono la base delle storie raccontate ai giovani per impaurirli e richiamarli all'obbedienza.

Una ghiandola situata appena sotto il cervello è la causa dell'abilità di creare *buio* magico del glaurant. Un esperto di magia o un alchimista esperti sono in grado di rimuovere questa ghiandola senza danneggiarne i fluidi al suo interno. Il fluido grigio e oleoso secreto dalla ghiandola può servire come componente speciale per lanciare gli incantesimi *buio*, *buio perenne* e *buio nel raggio di 4,5 metri*. Usato in questo modo, il fluido raddoppia la durata o il raggio d'azione dell'incantesimo.

Sebbene questo fluido sia prezioso, non è mai stato uno stimolo sufficiente a incoraggiare la caccia del glaurant. Ci sono sostanze più preziose ottenibili da avversari meno pericolosi.

I glaurant disdegnano qualsiasi tipo di tesoro eccetto gli oggetti magici. Preferiscono specialmente le armi e gli oggetti con un'applicazione pratica, e non tengono mai oggetti che non sono in grado di usare.



Golem, Ambra/Scheletrico



	Ambra	Scheletrico
CLIMA/TERRENO:	Qualsiasi terra	Qualsiasi terra
FREQUENZA:	Molto raro	Raro
ORGANIZZAZIONE:	Solitario	Solitario
CICLO DI ATTIVITA':	Qualsiasi	Qualsiasi
DIETA:	Nessuna	Nessuna
INTELLIGENZA:	Non- (0)	Non- (0)
TESSORO:	Vedi sotto	Nessuno
ALLINEAMENTO:	Neutrale	Neutrale
N. DI MOSTRI:	1	1
CA:	6	2
MOVIMENTO:	18	12
DADI-VITA:	10 (50 pf)	6 (30 pf)
THACO:	11	15
N. DI ATTACCHI:	3	4
FERITE PER ATTACCO:	2d6 (artiglio)/2d6 (artiglio)/2d10 (morso)	A seconda dell'arma
ATTACCHI SPECIALI:	Nessuno	Nessuno
DIFESE SPECIALI:	Vedi sotto	Vedi sotto
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna	Nessuna
TAGLIA:	G (lungo 2,4-3,6 m)	M (alto 1,8 m)
MORALE:	Impavido (20)	Impavido (20)
VALORE PE:	6.000	1.400

Un golem è in effetti un "costruito", un potente mostro incantato creato e animato da un mago o sacerdote di alto livello. Le creature possono essere fatte quasi con qualsiasi tipo di materiale. Il DM dovrebbe sentirsi libero di crearne dei nuovi tipo come più desidera.

I golem sono immuni ai veleni e a tutti gli attacchi che influenzano la mente. Inoltre, sono immuni anche a diversi incantesimi, indicati specificatamente nelle descrizioni del singolo golem.

Golem d'Ambra

Un golem d'ambra ha spesso la forma di un felino gigante, specialmente leoni e tigri. I loro corpi di ambra translucida—spesso intagliata con maestria—appaiono molto piacevoli a vedersi.

Combattimento: Come tutti questi costruiti, un golem d'ambra è un nemico instancabile. In battaglia, balza addosso agli avversari, squarciando con i suoi terribili artigli e mordendo con



i frammenti affilati che formano i suoi denti.

I golem d'ambra, segugi quasi infallibili, si dimostrano particolarmente efficaci contro nemici in fuga. Il golem può seguire automaticamente qualsiasi traccia non più vecchia di 12 ore. Per ogni 12 ore trascorse, c'è la probabilità cumulativa del 5% di perdere le tracce. Così, per esempio, un golem ha l'85% di probabilità di seguire una pista vecchia di 48 ore.

Questi golem si dimostrano anche guardi molto efficaci, in quanto possono usare un *individuazione dell'invisibile* con un raggio d'azione di 18 metri.

Un golem d'ambra subisce danni solo dalle armi magiche. Questo costruito è considerato come una creatura di cristallo se attaccata da un incantesimo frantumazione; subisce 1d6 punti-ferita per ogni livello del lanciatore, fino ad un massimo di 6d6 punti-ferita, con un tiro-salvezza che gli permette di dimezzare i danni. I golem d'ambra subiscono anche solo la metà dei danni di incantesimi basati sul fuoco, ma per il resto sono immuni agli incantesimi.

Habitat e Società: Questi automi, che operano sotto il diretto controllo del loro creatore, non hanno società e non si associano ad alcun tipo di habitat. I golem possono obbedire a semplici comandi ma hanno capacità intellettive molto limitate. Sono spesso a guardia di grandi tesori o luoghi importanti.

Ecologia: Come creature innaturali, i golem non prendono parte alla ecologia naturale. Non mangiano, non dormono, e "vivono" solo finché non sono distrutti, di solito in combattimento.

La distruzione di un golem d'ambra provoca la frantumazione della creatura in molte grandi schegge affilate. Tutte assieme, i pezzi d'ambra pesano da 150 a 300 kg ((1d4+2)x50) e valgono da 3.000 a 6.000 monete d'oro (1d4+2 migliaia).

Un golem d'ambra può essere creato solo da un sacerdote di 17 livello che abbia almeno 100.000 monete d'oro come costo per produrre il costruito. Per portare a termine il lavoro ci vogliono quattro mesi e sono richiesti i seguenti incantesimi: *attirare animali III*, *animare gli oggetti*, *preghiera*, *comando* e *ricerca*.

Golem Scheletrico

Un golem scheletrico (a volte conosciuto come golem d'ossa) sembra una creazione di taglia umana cucita assieme da ossa umane. Le ossa sono unite assieme in una strana imitazione di un corpo umano, con un'ovvia eccezione. Invece di avere due braccia attaccate al suo corpo terrorizzante, un golem d'ossa ha quattro braccia attaccate da qualsiasi parte il suo creatore abbia scelto. Alcuni maghi preferiscono incidere o dipingere anche delle rune sulle ossa; questi golem sono particolarmente spaventosi da guardare.

Combattimento: Grazie ai molteplici arti del golem scheletrico, può usare quattro armi (o due armi a due mani) in combattimento. Un golem può attaccare due nemici diversi nello stesso round.

Un golem d'ossa subisce danni solo dalle armi magiche. E' immune ai veleni e agli attacchi che influenzano la mente, basati sul fuoco, sul freddo e sull'elettricità. Comunque, il golem è vulnerabile agli incantesimi che hanno altri effetti.

Ecologia: Si dice che il mago meno scrupoloso del territorio di Alphatia si diverta particolarmente a creare golem scheletrici guardiani per proteggere i suoi laboratori dagli estranei—specialmente i maghi rivali.

Un mago di almeno 14° livello può costruire un golem scheletrico attraverso un processo che dura tre mesi e costa 30.000 monete d'oro. Gli incantesimi richiesti sono: *desiderio minore*, *animare i morti*, *costrizione* e *pelle di pietra*.

CLIMA/TERRENO:	Qualsiasi terreno
FREQUENZA:	Molto raro
ORGANIZZAZIONE:	Solitario
CICLO DI ATTIVITA':	Qualsiasi
DIETA:	Nessuna
INTELLIGENZA:	Semi- (2-4)
TESORO:	Nessuno
ALLINEAMENTO:	Neutrale
N. DI MOSTRI:	1
CA:	-3
MOVIMENTO:	12, Vo 24 (C)
DADI-VITA:	20
THACO:	3
N. DI ATTACCHI:	3
FERITE PER ATTACCO:	2d6 (artiglio)/2d6 (artiglio)/ 1d20+10 (morso)
ATTACCHI SPECIALI:	Soffio
DIFESE SPECIALI:	Vedi sotto
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna
TAGLIA:	Ga (lungo 8,1 -10,5 m)
MORALE:	Impavido (20)
VALORE PE:	23.000

Un golem è in effetti un "costruito", un potente mostro incantato creato e animato da un mago o sacerdote di alto livello. Le creature possono essere fatte quasi con qualsiasi tipo di materiale. I drolem—i più mostruosi di tutti i costruiti—sono particolarmente difficili da creare.

Un drolem ha l'aspetto di un drago: non una bestia di un preciso colore, ma una composizione di tipi differenti, o semplicemente lo scheletro di un drago. Le abilità fisiche sono paragonabili a quelle della bestia che imita, ma il drolem è estremamente stupido—incapace di parlare, lanciare incantesimi e non hanno alcuno degli scopi che spesso determinano le azioni dei veri draghi.

Combattimento: In battaglia, un drolem si dimostra formidabile quanto un vero drago. Il mostro può essere ferito solo da armi magiche +2 o migliori ed è immune a tutte le forme di attacco basate sul fuoco, freddo e gas (in quanto non hanno bisogno di respirare tranne che per usare il loro soffio). Inoltre, i drolem sono immuni al veleno, agli attacchi che influenzano la mente e a tutti gli incantesimi di 4° livello o meno. Possono lanciare *individuazione dell'invisibile* con un raggio d'azione di 18 metri.

Sfortunatamente, l'Intelligenza di un drolem (o la mancanza di essa) limita le sue tattiche. Una creatura come questa non userà strategie diverse da un attacco diretto. Se vengono date istruzioni estremamente precise dal suo creatore, può eseguire una manovra estremamente precisa come prendere un avversario, volare in aria e rilasciare la sfortunata vittima. Comunque, può eseguire questo tipo di azioni solo dopo aver ricevuto *istruzioni attente e precise*. Normalmente, un drolem può eseguire comandi non più complessi di: "Uccidi chiunque entri in questa stanza, tranne me".

Molti drolem preferiscono attaccare dall'aria quando possibile. In battaglia, attaccano con il loro immensi artigli anteriori, ognuno dei quali infligge 2d6 punti-ferita, e il loro morso (1d20+10 punti-ferita). Inoltre, un drolem può usare il suo soffio tre volte al giorno esalando una piccola nuvola velenosa (un cubo di 6 metri di lato, che appare direttamente di fronte al drolem). Chiunque si ritrovi all'interno della nube deve passare un tiro-salvezza contro soffio per non morire all'istante.

Habitat e Società: Questi automi,, che operano sotto il diretto controllo del loro creatore, non hanno società e non si associano

a nessun habitat in particolare. I golem possono obbedire a semplici comandi, ma hanno capacità mentali molto limitate. Diversamente da molti costruiti i drolem possono pensare, ma in modo molto limitato; obbediscono solo alle istruzioni del proprio creatore e le eseguono alla lettera. Questa abitudine può creare difficoltà—è risaputo di un incauto mago che diede ad un drolem dei comandi che portarono alla sua stessa morte.

Ecologia: Come creature innaturali, i golem non prendono parte alla ecologia naturale. Non mangiano, non dormono, e "vivono" solo finché non sono distrutti, di solito in combattimento.

Molti draghi veri odiano i drolem con passione. I potenti rettili vedono questi costruiti come beffe di loro stessi oppure sono terrorizzati dalle azioni per cui i drolem vengono costruiti. In particolare, i draghi disprezzano i drolem creati a loro immagine e somiglianza. Quindi, un drago d'onice s'infurierà alla vista di un drolem d'onice, e un drago rosso odia particolarmente la vista di un drolem rosso.

Per il fatto che i drolem sono golem particolarmente rari e potenti, sono a guardia solo dei luoghi più speciali e dei tesori più importanti. L'arduo processo di creazione può durare diversi anni, perfino dopo che tutti i componenti sono stati assemblati. Solo un mago di almeno 18° livello può creare un drolem, usando un certo libro e diversi materiali rari, che si trovano solo in Mystara. Questi materiali, che costano in tutto 90.000 monete d'oro, sono elencati nei libri che descrivono la creazione di un drolem, ma sono sconosciuti al pubblico generale. Si dice che ci vogliano le scaglie di almeno tre tipi di drago per cominciare la creazione di questo tipo di golem.



Golem, Gargoyle di Ferro/Fango



	Grgoyle di Ferro	Fango
CLIMA/TERRENO:	Qualsiasi territorio	Qualsiasi territorio
FREQUENZA:	Molto raro	Raro
ORGANIZZAZIONE:	Solitario	Solitario
CICLO DI ATTIVITA':	Qualsiasi	Qualsiasi
DIETA:	Nessuna	Nessuna
INTELLIGENZA:	Non- (0)	Non- (0)
TESORO:	Nessuno	Nessuno
ALLINEAMENTO:	Neutrale	Neutrale
N. DI MOSTRI:	1d2	1
CA:	-1	9
MOVIMENTO:	3, Vo 9 (D)	9
DADI-VITA:	16	8
THACO:	5	13
N. DI ATTACCHI:	4	1
FERITE PER ATTACCO:	1d8 (artiglio)/1d8 (artiglio)/2d8 (corno)/1d10 (coda)	2d6 (soffocare)
ATTACCHI SPECIALI:	Soffio, stordire, picchiata	Danno continuo
DIFESE SPECIALI:	Vedi sotto	Vedi sotto
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna	Nessuna
TAGLIA:	G (alto 3,6 m)	M (alto 1,8 m)
MORALE:	Impavido (20)	Impavido (20)
VALORE PE:	19.000	2.000

Un golem è in effetti un "costruito", un potente mostro incantato creato e animato da un mago o sacerdote di alto livello. Le creature possono essere fatte quasi con qualsiasi tipo di materiale—in questo caso ferro e fango. Il DM dovrebbe sentirsi libero di creare nuovi tipi.

Gargoyle di Ferro

Eccetto che per la loro altezza (3,6 metri), i gargoyle di ferro sono uguali ai gargoyle normali. Queste creature spigolose sono ricoperte di scaglie di ferro, con numerose punte di ferro che si protendono dal loro corpo. Gli occhi rossi del gargoyle di ferro



brillano malignamente. In condizioni di scarsa luminosità, le fiamme all'interno lambiscono visibilmente i bordi della sua sogghignate mascella. Visti con l'infravisione, questi mostri brillano a causa del calore che il loro grosso corpo contiene.

Combattimento: I gargoyle di ferro sono immuni a tutte le forme fuoco. Qualsiasi attacco basato sul freddo infligge danni doppi. Queste creature sono per il resto immuni agli incantesimi e possono essere danneggiate solo da armi magiche +2 o migliori. Possono lanciare *individuazione dell'invisibile* con un raggio d'azione di 18 metri.

Un gargoyle di ferro non è un agile volatore, ma in battaglia spesso all'inizio attaccano dall'aria, tentando di spingere a terra i il nemico atterrandogli sopra. La vittima di questo attacco può fare un tiro-salvezza contro morte per evitarlo. Chi fallisce il tiro-salvezza subisce 3d10 punti-ferita e, così stordito, non può agire per 1d3 round.

In combattimento, il mostro usa i suoi due artigli (1d8 punti-ferita ognuno), il corno (2d8 punti-ferita) e la coda (1d10 punti-ferita). Chiunque venga colpito dalla coda deve passare un tiro-salvezza contro paralisi per non restare stordito per 1d3 round. Ogni tre round il gargoyle può soffiare fuoco in un cono lungo 9 metri e largo 3 metri, provocando 3d10 punti-ferita (dimezzati da un tiro-salvezza contro soffio eseguito con successo).

Ecologia: Come creature innaturali, i golem non prendono parte alla ecologia naturale. Non mangiano, non dormono, e "vivono" solo finché non sono distrutti, di solito in combattimento.

Queste creature sono spesso costruite e create a coppie, ma anche un solo gargoyle può presiedere un luogo o tesoro di poca importanza per il suo creatore.

Costruire un gargoyle di ferro costa 25.000 monete d'oro in materiali, e il processo richiede 5 mesi di tempo. Solo un mago di almeno 18° livello può crearne uno; gli incantesimi richiesti sono *desiderio*, *metamorfosi di ogni oggetto*, *costrizione* e *volare*.

Golem di Fango

Un golem di fango è alto circa 1,8 metri ed ha la forma di un muscoloso guerriero umano. Questa creatura, creata dal fango scuro, non ha quasi fisionomia: nessuna bocca e solo due cavità scure come occhi. Il costruito emette un odore terribile simile a quello dei miasmi di palude.

Combattimento: Un golem di fango può camminare su una superficie fangosa senza affondare. Può anche restare sommerso in questa sostanza indefinitamente senza affondare, emergendo in superficie a volontà. Normalmente, il suo creatore, ha sistemato il costruito in modo tale da ottenere il massimo vantaggio da tale posizione.

In battaglia, un golem di fango cerca di passare i suoi arti attorno all'avversario stringendolo in un orribile e soffocante abbraccio. Un attacco andato a segno infligge 2d6 punti-ferita—e il golem abbraccia la vittima. Ad ogni round seguente, provoca 2d6 punti-ferita da soffocamento, ma la vittima può divincolarsi; un tiro-salvezza contro paralisi eseguito con successo dimezza i danni. Il tiro-salvezza non dimezza i danni del primo attacco, ma il personaggio può tirare un nuovo tiro-salvezza ogni round successivo. La creatura non libera quasi mai una vittima ancora viva, sebbene alcuni avventurieri dicano di essersi "finti morti" per fare in modo che un golem con poca arguzia a lasciarli liberi.

Un golem di fango può essere ferito da armi normali, ma subisce solo metà danni dalle armi contundenti. Un incantesimo *fango in roccia* ha l'effetto di un incantesimo *lentezza* contro un golem di fango per 2d4 round, ma per il resto, è immune agli altri effetti dell'incantesimo.

Ecologia: I golem di fango possono esistere ovunque, ma ai sacerdoti li creano solitamente come guardie di costruzioni o tesori all'interno di paludi, giungle o altre aree fangose e umide.

I materiali per la costruzione di un golem di fango costano 100 monete d'oro, e la creazione richiede un mese. Solo un sacerdote di almeno 11° livello può dare vita ad un golem di fango; gli incantesimi richiesti sono *roccia in fango*, *animare gli oggetti*, *resurrezione*, *lentezza* e *ricerca*.

Golem, Roccia/Argento

	Roccia	Argento
CLIMA/TERRENO:	Qualsiasi territorio	Qualsiasi territorio
FREQUENZA:	Molto raro	Molto raro
ORGANIZZAZIONE:	Solitario	Solitario
CICLO DI ATTIVITA':	Qualsiasi	Qualsiasi
DIETA:	Nessuna	Nessuna
INTELLIGENZA:	Non- (0)	Semi- (2-4)
TESORO:	Nessuno	Nessuno
ALLINEAMENTO:	Neutrale	Neutrale
N. DI MOSTRI:	1d2	1d3
CA:	-2	0
MOVIMENTO:	6	30
DADI-VITA:	16	12
THACO:	5	9
N. DI ATTACCHI:	2	4
FERITE PER ATTACCO:	2d10 (pugno)/ 2d10 (pugno)	1d8 (pugno)/1d8 (pugno)/1d8 (pugno)/ 1d8 (pugno)
ATTACCHI SPECIALI:	Nessuno	Nessuno
DIFESE SPECIALI:	Vedi sotto	Vedi sotto
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna	Nessuna
TAGLIA:	G (alto 2,4-3 m)	G (alto 2,4 m)
MORALE:	Impavido (20)	Impavido (20)
VALORE PE:	14.000	9.000

Un golem è in effetti un "costruito", un potente mostro incantato creato e animato da un mago o sacerdote di alto livello. Le creature possono essere fatte quasi con qualsiasi tipo di materiale, anche di roccia o argento. Il DM dovrebbe sentirsi libero di crearne dei nuovi tipo come più desidera.

Golem di Roccia

Finché inattivi, questi golem sembrano una formazione di roccia irregolare. I golem di roccia con la forma di grandi statue umane intagliate con estrema abilità, possono essere scambiate per colonne o cariatidi, una forma diversa di costruito.

Combattimento: Nonostante la loro andatura lenta, i golem di roccia sono avversari temibili. Ognuno dei suoi pugni infligge 2d10 punti-ferita. Questi golem non usano altre forma di attacco, ma in battaglia sono duri e instancabili, seguendo le istruzioni del proprio creatore esplicitamente e metodicamente.

Solo le armi magiche sono in grado di danneggiare un golem di roccia. Qualsiasi arma normale che colpisca la creatura si rompe automaticamente: le spade si spezzano, e le asce si frantumano, ecc. Le armi magiche contundenti non si rompono mai contro la dura pelle di roccia del golem, ma le armi magiche da taglio e da punta si; le armi magiche da taglio e da punta devono superare un tiro-salvezza contro distruzione con una penalità di -2 per non rompersi. Il bonus magico dell'arma si applica normalmente.

Come gli altri golem, i golem di roccia sono immuni ai veleni e agli attacchi che influenzano la mente. Non sono danneggiati dal fuoco, dall'elettricità e dal freddo, ma subiscono i danni provocati da incantesimi con altri effetti.

Habitat e Società: Questi automi, che operano sotto il diretto controllo del loro creatore—non hanno società e non si associano ad alcun tipo di habitat. Possono esistere ovunque il proprio creatore li abbia posti. I golem possono obbedire a semplici comandi ma hanno capacità intellettive molto limitate. Sono spesso a guardia di grandi tesori o luoghi importanti.

Ecologia: Come creature innaturali, i golem non prendono parte alla ecologia naturale. Non mangiano, non dormono, e "vivono" solo finché non sono distrutti, di solito in combattimento.

La creazione di un golem di roccia richiede un mese e materiali per un costo di 50.000 monete d'oro per la costruzione. Sono necessari un mago di almeno 14° livello per creare questa creatura e i seguenti incantesimi: *desiderio minore*, *muovere la terra*, *pelle di pietra* e *costrizione*

Golem d'Argento

Un golem d'argento è composto di un corpo esteriore di argento riempito con mercurio per garantirgli una impressionante velocità. La pelle d'argento di questo alto e snello umanoide ha una tale flessibilità da apparire quasi di natura liquida. Il costruito, di solito, ha due occhi di mercurio che costituiscono l'unico tratto fisionomico.

Combattimento: Un golem d'argento è il più veloce di tutti i costruiti conosciuti. La velocità impressionante gli permette di attaccare due volte con ogni pugno (per un totale di quattro) per round. Inoltre, un golem d'argento ottiene sempre l'iniziativa (perfino contro una *spada corta della velocità*). Come tutti i golem, comunque, questa creatura segue solo le istruzioni del suo creatore, attaccano quando e come viene indirizzato.

Questi costruiti subiscono danni solo dalla armi magiche +1 o migliori. Come gli altri golem, sono immuni ai veleni e agli attacchi che influenzano la mente. Gli attacchi basati sul fuoco magico provoca la crescita della creatura di 1 Dado-vita per livello dell'incantesimo usato contro di lui, e gli attacchi basati sul freddo magico provoca invece la diminuzione in modo analogo. Sono per il resto immuni a tutti gli altri effetti di incantesimi.

Ecologia: I resti di un golem d'argento sconfitto hanno un grande valore. L'argento del corpo pesa 50 kg e il valore è di 1.000 monete d'oro.

Per creare questo raro costruito ci vuole una quantità sufficiente di mercurio (25 kg) per animare questa temibile creazione. I materiali per la costruzione costano in totale 100.000 monete d'oro. Solo un mago di almeno 14° livello può costruire questo tipo di costruito con un processo che richiede sei mesi e i seguenti incantesimi: *desiderio minore*, *velocità*, *fulmine*, *domino* e *creazione maggiore*



Guerrigero Guardiano



	Guerrigero	Cavallo
CLIMA/TERRENO:	Qualsiasi terreno	Qualsiasi terreno
FREQUENZA:	Molto raro	Molto raro
ORGANIZZAZIONE:	Solitario	Solitario
CICLO DI ATTIVITA':	Qualsiasi	Qualsiasi
DIETA:	Nessuna	Nessuna
INTELLIGENZA:	Semi- (4)	Semi- (2)
TESORO:	Vedi sotto	Vedi sotto
ALLINEAMENTO:	Qualsiasi neutrale	Qualsiasi neutrale
N. DI MOSTRI:	1d10	1d10
CA:	4	4
MOVIMENTO:	9	15
DADI-VITA:	5	5
THACO:	15	15
N. DI ATTACCHI:	1	3
FERITE PER ATTACCO:	1d12 (spada)	1d6 (zoccolo)/ 1d6 (zoccolo)/ 1d4 (morso)
ATTACCHI SPECIALI:	Nessuno	Nessuno
DIFESE SPECIALI:	Vedi sotto	Vedi sotto
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna	Nessuna
TAGLIA:	M (alto 1,8 m)	G (lungo 2,4 m)
MORALE:	Impavido (20)	Impavido (20)
VALORE PE:	650	650

Il guerrigero guardiano e il cavallo sono costruiti di ceramica creati per servire come protezione e guardie del corpo. Solo coloro che hanno scoperto la corretta formula magica possono animare queste creature.

I guardiani sono spesso di colore rosso scuro. Il loro equipaggiamento e bardatura riflette quasi sempre quello di un'era antica. Le loro facce e occhi di ceramica sembrano curiosamente espressivi, e le figure non ostentano un intricato intaglio o un bel lavoro di scultura. Ogni volta che tali guardiani si muovono su un pavimento di pietra, sia il guerrigero che il cavallo emettono un misterioso e cavernoso scalpitio.



Combattimento: In battaglia, il guerrigero guardiano attacca con la sua arma di ceramica, normalmente uno spadone. Comunque, indifferentemente dall'arma impugnata dal costruito, infligge sempre 1d12 punti-ferita per ogni colpo andato a segno. Quando animati da una persona di allineamento simile (vedi "Habita e Società"), il guardiano può obbedire a semplici ordini, sebbene non sia in grado di eseguire ordini complessi o piani d'attacco.

I guardiani sono immuni agli attacchi basati sul fuoco, sebbene tali attacchi fanno in modo che emettano un terrificante bagliore rosso scuro per un turno. Sono anche immuni all'acido, agli attacchi che influenzano la mente come *sonno* o *amicizia*, e—dato che non hanno degli occhi veri e propri—agli incantesimi che influenzano la vista (*luce*, *buio*, ecc.). Gli attacchi portati con armi da taglio e da punta infliggono solo 1 punto-ferita (più il bonus magico), sebbene l'attaccante sia convinto di infliggere danni. Le armi contundenti infliggono i danni normalmente.

Habitat e Società: Nella loro forma originale, i guerrigero guardiani e le loro cavalcature sono semplici figure di ceramica usate spesso come guardie simboliche di tombe o siti religiosi. Solo pochi conoscono la formula per animarli; qualcuno potrebbe trovarla descritta in una pergamena o su una serie di tavolette di giada del valore di 1.000 monete d'oro. L'animazione delle statue culmina con lo spargimento di un liquido addosso alla statua. Il tipo di liquido usato determina l'allineamento della creatura animata: acqua salata per legale neutrale, acqua pura per neutrale e acido per caotico neutrale.

Se un guerrigero guardiano (o cavallo) ha lo stesso allineamento del suo animatore (per esempio, un guardiano legale con un animatore legale), esso segue diligentemente qualsiasi istruzione gli venga data. Se gli allineamenti differiscono di un valore (in altre parole, caotico/ neutrale o legale/neutrale), il guardiano ignora le istruzioni, e se gli allineamenti sono opposti (legale/caotico), il guardiano attacca l'animatore con violenza appena la sua creazione è completata.

Ecologia: I guardiani di solito servono come guardie del corpo o come protezione di grandi tesori, tempi, paradisi, ecc. Come costruiti, non hanno nessun ruolo nella normale ecologia di Mystara.

Un 10% dei guardiani (guerrigero e montatura) hanno delle gemme al posto degli occhi. Alcuni gioielli, normalmente rubini, hanno un valore variabile dalle 100 alle 600 monete d'oro (1d6x100) ognuna.

Cavallo

I cavalli guardiano hanno le stesse immunità dei guerrigero guardiano e si animano con lo stesso processo. In battaglia, i destrieri utilizzano i loro potenti zoccoli di ceramica (1d6/1d6 punti-ferita) e il loro morso (1d4 punti-ferita).

Di solito il numero di questi destrieri, che servono da montature per i guerrigero guardiano, equivale a quello dei guerrigero trovati nello stesso luogo. Un animatore con il corretto allineamento può comandare ai cavalli di permettere ad altri di salirci (compreso l'animatore).

CLIMA/TERRENO:	Pianure e foreste temperate
FREQUENZA:	Raro
ORGANIZZAZIONE:	Stormo
CICLO DI ATTIVITA':	Diurno
DIETA:	Onnivoro
INTELLIGENZA:	Normale (8-10)
TESORO:	K (W)
ALLINEAMENTO:	Caotico buono
N. DI MOSTRI:	2d4
CA:	3
MOVIMENTO:	15
DADI-VITA:	3
THACO:	17
N. DI ATTACCHI:	3
FERITE PER ATTACCO:	1d4(artiglio)/1d4 (artiglio)/2d4 (becco)
ATTACCHI SPECIALI:	Starnutire
DIFESE SPECIALI:	Nessuna
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna
TAGLIA:	P-M (alti 90-180 cm)
MORALE:	Normale (8)
VALORE PE:	120
	270 (galletto)
	1.400 (gallo)

I gyerian—umanoidi irritabili simili ad uccelli—fanno delle pianure erbose e delle foreste di Mystara la loro casa. Sebbene incapaci di volare, i gyerian sono esseri migratori e viaggiano in stormi, spostandosi da est verso ovest ogni primavera per ritornare in autunno.

Le creature sono alte di solito dai 90 ai 180 centimetri, ma alcuni arrivano a crescere fino a 1,8 metri. Hanno occhi sporgenti e un affilato becco ad uncino. Il loro corpo è coperto dalle belle piume con colori che vanno dal marrone chiaro ad un marrone molto scuro, mentre le loro braccia sono coperte da piume lunghe rivolte verso dietro che danno la parvenza di ali. I gyerian hanno mani con quattro dita lunghe e graziose e possenti piedi artigliati.

Combattimento: I gyerian sono sempre molto nervosi e non cercano mai il combattimento. Invece, fuggono ogni volta che si presenta l'occasione. Comunque, quando la loro ritirata è impossibile o quando i loro piccoli sono minacciati, le creature attaccano artigliando con le loro possenti zampe dai tre artigli e colpendo con il loro becco ad uncino.

Quando combatte, un gyerian emette una serie di forti strilli e gridi. Gli altri del suo stormo (2d4 in totale) entro una distanza d'udito (di solito 800 metri) accorrono in aiuto del loro compagno in 1d4 round, sempre che non falliscano un controllo sul morale.

Inoltre, un gyerian molto nervoso potrebbe emettere un tremendo starnuto così potente che chiunque si trovi di fronte alla creatura deve fare un controllo sulla Destrezza per non essere colpito e spinto a terra indietro subendo 1d4 punti-ferita. Tali sfortunati devono perdere il round successivo per rimettersi in piedi. Un gyerian può starnutire ogni volta che si sente particolarmente nervoso (perfino quando non in battaglia!), ma non può fare nessun'altro attacco per quel round.

Habitat e Società: Come creature sociali, i gyerian vivono in stormi di 10d4 individui. I loro insediamenti, semplici affari detti gyer, sono composti di baracche a forma di nido intessute di rami e paglia e impaccate col fango. I gyerian delle pianure nascondono le loro abitazioni tra l'erba alta, mentre quelli delle foreste li nascondono all'interno di grandi cespugli. Costruiscono queste case velocemente ogni anno, con l'intenzione di farli durare fino alla migrazione. Ogni stormo ha sempre la stessa

via di migrazione e la propria area di insediamento; un gyerian, se separato dal suo stormo, può sempre ritrovare la strada per tornare al terreno di nidificazione del suo stormo.

Gli estremamente timidi gyerian evitano generalmente contatti con altri umanoidi, in particolare gli umani. Comunque, si trovano bene con gli elfi, e si sentono meno a disagio a parlare con gli umani se sono presenti anche degli elfi.

I gyerian passano attraverso una serie di elaborati rituali d'accoppiamento durante l'inizio della primavera. Per diverse settimane, ai maschi della specie crescono delle piume verdi e blu in tutto il corpo. Durante queste settimane, i maschi si cimentano in complicate performance che vanno dalla danza a prove di forza e combattimenti che coinvolgono da due a cinque pretendenti. Solamente in questo periodo dell'anno i gyerian maschi si avventurano fuori dal loro covo per attaccare umani ed umanoidi. Questa abitudine termina con il termine della stagione degli amori.

Le gyerian femmine depongono 1d4 uova, che proteggono con ferocia. Le uova si schiudono ad estate inoltrata, producendo dei piccoli che acquistano in fretta la capacità di movimento. Le madri gyerian tendono a tenere sotto la loro protezione i piccoli ad una distanza non più grande di poche spanne.

Ecologia: I gyerian sono pescatori e raccoglitori instancabili e sono sempre in cerca di bacche, radici, insetti, pesci e lumache che formano la loro dieta. Un gyerian particolarmente affamato può anche mangiare erba o cacciare piccoli conigli, ratti giganti o altri piccoli roditori.

Queste creature collezionano gemme ed oggetti brillanti solo per il loro bell'aspetto. Riempiono sempre le loro case con questi oggetti, e i membri di rango più elevato di uno stormo adornano anche i loro corpi con anelli luccicanti, braccialetti, ecc. La loro infatuazione per questi oggetti può diventare così estrema da dare, occasionalmente, il coraggio ad un gruppo di gyerian di entrare in un accampamento umano per impossessarsene.

Galletti

Un gyerian ogni 10 è più grande e viene chiamato galletto, un nemico più formidabile della media (CA 2; DV 5; F 1d6/1d6/2d6; T alto 1,5 m).

Galli

Uno stormo di gyerian segue sempre un possente gallo. Questi capi sono molto alti (1,8 m) e forti (CA 1; DV 7; F 1d8/1d8/2d8), e dal morale più alto (morale 12). Con il gallo presente, i gyerian normali hanno un morale di 10.



Herex



	Larva	Adulto
CLIMA/TERRENO:	Qualsiasi caverna	Qualsiasi terreno
FREQUENZA:	Raro	Raro
ORGANIZZAZIONE:	Covata	Covata
CICLO DI ATTIVITA':	Notturmo	Diurno
DIETA:	Carnivoro	carnivoro
INTELLIGENZA:	Non- (0)	Non- (0)
TESORO:	Nessuno	Nessuno
ALLINEAMENTO:	Neutrale	Neutrale
N. DI MOSTRI:	1d6	1d3
CA:	3	2
MOVIMENTO:	12	12, Vo 15 (D)
DADI-VITA:	6-12	13
THACO:	6 DV: 15 7-8 DV: 13 9-10 DV: 11 11-12 DV: 9	7
N. DI ATTACCHI:	1	2
FERITE PER ATTACCO:	2d8 (morso)/	1d10 (morso)/ 1d6 (pungiglione)
ATTACCHI SPECIALI:	Acido	Acido, paralisi
DIFESE SPECIALI:	Nessuna	Nessuna
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna	Nessuna
TAGLIA:	G-E (lungo 3-6 m)	E (lungo 6 m)
MORALE:	Campione (15)	Campione (16)
VALORE PE:	6 DV: 420 7:DV: 650 8 DV: 975 9 DV: 1.400 10 DV: 2.000 11 DV: 3.000 12 DV: 4.000	7.000

Gli herex sono giganti creature insettoidi con un pericoloso morso acido. I personaggi li possono incontrare in uno dei loro tre stadi del loro ciclo di vita: uovo, larva o adulto. Comunque, solo le ultime due sono un pericolo immediato per chi li incontra.

Le uova dalla forma sferica hanno un diametro di 90 centimetri, con un robusto guscio bianco opaco. Quando il tempo della schiusa si avvicina, dei coraggiosi osservatori osserverebbero una lucente forma ombrosa (la larva) muoversi all'interno del guscio.



Larva
La forma larvale di un herex assomiglia a uno scarafaggio piatto e senza ali con un addome allungato e flessibile, una grande testa e delle potenti mandibole. La creatura di colore grigio a chiazze di varie gradazioni si muove veloce su sei corte zampe. Le larve sono lunghe dai 3 ai 6 metri.

Combattimento: Una larva di herex sembra costantemente affamata, e vaga per le caverne e i passaggi sotterranei dove è nata in cerca di preda. La larva usa il suo morso come arma principale. Oltre a subire i normali danni del morso (2d8), una creatura morsa viene colpita anche dalla saliva acida. L'acido riduce permanentemente l'efficienza delle armature normali con cui viene a contatto con una penalità di +2 (per esempio, una corazza di piastre diventa CA 5 invece di CA 3) e quella delle armature magiche di +1. Ogni morso successivo avrà lo stesso effetto; se l'armatura raggiunge CA 9 o più, si sgretola. La saliva acida non danneggia oggetti che conferiscono protezione magica (per esempio, *anelli di protezione* e *mantelli deflettenti*). Le vittime che non indossano armatura subiscono 1d10 punti-ferita ulteriori di danno da acido da ogni morso.

Habitat e Società: Gli herex vivono solo per perpetuare la loro specie. Mancando di una classificabile intelligenza, eseguono le loro attività istintivamente.

Diversamente da alcuni insetti, gli herex non hanno un alveare o un gruppo o una tana. Sebbene spesso rimangano fra gli altri della loro covata, non sono creature particolarmente sociali. Una volta uscite dall'uovo, le larve spendono tutte le loro energie cacciando, crescendo e cambiando muta. Quando una larva raggiunge la grandezza di circa 6 metri, lascia il luogo di nascita e si scava una via verso la superficie, usando le mandibole e la saliva per crearsi il passaggio attraverso la roccia solida dove serve. Una volta all'esterno, l'herex schiude il suo carapace un'ultima volta, emergendo in forma adulta (13 Dadi-vita). Un herex adulto vola in cerca di cibo e di un compagno. I maschi muoiono poco dopo l'accoppiamento, mentre le femmine si seppelliscono in una profonda caverna o in un sotterraneo per deporre 1d6 uova prima di morire. Dopo quattro mesi, il ciclo comincia di nuovo con la schiusa delle nuove uova.

Ecologia: La saliva acida dell'herex, se conservata in un contenitore di ceramica, può sciogliere qualsiasi altro materiale, compreso il metallo. Questo acido può essere usato per creare un *solvente universale*.

Adulto
Quando maturo, un herex ha un corpo molto simile alla forma larvale, ma con la testa e le mandibole testa più piccole, quattro ali fine (come quelle delle libellule) e un pungiglione lungo 1,5 metri al termine dell'addome.

Combattimento: Un herex adulto attacca sempre dall'aria, scendendo in picchiata dall'alto contro il suo avversario. Atterra solo quando ha immobilizzato o ucciso il suo nemico. Anche se il morso di un herex adulto sembra meno pericoloso di quello della larva (1d10 punti-ferita), gli effetti della saliva acida sono gli stessi di quelli della larva. Un adulto può anche attaccare con il suo pungiglione, che causa 1d6 punti-ferita e iniettando un veleno che paralizza le vittime per 4d8 round se non passano un tiro-salvezza contro veleno.

CLIMA/TERRENO:	Foresta temperata
FREQUENZA:	Raro
ORGANIZZAZIONE:	Nidiate
CICLO DI ATTIVITA':	Notturno
DIETA:	Onnivoro
INTELLIGENZA:	Molto intelligente (11-12)
TESORO:	O (I)
ALLINEAMENTO:	Legale neutrale o legale buono
N. DI MOSTRI:	1d4
CA:	5
MOVIMENTO:	9, Vo 21 (C)
DADI-VITA:	4-15
THACO:	4 DV: 17 5-6 DV: 15 7-8 DV: 13 9-10 DV: 11 11-12 DV: 9 13-14 DV: 7 15 DV: 5
N. DI ATTACCHI:	3
FERITE PER ATTACCO:	1d6 (artiglio)/1d6 (artiglio)/1d4 (becco)
ATTACCHI SPECIALI:	Incantesimi
DIFESE SPECIALI:	Alleati
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna
TAGLIA:	M (alto 1,5 m, apertura alare 4,5 m)
MORALE:	Campione (15)
VALORE PE:	
4 Dadi-vita: 420	10 Dadi-vita: 4.000
5 Dadi-vita: 650	11 Dadi-vita: 5.000
6 Dadi-vita: 975	12 Dadi-vita: 6.000
7 Dadi-vita: 1.400	13 Dadi-vita: 7.000
8 Dadi-vita: 2.000	14 Dadi-vita: 8.000
9 Dadi-vita: 3.000	15 Dadi-vita: 9.000

Gli hsiao (sciou), o gufi guardiano, sono una razza di pacifici preti filosofi che abitano le foreste di Mystara.

Gli hsiao appaiono come gufi giganti con ali dalle penne larghe e grandi occhi dorati. Molti osservatori spiegano che gli hsiao irradiano un'aura di agio e intelligenza comprensiva. I gufi guardiano sono volatili silenziosi, il quale richiamo sembra più il tubare di un colombo che il grido interrogativo di un gufo normale. Gli hsiao sono in grado di parlare, ma non lo faranno mai con stranieri a meno che l'occasione non lo richieda con urgenza. Non usano armi.

Combattimento: Come creature pacifiche, gli hsiao evitano il combattimento quando possibile. Comunque, non si perdono d'animo di fronte una battaglia impossibile da evitare.

Le uniche armi fisiche dello hsiao sono il suo becco affilato (1d4 punti-ferita) e due grandi artigli (1d6 punti-ferita ognuno). Normalmente, comunque, le creature ricorrono ai propri incantesimi prima di arrivare all'attacco fisico. Uno hsiao può lanciare incantesimi con la stessa abilità di un chierico di livello pari al numero di Dadi-vita dello hsiao. Molti di questi volatili sono di 4° livello (4 Dadi-vita), mentre il 25% di loro acquisiscono livelli più alti (fino ad un massimo di 15 livelli).

L'altra opzione di combattimento di uno hsiao è quella di chiamare in aiuto altre creature. Questi uccelli cooperano a stretto contatto con gli altri abitanti della foresta (compresi actaeon, centauri, driadi, elfi, treant e unicorni) e possono richiedere il loro aiuto. Il 50% dei casi in cui uno hsiao richiede aiuto, alcune creature silvestri risponderanno alla chiamata, arrivando in 1d4 round. Il DM dovrebbe determinare che tipo di essere silvestre accorra in aiuto dello hsiao semplicemente scegliendolo oppure

tirando casualmente sulla tabella degli incontri selvaggi.

Habitat e Società: Gli hsiao abitano nelle fitte foreste, prendendo casa fra gli alberi più alti—molto spesso antiche querce. I gufi guardiani costruiscono i loro nidi, detti complessi, con terra e foglie. Alcuni nidi straordinariamente elaborati assomigliano a tunnel di terra che si snodano fra gli alberi per collegare molte stanze differenti in alto sopra il livello del suolo. Le altre creature della foresta, a volte prendono possesso dei complessi abbandonati dagli hsiao. I Tasloi e i diavolverdi si divertono particolarmente a insediarsi in questi complessi.

A capo delle piccole famiglia, spesso c'è la femmina più anziana. Dato che queste famiglie sono matriarcali, due hsiao legati insieme per la vita (con una cerimonia detta il Volo Lunare), risiedono sempre nel complesso di appartenenza della femmina. I gufi guardiani raramente hanno più di due piccoli durante il corso della vita. La femmina cova un singolo uovo dorato per circa tre mesi prima che si schiuda per far uscire i pulcini. Gli hsiao giovani diventano in grado di volare dopo sei mesi dalla nascita.

Una volta adulto (in grado di volare), uno hsiao comincia un rigoroso processo di addestramento e studio che dura fino a 10 anni e che comprende le tecniche di preghiera e continue richieste da parte degli anziani.

Lo scopo degli hsiao è la conservazione delle foresta contro l'intrusione dei pericolosi umanoidi. I gufi spesso sono in amicizia con i druidi locali, lavorando assieme con loro e a volte scambiandosi favori.

I gufi guardiani non interferiscono con i personaggi giocanti che non provocano danni all'ambiente boschivo o ai suoi abitanti, ma tenteranno di correggere ogni personaggi che danneggi la beneamata foresta.

Ecologia: Non è certo come gli hsiao siano arrivati alla vita; dato il loro allineamento e i poteri clericali, si dice che siano i figli di un Immortale umano molto potente.

Il ruolo ecologico più importante dello hsiao è la protezione della foresta e dei suoi abitanti.



Huptzeen

CLIMA/TERRENO:	Qualsiasi
FREQUENZA:	Molto raro
ORGANIZZAZIONE:	Solitario
CICLO DI ATTIVITA':	Qualsiasi
DIETA:	Nessuna
INTELLIGENZA:	Molto intelligente (11)
TESORO:	Speciale
ALLINEAMENTO:	Neutrale
N. DI MOSTRI:	1d3
CA:	3
MOVIMENTO:	Vo 3 (D)
DADI-VITA:	3-7
THACO:	3-4 DV: 17 5-6 DV: 15 7 DV: 13
N. DI ATTACCHI:	0
FERITE PER ATTACCO:	Nessuna
ATTACCHI SPECIALI:	Incantesimi
DIFESE SPECIALI:	Vedi sotto
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna
TAGLIA:	Mi-M (5-150 cm)
MORALE:	Impavido (20)
VALORE PE:	3 DV: 650 4 DV: 975 5 DV: 1.400 6 DV: 2.000 7 DV: 3.000

Gli huptzeen sono costruiti minori magici animati dalla combinazione di rituali arcani e la cooperazione di un abitante dei Piani Esterni.

Diversamente da molti costruiti (come le statue animate e i golem), un huptzeen non ha arti e non ha le sembianze di una creatura vivente. Invece, sono stati creati a forma di ornamenti, pezzi di gioielleria o oggetti riccamente elaborati dalla bellezza mozzafiato, dalle linee eleganti e dall'eccezionale lavoro di artigianato.



Combattimento: In battaglia, gli huptzeen hanno un solo modo di attaccare: lanciare incantesimi. Ogni giorno questi costruiti possono lanciare un numero di incantesimi pari a quello permesso da un esperto di magia di livello pari ai suoi Dadi-vita. (per esempio, un huptzeen da 4 Dadi-vita può lanciare lo stesso numero e tipo di incantesimi di un esperto di magia di 4° livello.) Comunque, un huptzeen non può avere più Dadi-vita di quanti livelli di esperienza abbia il suo creatore.

Gli incantesimi conosciuti da un huptzeen sono scelti alla sua creazione e non possono essere modificati. Il creatore dell'huptzeen può scegliere gli incantesimi solo tra quelli che lui stesso conosce. Sebbene il costruito non possa parlare o compiere gesti, può lanciare anche incantesimi che abbiano componente verbale e/o somatica.

Gli huptzeen sono più scaltri della maggior parte dei costruiti; possono udire suoni, rispondere intelligentemente al cambiare delle circostanze e pianificare le loro azioni. L'uso degli incantesimi dimostra la loro Intelligenza superiore. Dato che l'huptzeen spesso sembra semplicemente un gioiello o un oggetto, il bersaglio avrà difficoltà all'inizio a capire da dove e da chi provengano gli attacchi. Essendo consci di questo, i costruiti cominciano spesso i loro attacchi con incantesimi subdoli che non hanno un punto d'origine ovvio (come *creazione spettrale*).

Gli huptzeen sono immuni agli attacchi che influenzano la mente come *sonno*, *charme*, *bloccapersona*, ecc. Le armi non magiche gli infliggono solo la metà dei danni. Quando un huptzeen arriva a zero punti-ferita o meno, esplose, causando 1d6 punti-ferita a chiunque si trovi in un raggio di 3 metri (più 2 punti-ferita per ogni incantesimo non ancora usato). Una vittima che passa un tiro-salvezza contro soffio subisce solo la metà dei danni dell'esplosione.

Habitat e Società: Gli huptzeen sono creati per proteggere templi, tesori e altri luoghi o oggetti importanti. Un mago di solito avrà scelto una forma di guardiano dall'apparenza innocua per quel specifico ambiente (un grande gioiello in un tesoro, un incensiere in un santuario o un leggio decorato in uno studio di un esperto di magia).

Occasionalmente, si è visto usare un huptzeen come guardia del corpo semplicemente indossando il costruito (nella forma di una grande fibbia da cintura, un amuleto ecc.) Un huptzeen si può muovere solo mediante il suo lento volo magico. Questa andatura normalmente non è un problema, in quanto la creatura può svolgere a pieno il suo compito di guardiano anche senza muoversi.

Gli huptzeen, più intelligenti della maggior parte dei costruiti, richiedono solo poche istruzioni dal proprio creatore. Comprendono la lingua comune e possono perfino comunicare se posseggono un incantesimo tipo *vento bisbigliante*.

Ecologia: Dato che gli huptzeen sono costruiti, creati per svolgere una specifica funzione, non hanno un ruolo dell'ecologia naturale di Mystara. Non mangiano, non dormono, e "vivono" solo finché non vengono distrutti, di solito in combattimento.

La costruzione di un huptzeen richiede del materiale del valore di almeno 5.000 monete d'oro per Dado-vita. Comunque, quando viene distrutto un huptzeen, tra i resti e i frammenti si riescono a recuperare solo 1d4x50 monete d'oro per Dado-vita del costruito.

Un huptzeen intatto può essere venduto per circa 2.000 monete d'oro per Dado-vita, ma il costruito servirà un nuovo padrone solo se il creatore gli dice di farlo.

	Sacerdote	Guerriero	Ordinario
CLIMA/TERRENO:	Montagne o rovine temperate	Montagne o rovine temperate	Montagne o rovine temperate
FREQUENZA:	Molto raro	Molto raro	Molto raro
ORGANIZZAZIONE:	Città	Città	Città
CICLO DI ATTIVITA':	Notturno	Notturno	Notturno
DIETA:	Onnivoro	Onnivoro	Onnivoro
INTELLIGENZA:	Molto Int. (11-12)	Normale (8-10)	Normale (8-10)
TESORO:	S (I)	S (I)	S (I)
ALLINEAMENTO:	Legale neutrale	Legale neutrale	Legale neutrale
N. DI MOSTRI:	1d4+1	1d4+4	1d10
CA:	7 (10)	6 (10)	10
MOVIMENTO:	9	9	9
DADI-VITA:	2	1+1	1
THACO:	19	19	20
N. DI ATTACCHI:	1	1	1
FERITE PER ATTACCO:	1d6+1 (mazza)	1d6 (spada/lancia)	1d4 (clava)
ATTACCHI SPECIALI:	Incantesimi	Nessuna	Nessuna
DIFESE SPECIALI:	Muoversi in silenzio (20%)	Muoversi in silenzio (20%)	Muoversi in silenzio (20%)
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna	Nessuna	Nessuna
TAGLIA:	M (alto 1,8 m)	M (alto 1,8 m)	M (alto 1,8 m)
MORALE:	Risoluto (11)	Risoluto (12)	Normale (9)
VALORE PE:	65	15	7

Gli hutaakani sono una razza superba e insensibile, dominata da sacerdoti.

Gli alti e snelli umanoidi hutaakani hanno teste da sciacallo, ma per il resto assomigliano a degli umani con piedi e mani affusolati. Gli hutaakani spesso dipingono o intagliano le proprie unghie simili ad artigli per rappresentare la propria classe e stato sociale. Perfino i più semplici e meno facoltosi esemplari di queste creature indossano vesti scure, con l'occasionale aggiunta di semplici pezzi di gioielleria. Parlano con toni fischianti e melliflui usando un complesso linguaggio che possiede una qualità ululante e musicale.

Combattimento: Gli hutaakani non sono una razza aggressiva—si considerano superiori per abbassarsi al combattimento fisico con le altre razze inferiori (compresi gli umani e gli altri umanoidi). Combatteranno, però, senza pietà se costretti a farlo. Gli hutaakani prediligono le imboscate, e attaccano con armi da lancio quando possibile.

Gli hutaakani, tutt'altro che guerrieri addestrati, combattono raramente. I sacerdoti sono restii a macchiarsi con il combattimento e lo fanno raramente, tranne che quando attaccati direttamente. Preferiscono invece lanciare incantesimi e dare ordini a distanza di sicurezza. La maggior parte dei sacerdoti hanno 2 Dadi-vita e possono lanciare incantesimi come un sacerdote di 2° livello. Comunque, alcuni hutaakani particolarmente capaci, possono raggiungere livelli più alti (fino all'11°), con i Dadi-vita, incantesimi ed punti esperienza corrispondenti. I sacerdoti di alto livello governano la società hutaakana

In combattimento, i guerrieri tendono ad usare lance, spade corte e a volte fionde; indossato di solito corazze di cuoio imbottite e indossano uno scudo. I sacerdoti indossano corazze di cuoio e lo scudo; come arma preferiscono delle mazze riccamente lavorate in onore dei loro Immortali. Sebbene tutti gli altri hutaakani non sono addestrati al combattimento e non indossano armatura, sono in grado di difendersi in modo adeguato con delle clave.

Tutti gli hutaakani hanno un'infravisione (18 metri) e una probabilità del 20% di muoversi in silenzi (come un ladro).

Habitat e Società: In Mystara, l'impero Hutaakano una volta

copriva tutta l'area che ora è conosciuta col nome di Ducato di Karameikos. Oggi, i pochi sopravvissuti raccontano vagamente di una catastrofe che decimò la loro brillante razza; i sopravvissuti della specie vivono in comunità piccole ed isolate sparse per il Mondo Conosciuto. I sacerdoti hutaakani controllano rigidamente queste comunità e i destini dei sopravvissuti.

In generale, le creature si considerano della gente intellettuale, sensibile e civilizzata costretta a soffrire a causa di un mondo barbaro e crudele.

Ecologia: Gli hutaakani tengono le monete di valore, pozioni, gemme e oggetti di rara bellezza indossano oppure nelle proprie case.

Queste creature sono orgogliose sia del proprio buon gusto che del loro non coinvolgimento con il resto del mondo.



Mantoscuro

CLIMA/TERRENO:	Sotterraneo
FREQUENZA:	Molto raro
ORGANIZZAZIONE:	Solitario
CICLO DI ATTIVITA':	Notturmo
DIETA:	Paura
INTELLIGENZA:	Intelligentissimo (14)
TESORO:	(W)
ALLINEAMENTO:	Neutrale malvagio
N. DI MOSTRI:	1d2
CA:	-2
MOVIMENTO:	24 (vedi sotto)
DADI-VITA:	13
THACO:	7
N. DI ATTACCHI:	1
FERITE PER ATTACCO:	1d4 (tocco)
ATTACCHI SPECIALI:	Paura, inseguimento
DIFESE SPECIALI:	Colpito solo da armi "+2"; immunità (vedi sotto)
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna
TAGLIA:	M (1,8 metri)
MORALE:	Impavido (20)
VALORE PE:	5.000

Il mantoscuro (chiamato anche rorphyr) è una spettrale creatura non-morta che prospera grazie alla paura. Sebbene la creatura raramente provoca danni fisici seri alle sue vittime, spesso lascia un gruppo di avventurieri disperso, indebolito e vulnerabile agli attacchi di altri mostri.

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

Combattimento: Il mantoscuro si aggira per i suoi domini di rovine abbandonate o tetri territori, è incorporeo e può persino passare attraverso oggetti solidi per inseguire la sua preda.

Il mantoscuro porta dalle profondità più dell'immaginazione intelligenti hanno fertili e quindi sono a t t a c c h i

Tutti quelli mantoscuro eseguire una caratteristica dovendo col dado di loro Intelligenza su 1d20. I personaggi che hanno



a galla visioni bizzarre o s c u r e della vittima. I più anche le menti più più suscettibili agli

dell'incappucciato. che vedono un d e v o n o prova di invertita, cioè, fare più della

appena subito delle esperienze tormentate possono subire delle penalità da 1 fino a 3 (a discrezione del DM).

Per coloro i quali passano la prova di Intelligenza invertita, la parte oscura del cappuccio rimane vuota. Per coloro i quali falliscono la prova, il cappuccio si riempie di orrende visioni prese dai loro incubi. I personaggi che osservano queste visioni fuggono impauriti dall'incappucciato per 1d4+2 di round, cambiando a caso la direzione ogni round.

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

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

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

In mischia, il mantoscuro attacca con un tocco gelido che infligge 1d4 punti-ferita e incute nella vittima un terrore soverchiante con gli stessi effetti delle visioni del suo cappuccio (si applica il tiro-salvezza contro Incantesimi).

Può essere colpito solo da armi magiche "+2" o più e, come gli altri non-morti) è immune a incantesimi come sonno charme e al gelo e al veleno.

Il mantoscuro si scaccia come un vampiro.

Habitat e Società: Ogni mantoscuro ha un territorio particolare—di solito una piccola area di una cripta, sotterraneo o villaggio abbandonato. Il mantoscuro non può lasciare questo territorio. All'interno di questi confini, comunque, possiede completa libertà di movimento. Non bloccato dagli oggetti solidi, solitamente appare la luoghi impensabili, emergendo da un muro o dal soffitto.

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

Ecologia: I mantiscuro sono creature solitarie. Solo raramente avviene più di un incontro, e mai con più di due nello stesso territorio. Le leggende dicono che sono le anime senza riposo di chi morì in uno stato di estremo terrore, specialmente il terrore della propria morte. Per mantenere il legame con il suo territorio, il mantoscuro si nutre del terrore degli altri esseri senzienti e recuperando così le sue energie. Nessuno ha ancora trovato un modo per comunicare o per studiare queste creature, così la verità che sta dietro la leggenda rimane nascosta.

Occasionalmente, il legame tra un mantoscuro e il territorio è così forte che il mantoscuro non può essere scacciato, dissolto o allontanato magicamente. Se viene distrutto in combattimento ritorna nel suo territorio per rigenerarsi. In molti di questi casi, c'è un motivo ben preciso per cui il mantoscuro sta cacciando. Se si riesce a scoprire il motivo, e si intraprendono le giuste azioni, si può mettere a riposo un mantoscuro per sempre.

CLIMA/TERRENO:	Qualsiasi deserto o foresta asciutta
FREQUENZA:	Raro
ORGANIZZAZIONE:	Solitario
CICLO DI ATTIVITA':	Qualsiasi
DIETA:	Carnivoro
INTELLIGENZA:	Semi- (2-4)
TESORO:	D
ALLINEAMENTO:	Neutrale
N. DI MOSTRI:	1
CA:	4
MOVIMENTO:	9
DADI-VITA:	8
THACO:	13
N. DI ATTACCHI:	2
FERITE PER ATTACCO:	1d6 (morso)/1d10 (coda)
ATTACCHI SPECIALI:	Ipnosi
DIFESE SPECIALI:	Nessuna
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna
TAGLIA:	E (lungo 7 m)
MORALE:	Campione (15)
VALORE PE:	975

L'ipnorettili è un serpente semi-intelligente che si nutre delle creature che incontra. Questo odioso serpente è un rettile striato di rosso e di verde che può raggiungere i 7 metri di lunghezza. I suoi occhi sono una girandola di tutti i colori dell'arcobaleno. Una lunga cresta ossea a scaglie triangolari corre dalla testa lungo tutto il corpo.

Combattimento: L'ipnorettili attacca solo per cibo o per difesa. L'ipnorettili ha un modo molto particolare di cacciare e di colpire la vittima. L'ipnorettili si nasconde in attesa con l'intenzione di sorprendere una qualsiasi preda che possa passarli vicino. Il primo attacco di un ipnorettili in agguato è sempre lo sguardo con cui cerca di ipnotizzare.

Per ipnotizzare la sua preda, l'ipnorettili fissa negli occhi la vittima predestinata, oscillando con ritmico movimento. La vittima deve effettuare con successo un tiro-salvezza contro paralisi per non addormentarsi immediatamente. Nel round successivo l'ipnorettili può cercarsi un'altra vittima e tentare di ipnotizzare ancora.

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

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

Habitat e Società: Gli ipnorettili sono esseri solitari che prediligono ambienti secchi e selvaggi. Creano le loro tane tra le rocce o nel sottosuolo dove nascondono anche il loro tesoro. L'ipnorettili non divora le sue vittime sul luogo, ma le trasporta nella sua tana. L'equipaggiamento trasportato dalle vittime

dell'ipnorettili ne forma il tesoro. L'ipnorettili può stare per settimane intere senza mangiare. Dopo aver divorato la preda, se ne sta per qualche giorno nella sua tana a digerirla. Sono cacciatori molto pazienti e restano in agguato nello stesso luogo anche per più di un giorno, prima di decidere di cambiare appostamento.

Ecologia: La carne dell'ipnorettili è commestibile, sebbene pochi abbiano provato questa esperienza data la difficoltà per procurarsela. E' deliziosa e gustosa, in alcuni paesi di Mystara è considerata un cibo raro e costoso.

La capacità di ipnotizzare è una capacità naturale, ed è determinata dall'abbinamento del movimento del corpo con i colori vorticanti degli occhi; gli occhi da soli non possono essere usati per creare effetti analoghi di ipnosi. Se gli occhi vengono essiccati, si induriscono mantenendo la lucidità e i colori diventando simili a sfere di vetro; possono diventare ammenicoli molto esotici.

Kna

CLIMA/TERRENO:	Qualsiasi oceano
FREQUENZA:	Comune
ORGANIZZAZIONE:	Tribù
CICLO DI ATTIVITÀ:	Qualsiasi
DIETA:	Onnivoro
INTELLIGENZA:	Molto intelligente (11-12)
TESORO:	P (A)
ALLINEAMENTO:	Neutrale buono (80%) o neutrale malvagio (20%)
N. DI MOSTRI:	2d10
CA:	5
MOVIMENTO:	Nu 15
DADI-VITA:	7
THACO:	15
N. DI ATTACCHI:	1 o 3
FERITE PER ATTACCO:	A seconda dell'arma o 1d4 (artiglio)/ 1d4 (artiglio)/1d3 (morso)
ATTACCHI SPECIALI:	Nessuno
DIFESE SPECIALI:	Pelle che protegge dal fuoco e dalle armi contundenti
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna
TAGLIA:	G (alto 3-3,6 m)
MORALE:	Elite (14)
VALORE PE:	975

Un kna (pronunciato NAH) è un umanoide acquatico ben conosciuto per la sua forza. Queste creature vivono esclusivamente in acqua salate e non possono respirare l'aria. Variano in mansioni dai pacifici commercianti a pericolosi pirati.

I kna sono alti dai 3 ai 3,6 metri e hanno la massa muscolare ben costruita. I tratti più evidenti sono grandi pinne dorsali che arrivano fino alla testa, mani artigliate e occhi bulbosi. La loro pelle arancione sembra squamata, ma ha una struttura elastica. Parlano il Comune e la loro lingua e possono comunicare con uno speciale linguaggio silenzioso.

Combattimento: I kna, di solito (70%) sono armati con speciali lance con la punta d'osso create per l'uso subacqueo. Altri (il 30% di quelli armati) posseggono anche balestre leggere costruite anche queste per l'uso subacqueo. I kna disarmati attaccano con i loro artigli e i denti aguzzi. Tutti i kna hanno un'infravisione di 36 metri.



A causa della sua pelle elastica, le armi contundenti gli infliggono solo la metà dei danni. La loro pelle gli dà inoltre un bonus di +2 a tutti i tiri-salvezza contro fuoco normale.

I kna non possono respirare aria. Un kna portato fuori dall'acqua soffoca in 2d4 round.

Habitat e Società: I kna vivono in tribù composte da diversi gruppi familiari (tipicamente 3d4 famiglie per tribù). Ogni famiglia contiene 4d4 adulti e la metà di questo numero di piccoli. I piccoli di kna diventano adulti in sei mesi.

Come i pesci, i kna si riproducono deponendo le uova. Tutte le femmine di una tribù condividono lo stesso periodo di fertilità; l'autunno è la stagione più comune per deporre le uova. Una femmina kna depone ogni anno 3d6 uova, 2d6 delle quali si schiudono. Due kna sono incaricati di fare da guardiani a tempo pieno di questi piccoli per sei mesi. Durante questo periodo, i guardiani insegnano ai piccoli tutto ciò di cui avranno bisogno per entrare nel mondo degli adulti. Se i giocatori incontrano i guardiani durante il loro esercizio, il morale dei guardiani diventa Impavido (20) in caso di combattimento.

Le tribù di kna vivono in ripari costruiti in grandi piattaforme simili a chiatte sospese dai 6 ai 9 metri dal fondo del mare. I kna costruiscono queste piattaforme dal leggero osso interno delle seppie giganti e lo decorano brillanti conchiglie e pietre colorate. Ogni tribù ha la propria decorazione distintiva.

Molti kna vivono come pacifici mercanti, godendo della prospera relazione con le altre razze intelligenti del mare e di quelle che abitano lungo le rive. Alcuni affari fra i kna e gli umani avvengono attraverso intermediari, come gli elfi marini, che si sentono a proprio agio in entrambi gli ambienti.

Sfortunatamente, molte tribù che hanno visto i loro territori usurpati dalle navi degli abitanti della superficie sono ricorse alla segretezza. Queste tribù, dette *uyagh* nella loro lingua, fanno naufragare le navi sugli scogli, affogano l'equipaggio, e derubano il cargo. A seconda del temperamento della tribù e le abitudini delle vittime, gli *uyagh* possono risparmiare o massacrare l'equipaggio. (Aspettatevi il peggio se una vittima ha ucciso un kna durante la resistenza.) I kna non fanno prigionieri. Le tribù di kna pacifiche, anche se disapprovano i modi dei loro fratelli pirati, non insorgono mai contro di loro.

Oltre al linguaggio della loro razza, i kna hanno uno speciale modo silenzioso di comunicare, che può trasmettere semplici concetti come "ritirata", "attacco", "aiuto" e "amici". Chi abita in superficie può imparare questo linguaggio invisibile usando uno slot capacità.

I kna addomesticano creature marine, per usarle come animali e bestie da soma. Gli *uyagh* usano grandi creature marine per rimorchiare i vascelli contro gli scogli. Un covo di kna ha il 60% di probabilità di contenere 2d6 creature marine addomesticate, specialmente, ippocampi (15%), narvali (25%), balena comuni (20%), delfini (20%) e leoni marini (20%).

I kna e i *kopru* (vedi pagina successiva) sono nemici dichiarati, in quanto competono per lo stesso tipo di cibo che vive nel loro habitat. La loro costante guerriglia porta le razze alla diminuzione della popolazione.

Ecologia: I kna caccino molte creature marine che gli umani considerano predatori, riducendo la popolazione degli squali, razze, lamprede e simili.

Alchimisti con pochi scrupoli hanno scoperto come usare il sangue di kna come ingrediente per la pozione di respirare sott'acqua. Questi alchimisti, sono stati a volte responsabili delle incursioni devastanti a danno delle comunità di buone pacifiche tribù.

CLIMA/TERRENO:	Oceani e paludi tropicali
FREQUENZA:	Raro
ORGANIZZAZIONE:	Gruppo
CICLO DI ATTIVITA':	Qualsiasi
DIETA:	Onnivoro
INTELLIGENZA:	Normale (8-10)
TESORO:	I, N
ALLINEAMENTO:	Caotico malvagio
N. DI MOSTRI:	1d3
CA:	3
MOVIMENTO:	3, Nu 15
DADI-VITA:	8+4
THACO:	13
N. DI ATTACCHI:	4
FERITE PER ATTACCO:	1d4 (artiglio)/1d4 (artiglio)/ 1d4 (morso)/3d4 (coda)
ATTACCHI SPECIALI:	Schiacciare con la coda (3d6), charme
DIFESE SPECIALI:	+2 sui tiri-salvezza contro magia
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna
TAGLIA:	M (lungo più di 1,8 m)
MORALE:	Elite (13)
VALORE PE:	3.000

I kopru sono una razza degenerata di anfibi che amano il calore. Sebbene siano intelligenti e posseggano dei poteri, la loro civiltà è stata in declino per generazioni.

Il kopru, una creatura di taglia umana con la parte superiore umanoide, ha una testa liscia, grandi occhi e una bocca tentacolare a sfintere. Le due braccia terminano con due mani ad artiglio palato e la parte inferiore del corpo sinuoso si divide in tre code piatte e prensili, ognuna terminante con un uncino affilato. La pelle del kopru, è bruno chiaro quando è appena nato, gradualmente diventa olivastra con la maturità e cambia ancora in un marrone malaticcio in età avanzata.

Combattimento: Un kopru si astiene dall'utilizzare armi, attaccando invece con morso e artigli che infliggono 1d4 punti-ferita ognuno. Un kopru può anche usare le sue code in combattimento; tutte e tre le code colpiscono come una sola e causano 3d4 punti-ferita ogni colpo andato a segno, mentre gli uncini delle code scavano e fanno presa sulla carne. Il round dopo aver colpito un avversario con le sue code, la creatura trascina la vittima verso di sé, avvolgendo le code attorno all'avversario e cominciando a stritolare. In questo e in ogni round successivo, lo stritolamento causa 3d6 punti-ferita, sebbene un kopru possa decidere di bloccare fermamente una vittima senza provocare danno. Anche se le code sono abbastanza forti da uccidere una vittima, un kopru può mordere automaticamente una vittima bloccata con le code.

La creatura usa raramente gli artigli contro una vittima intrappolata, perché gli servono per stabilizzarsi o per attaccare altri avversari. Se lo fa, il kopru ottiene un bonus di +4 sui tiri per colpire. Una vittima bloccata dalle coda non può usare le armi e non può muoversi se non per cercare di liberarsi; un tiro per piegare sbarre eseguito con successo libera la vittima. A terra, usa le braccia per locomozione, e quindi non può attaccare con esse. Può usare le sue code solo per colpire dietro di sé quando si trova fuori dall'acqua.

L'attacco più micidiale del kopru e l'incantesimo *charme* che può usare invece di colpire fisicamente una vittima. La bestia può indirizzare l'attacco a qualsiasi avversario si trovi in un raggio di 9 metri. Una vittima che fallisce il tiro-salvezza contro morte magica diventa totalmente assoggettata ai comandi mentali del kopru. Se il bersaglio passa il tiro-salvezza, nessun altro kopru del gruppo può charmarlo successivamente durante quell'incontro.

Questo charme differisce dall'incantesimo *charme* per il fatto

che il soggetto agisce normalmente negli affari di tutti i giorni, ma obbedisce al kopru immediatamente quando ordinato mentalmente di farlo. Il kopru che lancia l'incantesimo riceve immediatamente accesso ai pensieri e alle memorie della vittima. Un personaggio può essere controllato da un solo kopru alla volta. Una volta che la creatura ha stabilito il controllo, la distanza non limita gli effetti dello charme. Un kopru può manipolare la mente di una vittima charmata in modo tale che agisca sotto la sua costrizione, per poi fargli riprendere la vita normale di nuovo, ignara di essere stata controllata. Un kopru può detenere questo stato indefinitamente.

Lo charme resta attivo finché dissolto con un incantesimo *dissolvi magie* o *desiderio* o la morte della vittima. (Nel caso di *dissolvi magie*, il kopru è del 9° livello.) A causa della sua affinità con la magia, i kopru guadagnano un bonus di +2 sui tiri-salvezza contro la magia.

I kopru odiano le creature intelligenti che respirano l'aria, specialmente gli elfi, a causa della loro naturale resistenza allo *charme*. Queste creature traggono un piacere particolare dall'uccidere gli elfi; la loro logica dice che se non si può controllare qualcosa, è meglio ucciderla che lasciarla libera.

Habitat e Società: I kopru gradiscono creare i loro covi in ambienti molto caldi e umidi, prediligendo grotte e caverne subacquee tranquille.

Nei loro covi, i kopru vivono in gruppi di 3-24 (3d8) individui, guidati da una femmina dominante. Di tutte le femmine del gruppo, solo la dominante depone le uova, due volte l'anno. Una covata comprende d6 uova, sebbene solo 1d4 creature arrivino fino alla schiusa.

L'evidenza suggerisce che i kopru una volta formavano una potente civiltà subacquea. Conoscevano l'arte magica e psionica e costruirono una cultura estesa. Purtroppo, i cambiamenti climatici o l'incremento della competizione con altre razze marine portarono queste creature ad una discesa a spirale verso il barbarismo. Avventurieri dicono di aver trovato rovine di città di kopru sul fondo dell'oceano, piene di esotici tesori e occupate da vita marina da incubo.

Gli studiosi pensano che l'abilità dei kopru di leggere e charmare i pensieri di una creatura può essere l'ultimo rimasuglio di quelle abilità psioniche così comuni durante i loro giorni di civiltà e potere.

I kopru vedono gli umani come bruti con cui giocare e controllare. Inseguono gli stranieri che si avventurano nel loro regno, poi attaccano la vittima al momento più vulnerabile. I kopru e i kna—in competizione per natura—si combattono continuamente. Alcuni saggi suggeriscono che i kopru siano da correlare agli illithid come i tritoni agli umani.

Ecologia: I maghi possono usare alcune ghiandole del cervello dei kopru per creare un *anello del controllo degli umani* e, se trattano la ghiandola in maniera differente, per costruire protezioni dallo charme.



Lamartiglio

CLIMA/TERRENO:	Qualsiasi rovina non arida
FREQUENZA:	Molto raro
ORGANIZZAZIONE:	Stormo
CICLO DI ATTIVITA':	Notturno
DIETA:	Carnivoro
INTELLIGENZA:	Semi- (2)
TESORO:	D
ALLINEAMENTO:	Legale malvagio
N. DI MOSTRI:	1d4+1 stormi da 2d10 membri
CA:	2
MOVIMENTO:	12, Vo 36 (D)
DADI-VITA:	5
THACO:	11
N. DI ATTACCHI:	1
FERITE PER ATTACCO:	1d12 (artiglio)
ATTACCHI SPECIALI:	Attacca come creatura da 9 DV, picchiata, afferrare
DIFESE SPECIALI:	Punti-ferita condivisi
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna
TAGLIA:	M (alto 1,8 m)
MORALE:	Campione (16)
VALORE PE:	1.400 per stormo

I lamartiglio sono grandi e pelose creature volanti create magicamente dall'acqua infetta attraverso un antico incantesimo. Queste creature magiche agiscono come agenti dei maghi e sacerdoti malvagio che li hanno creati.

Il corpo dei lamartiglio è alto 1,8 metri ed è ricoperto da una liscia e unta peluria nera. Attorno a loro aleggia un odore di immondizie pestilenziale. Le loro ali sono membrane di pelle di colore rosso marrone. I lamartiglio prendono il loro nome dalla grande osso simile ad una spada che cresce al posto del braccio destro. Gli occhi di un lamartiglio brillano di un rosso ferino.

I lamartiglio non hanno un vero e proprio linguaggio, sebbene riescano a comprendere gli ordini dei loro padroni. I lamartiglio comunicano l'un l'altro mediante forti strilli di tonalità e intensità varia.

Combattimento: I lamartiglio combattono per servire il loro padrone, spesso come guardie del corpo o cacciatori. Quando cacciano per conto del loro padrone, i lamartiglio attaccano qualsiasi creatura vivente che individuano.

I lamartiglio vengono sempre creati in uno stormo di 2d10 membri. I lamartiglio viaggiano sempre in stormo perché tutti i membri di

uno stormo condividono la forza vitale in forma di punti-ferita. Qualsiasi danno inflitto ad un lamartiglio è magicamente distribuito, in modo tale che tutti i membri dello stormo subiscono un numero uguale di punti-ferita.

Ogni lamartiglio contribuisce con 25 punti-ferita al totale dello stormo; nessun lamartiglio muore finché il totale non scende a 0 punti-ferita. Per esempio, uno stormo di otto lamartiglio ha un totale di 200 punti-ferita; i membri dello stormo muoiono solo quando al gruppo vengono inflitti 200 punti-ferita, perfino se tutti i danni sono diretti ad una sola creatura.

Quando il totale di punti-ferita di uno stormo arriva a 0, ogni lamartiglio emette un orribile grido di morte e brucia in una nube di fumo grigio e oleoso.

Oltre a condividere i punti-ferita, l'unità dello stormo fornisce agli artiglieri sciabola una maggiore abilità di attacco, permettendogli di comunicare fra di loro silenziosamente. Questo permette di anticipare le azioni dell'avversario, ottenendo una buona Classe d'Armatura e una maggiore probabilità di colpire.

Un lamartiglio attacca con il suo braccio a forma di spada come una creatura da 9 Dadi-Vita e causando 1d12 punti-ferita. Un lamartiglio può scendere in picchiata contro un avversario; questo attacco è considerato come una carica, dando al lamartiglio un bonus di +1 sul tiro per colpire e una penalità di +1 sulla Classe d'Armatura, mentre dà all'avversario un bonus di -2 sull'iniziativa. Un lamartiglio infligge danni doppi quando colpisce un'avversario in picchiata.

Ai lamartiglio piace afferrare un avversario e sollevarlo in aria. Due lamartiglio possono sollevare un umano adulto con tutto l'equipaggiamento. Un avversario di taglia S o più piccola può essere afferrato da un singolo lamartiglio. Le creature di taglia G o E richiedono quattro o sei lamartiglio, rispettivamente; il numero di lamartiglio che servono per sollevare una creatura di taglia Ga è almeno 10, ma potrebbe essere di più, in base alla grandezza z al peso.

Quando una vittima viene sollevata, i lamartiglio cercano di portarla molto in alto per poi lasciarla. Se il padrone dei lamartiglio gli ha detto di portargli un particolare individuo, lo stormo non eseguirà questo gioco, ma eseguirà fedelmente le istruzioni ricevute.

Grazie alle origini magiche, i lamartiglio sono difficilmente influenzati dalla magia. Sono completamente immuni a tutti gli incantesimi dal 1° al 3° livello. Sono anche immuni al veleno. Un lamartiglio ottiene anche vantaggi sul tiro-salvezza grazie all'unità dello stormo; ogni lamartiglio esegue i tiri-salvezza come una creatura da 5 Dadi-Vita, più un bonus di +1 per ogni quattro membri dello stormo.

I lamartiglio possono vedere l'invisibile, l'etereo e le creature e gli oggetti nascosti come se possedessero l'abilità di *visione del vero*.

Habitat e Società: Per un lamartiglio, la vita è lo stormo. L'individualità è qualcosa di estraneo per queste orride creature. I lamartiglio combattono, volano, mangiano e dormono come una sola unità.

Creare uno stormo di lamartiglio richiede un laboratorio completamente attrezzato, un incantesimo antico e proibito e ingredienti e componenti per un valore minimo di 60.000 monete d'oro. L'incantesimo è conosciuto solo da pochi lanciatori di incantesimi che sono riluttanti a condividere il proprio potere insegnando ad altri l'incantesimo.

Uno stormo di lamartiglio può essere creato da un mago di almeno 12° livello o da un sacerdote di almeno 11° livello; il processo richiede almeno un mese di preparazione da effettuare il lancio (che dura 1d6+12 ore di continua concentrazione). Una volta creato, lo stormo obbedisce al suo creatore. Se il creatore dovesse morire, lo stormo va in cerca degli assassini, li uccide e poi si dissolve in una nuvola nera.

Ecologia: I lamartiglio sono forme di vita innaturali e artificiali e non contribuiscono e non tolgono nulla all'ambiente che li circonda. Sono creati solo per servire il loro padrone.





CLIMA/TERRENO:	Vulcano
FREQUENZA:	Molto raro
ORGANIZZAZIONE:	Nessuna
CICLO DI ATTIVITA':	Qualsiasi
DIETA:	Nessuna
INTELLIGENZA:	Non- (0)
TESORO:	Nessuno
ALLINEAMENTO:	Caotico neutrale
N. DI MOSTRI:	1-3 (2-8)
CA:	5
MOVIMENTO:	9
DADI-VITA:	9
THACO:	11
N. DI ATTACCHI:	3
FERITE PER ATTACCO:	4d6 ognuno (pugno)
ATTACCHI SPECIALI:	Copertura di lava
DIFESE SPECIALI:	Immunità al fuoco e attacchi mentali
RESIST. ALLA MAGIA:	Magia mentale e basata sul fuoco, poteri psionici
TAGLIA:	G (4,5 m)
MORALE:	Impavido (20)
VALORE PE:	975

Questa strana creatura appare come un ammasso di lava senza forma grande circa 3 x 3 metri. La melma è nativa del Piano Materiale Primario, ma può stare nel Piano Elementale del Fuoco quanto tempo desidera.

Combattimento: La lava melmosa può percepire i movimento in un raggio di 18 metri. Essendo liquida, può infilarsi in aperture e crepacci, e lo spesso lo fa per guadagnare il vantaggio dell'asorpres. Attacca estendendo per 4,5 metri dal corpo centrale fino a 3 pseudo-pugni ogni round. Ogni colpo, non solo infligge 4d6 punti-ferita, ma ricopre la vittima di lava provocando 3d6 punti-ferita ulteriori ogni round per 1d4 di round (se più di uno psudo-pugno va a segno, il danno non viene incrementato, ma le durate si accumulano). Tutte le lave melmose combattono fino alla morte.

Habitat/Società: Le lave melmose sono creatura non senzienti. Non formano alcun tipo di società, sebbene nello stesso luogo ne possano vivere più di una.

Ecologia: La lava melmosa sembra prendere esistenza in luoghi di elevato calore, solitamente i vulcani fra le montagne. Sebbene nessuno conosca la verità sul come le lave melmose prendano vita, i saggi dicono che se la lava viene a contatto con una grossa saturazione di energia magica residua (dopo grandi battaglie magiche o duelli), tende ad assorbire la quantità necessaria di magia prendendo vita, anche se un tipo di vita strano e con torto.

Libellula Gigante



	Bianca	Nera	Verde	Blu	Rossa
CLIMA/TERRENO:			Variabile; vedi sotto		
FREQUENZA:	Molto raro	Molto raro	Molto raro	Molto raro	Molto raro
ORGANIZZAZIONE:	Solitario	Solitario	Solitario	Solitario	Solitario
CICLO DI ATTIVITA':	Diurno	Diurno	Diurno	Diurno	Diurno
DIETA:	Carnivoro	Carnivoro	Carnivoro	Carnivoro	Carnivoro
INTELLIGENZA:	Animale (1)	Animale (1)	Animale (1)	Animale (1)	Animale (1)
TESORO:	Nessuno	Nessuno	Nessuno	Nessuno	Nessuno
ALLINEAMENTO:	Neutrale	Neutrale	Neutrale	Neutrale	Neutrale
N. DI MOSTRI:	3d6	3d6	3d6	3d6	3d6
CA:	2	1	0	-1	-2
MOVIMENTO:	6, Vo 24 (A)	6, Vo 24 (A)	6, Vo 24 (A)	6, Vo 24 (A)	6, Vo 24 (A)
DADI-VITA:	3	3+2	4	4+2	5
THACO:	17	17	17	17	15
N. DI ATTACCHI:	1	1	1	1	1
FERITE PER ATTACCO:	1d6 (morso)	1d6 (morso)	1d6 (morso)	1d6 (morso)	1d6 (morso)
ATTACCHI SPECIALI:	Soffio	Soffio	Soffio	Soffio	Soffio
DIFESE SPECIALI:	Nessuna	Nessuna	Nessuna	Nessuna	Nessuna
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna	Nessuna	Nessuna	Nessuna	Nessuna
TAGLIA:	S (lunga 90-120 cm)	S (lunga 90-120 cm)	S (lunga 90-120 cm)	S (lunga 90-120 cm)	S (lunga 90-120 cm)
MORALE:	Normale (10)	Normale (10)	Normale (10)	Normale (11)	Normale (11)
VALORE PE:	120	175	175	270	270

Queste creature sono incroci magici tra le minuscole libellule e gli attuali draghi. Chiamate spesso libellule giganti, queste creature misurano dai 90 ai 120 centimetri e hanno una testa draconica. Per il resto, hanno l'aspetto di insetto; ha due paia d'ali e quelle anteriori sono più piccole di quelle posteriori. Le ali non si ripiegano mai; perfino quando la creatura è atterrata per riposarsi, restano estese.

Esistono cinque tipi di libellula gigante in Mysatra: bianca, nera, verde, blu e rossa. Il colore rivela la specie di drago con cui è stata magicamente unita—quindi, definisce anche il soffio della libellula gigante (rosso: fuoco; blu, fulmine; e così via).

Nota che una libellula gigante immatura, o ninfa, è un mostro completamente diverso in aspetto ed abitudini.

Le libellule giganti hanno solo intelligenza animale, e non sanno parlare e nemmeno lanciare incantesimi.

Combattimento: Le libellule giganti volano a scatti di qua e di là molto velocemente (perfino le normali libellule possono volare fino a velocità di 96 km all'ora!), e sono difficili da colpire. Si possono anche fermare istantaneamente e restare a mezz'aria prima di lanciarsi di nuovo in un'altra direzione.

Una libellula gigante può soffiare e mordere durante ogni round di combattimento. Il soffio infligge 1 punto-ferita per ogni

Dadi-Vita della libellula. L'area interessata è lunga solo 90 centimetri e larga 30; ogni soffio di solito colpisce una sola creatura. Il tiro-salvezza contro soffio è permesso solo se non si è ingaggiati in mischia con la libellula; quelli ingaggiati nel corpo a corpo *non* hanno il tiro-salvezza. I personaggi che passano il tiro-salvezza subiscono metà danni. Non ci sono limiti al numero di volte in cui la libellula può usare il suo soffio.

Habitat e Società: Le libellule giganti si trovano praticamente ovunque eccetto che nelle montagne fredde o fresche. La gran parte dei cinque tipi preferiscono i climi caldi e che offrono molta acqua. Per maggiori informazioni, vedi la descrizione individuale della specie.

Ecologia: Le libellule normali sono insettivore; si nutrono degli insetti più piccoli come le zanzare. Le libellule giganti di Mystara divorano piccoli roditori, uccelli, grandi insetti, vermi e sanguisughe. (Vedi la descrizione individuale per maggiori dettagli.)

Tutte le libellule hanno bisogno di acqua stagnante per riprodursi. Per alcune, questo significa un lungo viaggio lontano dal proprio habitat naturale per la stagione degli accoppiamenti. Le femmine di libellula depongono le uova sott'acqua, attaccando le uova alle piante. Se riescono a trovare delle piante abbastanza grandi, a volte incidono lo stelo o il tronco e mettono le uova all'interno. Le uova di libellula gigante sono piuttosto piccole; poco più di un centimetro di diametro.

Da tre a otto settimane più tardi, le uova si schiudono. Le giovani libellule emergono come ninfe (vedi "Ninfe" qui sotto).

Libellula Bianca

Queste libellule vivono nelle regioni più a nord rispetto alle altre, abitando nelle foreste di conifere e ai confini meridionali della tundra artica.

Il loro ciclo di vita è il più corto di tutte le cinque specie, limitato solo ad una breve ma intensa estate dei loro territori. Gli adulti emergono dai loro vecchi corpi di ninfa in primavera, e hanno una sola estate per crescere cibandosi dei grossi insetti artici (specialmente le zanzare), piccoli roditori come i ratti e i lemми, e i piccoli uccelli migratori che hanno viaggiato per cibarsi





della gran quantità di insetti che ronzano sotto il solo di mezzanotte.

In tarda estate, le libellule bianche depongono le uova nei laghi nordici, nei piccoli ruscelli, e nelle pozze. Quando il freddo arriva, la libellula adulta muore (questo è il motivo per cui non crescono mai oltre i 3 Dadi-Vita). Le uova, comunque, come anche le ninfe, si adattano al freddo; possono sopravvivere anche durante il lungo e buio inverno. In primavera, si schiudono e il ciclo ricomincia.

Il soffio della libellula bianca è un getto di freddo intenso e cristalli di ghiaccio.

Libellula Nera

La libellula nera vive nelle buie paludi e negli stagni temperati. Amano i climi tropicali e delle medie latitudini.

Le libellule nere non diventano molto grandi perché sono moltissime; ogni individuo compete tenacemente per la sopravvivenza in un habitat affollato.

Il soffio della libellula nera è un fascio di acido caustico.

Libellula Verde

La libellula verde preferiscono condividono gli stessi climi tropicali e temperati preferiti dalla libellula nera, ma preferiscono le aree boschive.

Le loro tane sono create più frequentemente nei lenti fiumi che negli stagni, sebbene le libellule nera e verde competano a volte per lo stesso territorio.

Il soffio della libellula verde ha la forma di una densa nube di verde gas clorino. Il corpo della libellula distilla il cloro dai sali delle piante (cloruro di sodio) che trova nell'ambiente.

Libellula Blu

La libellula blu è una creatura delle pianure, vagabondando per i larghi orizzonti e divorando piccoli mammiferi e uccelli, come il tordo e il cane delle praterie. Mangia raramente insetti, eccetto che per le varietà giganti, in quanto non soddisfano la sua fame.

Le libellule blu depongono le uova nelle belle pozze e nei piccoli laghi che giacciono fra le pianure, e nelle anse dei fiumi dal lento flusso.

Gli agricoltori prestano molta attenzione alle libellule blu durante i mesi caldi, quando l'erba secca può facilmente essere infiammata dal soffio elettrico della libellula.

Libellula Rossa

La più potente delle libellule, la rossa può crescere fino a 1,5 metri in lunghezza. Può vivere in tutti i climi caldi e temperati, ed è conosciuta per il suo migrare da un posto all'altro in cerca di cibo. Le colline e le brughiere spesso sono le preferite. Si

raccontano storie di libellule rosse che si sono portate via giovani agnelli; ma sicuramente, i conigli non sono prede insolite.

La libellula rossa è straordinariamente pericolosa, e attacca perfino quelli della propria specie per soddisfare il suo appetito.

Il soffio della libellula rossa è una piccola colonna di fuoco. E' l'attacco più temuto della libellula.

Ninfa

Le giovani libellule, o ninfe, hanno un aspetto differente dalle creature che diventeranno un giorno. Le ninfe hanno le gambe lunghe e non hanno le ali. Un carapace chitinoso protegge il loro corpo. Il loro colore varia dal marrone scuro al nero. Non c'è legame fra le varie tinte della ninfa e il colore della libellula adulta; è impossibile dire il tipo di libellula gigante che diventerà una ninfa basandosi sul colore.

Le ninfe crescono rapidamente. Due o tre settimane dopo la schiusa una ninfa è lunga circa 30 centimetri ed ha 1 Dado-Vita. Dopo un anno di crescita, diventa una creatura da 2 Dadi-Vita e misura da 60 a 90 centimetri.

Combattimento: Tutte le ninfe di libellula, indipendentemente dalla specie, hanno un soffio acido. E' un piccolo getto di liquido verdognolo che la ninfa sputa contro un solo avversario che si trova fino a 90 centimetri di distanza. Le ninfe possono sputare e mordere nello stesso round, ma generalmente non lo fanno se non quando sono agitate.

Il soffio della ninfa, come quello della libellula, infligge 1 punto-ferita per ogni Dado-Vita (quindi, 1 o 2 punti-ferita, dipende dall'età della ninfa). Il tiro-salvezza è permesso solo a quelli che non sono ingaggiati in mischia con la ninfa. Se il tiro fallisce, o non è permesso, un pezzo di equipaggiamento (determinato dal DM) viene colpito dall'acido e deve superare un tiro-salvezza contro acido per non sciogliersi.

Il morso della ninfa causa 1d2 punti-ferita. Le ninfe hanno una Classe d'Armatura di 5 e non possono volare. In tutte le altre statistiche le ninfe sono uguali alle libellule adulte.

Le ninfe più grandi sono più aggressive; le ninfe da 2 Dadi-Vita possono attaccare creature della taglia di un uomo se sufficientemente affamate. Sono troppo stupide per ritirarsi da qualcosa che sia una semplice dimostrazione di forza.; solo dopo aver attaccato qualcosa ed averlo trovato non di loro gusto (diversi attacchi andati a vuoto contro un avversario in armatura, per esempio) smetteranno di attaccare.

Le ninfe si muovono sott'acqua ingoiando una boccata d'acqua con la bocca, facendola passare attraverso il corpo, e spingendola fuori da dietro. Si muovono, quindi, a scatti improvvisi (Nu 12). I loro copri affusolati rendono il movimento più facile quando le zampe sono ripiegate contro il carapace.

Habitat e Società: Molte libellule depongono le uova nell'acqua dolce, specialmente in laghi e stagni, ma alcune specie si sono adattate anche all'acqua salata. Tutte le ninfe sono acquatiche.

Le ninfe vivono per istinto, non per intelligenza. Ognuna è semplicemente interessata a mangiare voracemente. Le loro prede preferite comprendono insetti, soffici alghe e piccoli anfibi. La prima ninfa che esce dall'uovo in una covata, di solito fa dei suoi fratelli il suo primo pasto.

Ecologia: Il ciclo di vita di una ninfa è di due anni. Durante i mesi caldi, la ninfa mangia quanto più possibile; quando il tempo si fa più rigido, entra in uno stato simile al letargo. Il secondo inverno, la ninfa entra nello stadio di metamorfosi all'interno del suo guscio. Quando emerge in primavera è una creatura completamente differente—una libellula gigante adulta.—che si arrampica fuori dal guscio vuoto che una volta era la ninfa. Le sue ali iridescenti si spiegano, ed abbandona le acque nate per i cieli sconosciuti.

Licantropo, Giaguaro Mannaro

CLIMA/TERRENO:	Giungla
FREQUENZA:	Molto raro
ORGANIZZAZIONE:	Solitario
CICLO DI ATTIVITA':	Qualsiasi
DIETA:	Carnivoro
INTELLIGENZA:	Da poco a molto (5-12)
TESORO:	U
ALLINEAMENTO:	Caotico malvagio
N. DI MOSTRI:	1
CA:	4
MOVIMENTO:	18
DADI-VITA:	5+2
THACO:	15
N. DI ATTACCHI:	3
FERITE PER ATTACCO:	1d4 (artiglio)/1d4 (artiglio)/ 1d8 (morso)
ATTACCHI SPECIALI:	Artigli posteriori (1d6 ognuno), balzo
DIFESE SPECIALI:	Colpito solo da armi d'argento o magiche +1 o migliori, sorpresa
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna
TAGLIA:	M (1,8 m in forma umana)
MORALE:	Elite (13)
VALORE PE:	2.000

Licantropi in Mystara

Un licantropo è un umano che può trasformarsi in una bestia; l'esempio più comune è il lupo mannaro. Normalmente i licantropi non indossano armatura, in quanto interferiscono con la loro trasformazione.

Ad alcuni animali (come i cavalli) non piace l'odore dei licantropi, e reagiranno con paura alla loro presenza. Ad un osservatore casuale, l'animale sembrerà atterrito, cercherà di prendere distanza dal licantropo, emetterà versi, ecc.

Una persona attaccata da tale creatura può restare infettata; la percentuale è uguale all'1% per ogni punto-ferita subito dagli attacchi del licantropo. Un personaggio infetto da licantropia può essere curato con un incantesimo scaccia maledizioni, seguito da un tiro-salvezza contro metamorfosi. Quando muore un licantropo ritorna in forma umana

La gente di Mystara conosce i giaguari mannari come il flagello delle foreste tropicali pluviali: cacciatori eccellenti solitari. Il giaguaro mannaro



Giaguaro Mannaro

gente di Mystara conosce i giaguari mannari come il flagello delle foreste tropicali pluviali: cacciatori eccellenti solitari. Il giaguaro mannaro

ha tre forme: completamente umano, uomo-giaguaro (o ibrido) e giaguaro con gli occhi rossi.

In forma umana, i giaguari mannari sono generalmente persone atletiche e snelle, con lunghi arti ed orecchie appuntite. Il loro umore varia dal quieto ma attento osservatore di ciò che accade attorno alla violenta e controllata furia di predatore. In questa forma, i giaguari mannari quando sono nelle città agiscono con temperamento impaziente e schietto.

Nella forma ibrida, hanno le gambe allungate e molto muscolose. Il torso è umano, ma è molto muscoloso. Gli avambracci della forma ibrida terminano con artigli prensili simili a mani umane. Anche i piedi hanno gli artigli, premendogli di attaccare anche dal retro. In questa forma umanoide il giaguaro mannaro può camminare eretto oppure correre a quattro zampe. L'ibrido ha la testa di un giaguaro—in grado di parlare e di assumere espressioni facciali.

La forma di giaguaro non può parlare, ma mantiene le facoltà mentali umane, più l'istinto di cacciatore dell'animale. Solo i suoi occhi brillanti indicano la sua natura di licantropo.

Combattimento: I giaguari mannari non si lanciano a capofitto nella mischia. Piuttosto, questi cacciatori inseguono le loro prede cercando un momento di debolezza per attaccare.

In forma di giaguaro, questi licantropi possono scalare piuttosto bene; si arrampicano sugli alberi e sulle rupi come i ladri scalano le pareti, col 95% di probabilità di successo. Grazie alla loro felina silenziosità e alla naturale mimetizzazione nelle foreste pluviali, gli avversari subiscono una penalità di -2 sul tiro per la sorpresa. Un giaguaro mannaro ottiene inoltre un bonus di +1 sul suo primo attacco quando salta addosso ad una preda.

In combattimento, il giaguaro mannaro può squarciare una vittima con i suoi artigli posteriori automaticamente infliggendo 1d6 punti-ferita per ogni artiglio se in quel round ha colpito con tutti e due gli artigli anteriori. La creatura può usare questa forma di attacco solo in forma di giaguaro o in forma ibrida.

La creatura può convocare 1d2 giaguari normali che arriveranno in 1d4 round. In alcuni casi (25% di probabilità), quando il gruppo incontra il licantropo, ci saranno già 1d4 giaguari con lui. Come le altre bestie mannare, i giaguari mannari sono feriti solo dalle armi d'argento.

Habitat e Società: I giaguari mannari non sono interessati alla cooperazione con gli altri esseri della loro razza. Ognuno ha il suo territorio e trattano quasi sempre con indifferenza un compagno in pericolo.

I giaguari mannari puri (quelli nati licantropi, non quelli infettati) si accoppiano solo una volta. Dopo aver partorito una cucciolata (1d8 cuccioli), i due si separano. La femmina rimane con i piccoli per un anno.

Contrariamente alle leggende popolari, i giaguari mannari cambiano forma quando vogliono, senza essere influenzati dalle fasi lunari. Solo i licantropi infettati si trasformano involontariamente con la luna piena. I giaguari mannari puri non possono essere curati dalla licantropia.

Alcune tribù delle foreste pluviali, li riveriscono credendoli servi di Immortali malvagi. Le dicerie parlano di giaguari mannari selvaggi capaci di lanciare incantesimi clericali; questi felini, che svolgono i loro compiti in villaggi nascosti, divorano le vittime come servizio ai loro Immortali.

Ecologia: I giaguari mannari odiano le tigri mannare con passione, in quanto sono riluttanti condividere lo stesso terreno di caccia con altri licantropi felini. Al tramonto, si danno alla caccia di umani e animali.

Licantropo, Verro Diabolico

CLIMA/TERRENO:	Qualsiasi foresta, palude o città
FREQUENZA:	Non comune
ORGANIZZAZIONE:	Branco
CICLO DI ATTIVITA':	Qualsiasi
DIETA:	Carnivoro
INTELLIGENZA:	Molto intelligente (11-12)
TESORO:	C
ALLINEAMENTO:	Caotico malvagio
N. DI MOSTRI:	1d3
CA:	3
MOVIMENTO:	18
DADI-VITA:	9
THACO:	11
N. DI ATTACCHI:	1
FERITE PER ATTACCO:	1d6 (zanne) o a seconda dell'arma
ATTACCHI SPECIALI:	Charme
DIFESE SPECIALI:	Colpito solo da armi d'argento o +1 o migliori
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna
TAGLIA:	M (1,8 m in forma umana)
MORALE:	Campione (15)
VALORE PE:	2.000

Ai bordi degli insediamenti umani, il verro diabolico ha l'aspetto di un enorme porco con le zanne oppure quello di un grasso uomo volgare. Questi licantropi sembrerebbero perfino ridicoli se non fosse per la loro fame di carne umana fresca e la ferocia omicida che mostrano nel soddisfare il proprio appetito.

In forma umana, i verri diabolici sono molto grassi per scelta. Il loro aspetto aiuta le future vittime ad avere comportamenti incauti. In questa forma, i maschi sono calvi e senza barba. Alcuni verri diabolici sono in grado di allungare orecchie e zanne quando desiderano per apparire più simili a un maiale, come mostrato nell'illustrazione. Questo trucco da salotto è un luogo comune fra loro come lo è il muovere le orecchie e il piegare al lingua fra gli umani.)

In forma di maiale, i verri diabolici hanno l'aspetto di porci dalla pelle rosa e liscia molto grassi. Solo quando le vittime sono abbastanza vicina alla bocca di tale bestia si accorgono delle zanne.

I verri diabolici non hanno una forma ibrida. Anche se si possono trasformare a piacimento durante la notte, indifferentemente dai cicli lunari, possono mantenere una sola forma durante le ore diurne—di solito quella umana.

Combattimento: I verri diabolici preferiscono i combattimenti indiretti, tendendo agguati per mettere le vittime in posizione di svantaggio. Se un verro diabolico è rimasto senza cibo per troppo tempo (due giorni), lascia da parte qualsiasi senso tattico, lanciandosi addosso alle vittime per saziare il proprio vorace appetito.

Sia in forma umana o di maiale, tutti i verri diabolici possono lanciare un incantesimo *charm* tre volte al giorno. Il tiro-salvezza contro incantesimi, sebbene, permesso, subisce una penalità di -2. La creatura di solito si avvale di questo potere per arrivare velocemente alla preda. Di regola, ogni verro diabolico può controllare 1d4-1 umani charmati contemporaneamente.

In generale, un verro diabolico in forma umana evita il combattimento, la sua goffaggine lo rende inadatto al combattimento. In questa forma, un verro diabolico preferisce superare con l'ingegno la preda oppure usare il veleno. Se messo alle strette, comunque, la creatura in forma umana può combattere con clave, pugnali e altre piccole armi che non richiedono una grande forza o particolari abilità.

In forma di maiale, i verri diabolici usano le loro grandi zanne

per lacerare al carne. La tattica favorita fa buon uso del loro basso profilo: stanno accucciati nel fitto sottobosco e attaccano quando la preda gli passa vicino.

Habitat e Società: I verri diabolici ritraggono il ruolo stereotipo del maiale pigro, ghiotto e sporco. In forma umana, tendono ad essere lenti, malnutriti, avari e sempre affamati.

Molti verri diabolici, una volta, erano mercanti o fattori, caduti in imboscate ai margini delle città o attaccati nelle loro fattorie e infettati dalla licantropia. Quelli che erano mercanti mantengono ancora i loro affari, usando le vittime sotto l'effetto dello charme come spie e leccapiedi.

I verri diabolici sono ossessionati dal benessere come i cibi ricchi, gli ottimi vini, i letti soffici, l'ottima mobilia e così via. Creano i loro covi in appartamenti e manieri confortevoli appena fuori dal trambusto delle città e dei villaggi, ma abbastanza vicino per cibarsi con più facilità.

La vita di un verro diabolico è piena di decadenza, in cui le creature vi sguazzano contente. Infatti, i verri diabolici preferiscono usare la forma umana, trasformandosi in maiali solo per attaccare.

Per accoppiarsi, i verri diabolici devono essere in forma di maiale. La cucciolata media consiste in 2d4 maialini. I giovani si possono trasformare solo dopo sei mesi, assumendo la forma di un grasso adolescente umano.

Se un verro diabolico è stato infettato dalla licantropia (non nato licantropo), la trasformazione è fatta scattare da una particolare situazione. La creatura deve fare un controllo sull'Intelligenza per riuscire a resistervi. Questo evento scatenante può essere qualcosa come vedere uno che sta mangiando un pranzo succulento.

Ecologia: I verri diabolici e i cinghiali mannari sono tenaci nemici; quando in forma animale si attaccano l'un l'altro a vista. Ognuno dei due licantropi suini può identificare l'altro anche se in forma umana ed è facile che diventino belligeranti. I verri diabolici e i cinghiali mannari si danno la caccia e si mangiano anche fra loro.



Lucertoloide



	Cayma	Camaleontide	Gator	Sis'thik
CLIMA/TERRENO:	Foreste e paludi subtropicali o tropicali	Foreste, pianure o caverne non artiche	Paludi tropicali o sub-tropicali	Deserti tropicali o sub-tropicali
FREQUENZA:	Non comune	Raro	Raro	Raro
ORGANIZZAZIONE:	Villaggio	Clan	Villaggio	Tribù
CICLO DI ATTIVITÀ:	Qualsiasi	Qualsiasi	Notturno	Qualsiasi
DIETA:	Onnivoro	Onnivoro	Carnivoro	Onnivoro
INTELLIGENZA:	Normale (8-10)	Normale (8-10)	Poco intelligente (5-7)	Normale (8-10)
TESORO:	K	E (Q, S)	M	A
ALLINEAMENTO:	Neutrale	Neutrale	Caotico malvagio	Neutrale malvagio
N. DI MOSTRI:	10d6	2d4	1d6	3d6
CA:	7	10	3	5 (4 con armatura)
MOVIMENTO:	9	12	12, Nu 18	9
DADI-VITA:	2	2	7	3+3
THACO:	19	19	13	17
N. DI ATTACCHI:	1	1	2	1 o 3
FERITE PER ATTACCO:	1d3 o a seconda dell'arma	A seconda dell'arma	2d4 (morso) e a seconda dell'arma +2	A seconda dell'arma +2 o 1d6 (artiglio)/1d6 (artiglio)/1d3 (morso)
ATTACCHI SPECIALI:	Sorpresa	Porta dimensionale	Nessuno	Nessuno
DIFESE SPECIALI:	Segretezza	Nessuna	Nessuna	Resistenza al fuoco
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna	Nessuna	Nessuna	Nessuna
TAGLIA:	P (alto 30 cm)	M (2,1 m)	G (2,4 m)	M (1,8 m)
MORALE:	Normale (9)	Normale (10)	Campione (15)	Elite (13)
VALORE PE:	65 175 sciamano	120 175 guardia del corpo 420 capo	420 650 capo	175 270 guardia del corpo 650 sciamano 975 regina

I lucertoloidi di Mystara condividono un antico lignaggio. I camaleontidi sono i più vecchi di queste razze; alcuni credono che i cayma, i gator, i sis'thik e gli standard uomini-lucertola discendano tutti da antenati comuni legati ai camaleontidi. I rapporti tra gli uomini-lucertola e i quattro lucertoloidi, comunque, variano dall'indifferenza al meglio all'ostilità al peggio.

Cay

Questi rettili umanoidi sono alti circa 30 centimetri, con il corpo rivestito da una pelle bruna o verde. I loro occhi neri, senza pupille, hanno un'infravisione di 27 metri.

I cayma sono intelligenti e socievoli, e vivono insieme in villaggi. Il loro linguaggio, alle altre creature, suona come semplici sibili. Fortunatamente, i cayma parlano anche il Comune. Inoltre, alcuni possono conoscere il linguaggio delle creature del sottosuolo che vivono nei dintorni.

Combattimento: I cayma di solito evitano il conflitto, tranne che per difesa personale o quando proteggono i loro villaggi, territori o risorse di cibo. Quando sotto pressione, usano armi d'osso, di solito piccoli giavellotti e grandi daghe. Ogni arma infligge 1d6 punti-ferita.

In generale, ai cayma non piace l'assalto diretto. Preferiscono sorprendere gli avversari, facendo qualche rapido attacco per poi scappare.

Tutti i cayma sanno muoversi in silenzio e nascondersi nelle ombre con una probabilità del 40%. Usano quest'abilità per evitare il combattimento, o per sorprendere i nemici col quale dovranno combattere; chi è attaccato da un cayma nascosto subisce una penalità di -2 sul tiro per la sorpresa.

Habitat e Società: I cayma costruiscono villaggi sotterranei fatti di tunnel e antri alti dai 30-60 centimetri. Proteggono queste tane con palizzate di sporcizia compressa e canne intrecciate. Le mura hanno diverse entrate, tutte da trattare come porte nascoste.

Ogni villaggio di cayma comprende 1d6 adulti, e la metà di questo numero di cuccioli inermi. I cayma immaturi raggiungono la fase adulta dopo un anno. I villaggi sono guidati da uno sciamano, l'equivalente di un sacerdote di 5°-7° livello. Questi sciamani vivono più a lungo della media dei cayma (60 anni, invece che i normali 40 anni), cosicché la loro pelle si indurisce dandogli una Classe d'Armatura di 6. Con uno sciamano in un gruppo di cayma, il morale delle creature sale di 1 punto.

Non solo i migliori guerrieri usano armi d'osso e attrezzi, ma indossano ossa e una fascia di cuoio. Più elaborata è la fascia, più glorioso è il guerriero—sebbene questi cayma evitano di indossare tali ornamenti in battaglia, non volendo mettere in allarme i nemici delle loro abilità superiori.

Questi lucertoloidi vanno d'accordo con gli gnomi e tollerano gli uomini-lucertola. Comunque, a causa della loro piccola taglia, le razze del sottosuolo malvagie li prendono come schiavi.

Ecologia: Ai cayma piace mangiare rettili di grossa taglia e anfibi, ma qualche volta cadono preda loro stessi di predatori più grandi. Sono eccellenti guide nelle paludi.

Camaleontide

I reclusivi camaleontidi posseggono un qualcosa della stirpe dei draghi. Nelle loro case lontane dalle civiltà umane e semi-umane, evitano generalmente il contatto con gli stranieri.

I camaleontidi sono alti 2,1 metri, e le loro braccia e gambe affusolate li fanno apparire piuttosto magri. Si muovono con un'andatura che le altre razze trovano dinoccolata e goffa. I camaleontidi hanno una pelle squamosa e multicolore, con strisce di molti colori: rosso, blu, verde, giallo, marrone, arancio, nero e bianco (sebbene pochi camaleontidi abbiano tutte le possibili tinte). I colori sembrano muoversi e turbinare mentre la creatura si muove (un gioco della luce che si riflette sulle squame).



Combattimento: I camaleontidi si armano di solito con armi leggere: pugnali, lance o clave. Non indossano mai l'armatura, in quanto interferisce con le loro abilità naturali; preferiscono confondersi con l'ambiente che combattere apertamente.

La caratteristica più utile di un camaleontide è la sua abilità di svanire, che usano per evitare il combattimento o per circondare gli avversari. Ogni round, un camaleontide può svanire e riapparire da un'altra parte distante fino a 36 metri. Quest'abilità è simile all'incantesimo dei maghi *porta dimensionale*, con l'unica limitazione del raggio d'azione di 36 metri. Le creature posseggono un tale controllo di quest'abilità che non compaiono mai a mezz'aria o all'interno di oggetti. Naturalmente, un camaleontide non può apparire nello stesso luogo già occupato da qualcuno o da qualcosa. Questi lucertoloidi non possono attaccare durante lo stesso round in cui usano quest'abilità.

I capi dei camaleontidi—o Signori delle Ombre e dei Colori—hanno 4 Dadi-Vita e costantemente 1d20+10 guardie del corpo con 3 Dadi-Vita. I capi possono confondersi con l'ambiente naturale circostante e hanno una probabilità del 90% di non essere individuati se stanno fermi. I Signori e le loro guardie del corpo hanno un morale Normale (9).

Habitat e Società: La struttura di tutti gli insediamenti dei camaleontidi ha un luogo magico chiamato *tookoo*. Il tookoo di un clan che abita le caverne potrebbe essere una grotta speciale con all'interno arcani cristalli. Chi invece risiede nelle foreste potrebbe adorare un antico albero di potente magia. Questi siti irradiano sempre magia e permettono ai camaleontidi di combattere con un bonus di +2 sul tiro per colpire e per i danni. Quando combattono per il loro tookoo o le loro abitazioni, il loro morale sale a Impavido (20).

Una volta all'anno i camaleontidi cambiano la loro pelle, più o meno come fa una lucertola. Conservano la pelle per uno scopo vitale: la riproduzione. Dato che questa razza non ha un sesso femminile, i camaleontidi si riproducono riponendo la loro vecchia pelle nel tookoo del clan. L'offerta ha il 60% di probabilità di trasformarsi magicamente in un giovane camaleontide, che arriva alla maturità dopo otto settimane.

Ecologia: I camaleontidi amano proteggere le antiche foreste e caverne, mantenendone la natura e l'armonia. A volte sono prede degli uomini-lucertola, che temono la loro abilità di svanire. I maghi con pochi scrupoli pagano bene la pelle del camaleontide in quanto utile componente per una *tunica mimetica*.

Gator

I gator—orribili umanoidi simili a lucertole—sono il risultato di un esperimento sugli uomini lucertola che andò male. I fuggitivi si sono riprodotti, incrementando il loro numero e creando una nuova razza.

Questi lucertoloidi sono alte dai 2,1 ai 2,4 metri, e il loro copro è coperto da squame verde scuro. Hanno teste da alligatore e una bocca con denti affilati e prominenti. Le nere pupille a fessura tagliano i loro occhi rossi.

I gator parlano il Comune e il linguaggio degli uomini lucertola. Si rifiutano di negoziare con gli stranieri, preferendo invece attaccare gli ignari gruppi di umani o semiumani.

Combattimento: I gator posseggono una Forza formidabile (18), e il loro morso causa 2d4 punti-ferita. Molti indossano grandi e rozze spade, che usano con un bonus di +1 sul tiro per colpire e di +2 sulle ferite.

Un enorme esemplare, il capo del villaggio infligge 3d4 punti-ferita con il suo morso. Un capo usa una spada con Forza 19, guadagnando un bonus di +3 sui tiri per colpire e +7 al danno.

Habitat e Società: Durante gli esperimenti con i quali i maghi malvagi tentarono di unire gli uomini lucertola con gli alligatori, alcuni

esemplari decisero di fuggire e di rifugiarsi nelle paludi. Una volta là, di riprodussero rapidamente, superando in competizione tutti gli altri predatori.

Alcune tribù di gator seguono uno sciamano con l'abilità di lanciare incantesimi equivalente a quella di un chierico di 7° livello.

Ecologia: I gator si considerano nemici mortali degli uomini lucertola, attaccandoli di solito a vista nel tentativo di espellere gli uomini lucertola dalla terra dei gator.

Dei gruppi di gator spesso fanno incursioni negli insediamenti isolati degli umani in cerca di carne fresca come supplemento alla loro dieta fatta di lucertole, alligatori e altri animali indigeni delle paludi.

Sis'thik (Flagello del Deserto)

Nei deserti bruciati dal sole vivono gli umanoidi nomadi chiamati Sis'thik, una razza orgogliosa di rettili guerrieri che non temono nulla.

I sis'thik hanno la pelle spessa simile al cuoio di colore marrone chiaro che gli permette di confondersi con il terreno arido. Le narici possono chiudersi per proteggersi dalla polvere, e i loro occhi trasparenti gli consentono di vedere anche nelle tempeste di sabbia.

Combattimento: In combattimento le femmine di sis'thik usano delle scimitarre e qualche volta portano scudi (che conferiscono CA 4). Queste femmine hanno una forza tremenda, infliggendo un bonus +2 ai tiri per i danni usando armi da mischia. I maschi, se forzati, attaccano con gli artigli e con il morso.

Il fuoco normale non danneggia un sis'thik; in più, questi lucertoloidi subiscono solo 1 punto-ferita per ogni dado di danno provocato da fuoco magico.

Habitat e Società: Le tribù di sis'thik sono composte da 3dè10 adulti, più 4d6 piccoli inermi. Le femmine sis'thik controllano la tribù e svolgono i combattimenti. I maschi sembrano lenti e stupidi, ed esistono solo per la riproduzione. Le femmine non si riproducono spesso, considerando la quantità di altro lavoro di cui si devono occupare. La maggior parte depongono 2d4 uova ogni anno.

Ogni tribù di sis'thik segue una regina con 8 Dadi-Vita, che ha un bonus di +3 ai tiri per il danno. La regina è sempre accompagnata da 2d4 guardie del corpo, ognuna con 4+1 Dadi-Vita. Ogni tribù include anche 1d4 sciamani dal 1° all'8° livello.

Alcune tribù di sis'thik usano gli xytar come montature; un singolo xytar può portare due sis'thik. Inoltre, si dice che questi lucertoloidi collaborino con i draghi blu.

Ogni tribù di sis'thik ha il suo territorio. Qualsiasi individuo che voglia attraversarlo deve inchinarsi davanti alla regina ed offrirgli doni di vino, cibo e oggetti metallici. I sis'thik costruiscono abitazioni di mattoni di fango, di solito vicino a oasi e altri luoghi ospitali. Non apprezzano che qualcuno usi queste strutture senza il loro permesso.

Ecologia: I sis'thik cacciano creature come leoni, cammelli, sciaccali e viverne. Adorano il gusto della carne di drago di rame, la qual cosa ha creato un'ostilità fra le due razze. Questi lucertoloidi mangiano anche fichi, datteri e cactus.



Lupin

CLIMA/TERRENO:	Foreste e pianure temperate
FREQUENZA:	Raro
ORGANIZZAZIONE:	Tribù
CICLO DI ATTIVITÀ:	Notturno
DIETA:	Carnivoro
INTELLIGENZA:	Normale (8-10)
TESORO:	C
ALLINEAMENTO:	Qualsiasi buono
N. DI MOSTRI:	2d6
CA:	10 (8 con armatura)
MOVIMENTO:	12
DADI-VITA:	2
THACO:	19
N. DI ATTACCHI:	1
FERITE PER ATTACCO:	A seconda dell'arma
ATTACCHI SPECIALI:	Nessuno
DIFESE SPECIALI:	Nessuna
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna
TAGLIA:	M (alto 1,5-1,8 m)
MORALE:	Risolto (12)
VALORE PE:	65

I lupin sono umanoidi canini che, nonostante assomiglino molto ai lupi mannari, disprezzino questi licanthropi veri. (Alcuni lupin odiano così tanto i licanthropi da cacciarli attivamente.) Nonostante l'aspetto spaventoso, i lupin sono amichevoli con umani e semiumani.

Un delicato mantello di pelliccia, tipicamente di colori che variano dal nero al marrone chiaro, ricopre il corpo del lupin e la sua faccia canina. I lupin dalla pelliccia completamente bianca sono una rarità e di solito posseggono il dono di straordinario potere (incantesimi, abilità psioniche, ecc.). Tutti i lupin hanno capelli sulla loro testa canina simili ai capelli umani. Come il lupin invecchia, questi capelli diventano di un bianco candido. Un lupin ha una coda non prensile.

I lupin parlano il Comune e il loro proprio linguaggio, il quale, agli stranieri, suona come una serie di guaiti, ululati e abbai. Mantengono relazioni amichevoli con umani e semiumani



e non attaccheranno immediatamente un gruppo di stranieri che non mostra segni di comportamento malvagio.

Combattimento: I lupin attaccano in branco, circondando la loro preda prima di assaltarla. Quando il bersaglio è distratto, un lupin si avvicina velocemente e lo colpisce, tornando poi nel cerchio circostante dando la possibilità di attaccare ad un altro lupin.

Nei lupin corre un odio istintivo verso i lupi mannari. Di solito adoperano armi come lance dalla punta d'argento, spade d'argento e frecce leggere con la punta d'argento contro tali nemici. I lupin portano almeno un'arma da mischia, solitamente una spada o una mazza, per combattere con nemici non licanthropi.

I lupin possono individuare un lupo mannaro in forma umana nel 90% dei casi. Quando ne trovano uno, emettono un feroce ululato, poi attaccano senza pietà. Le creature canine hanno solo il 15% di probabilità di individuare un altro tipo di licanthropo in forma umana e non attaccano queste creature a vista.

Come i lupi mannari, i lupin sono tenuti lontano dall'aconito.

Habitat e Società: I lupin sono piuttosto civilizzati, e costruiscono villaggi fatti di alloggi di legno. Le abitazioni, fatte di corteccia attaccata a pali di legno, sono disposte a cerchio attorno ad un fuoco chiamato *bg'tyr*, che serve come luogo di ritrovo per la tribù. Molte abitazioni ospitano un solo branco, mentre altre più grandi possono ospitarne anche due o tre. I lupin nomadi preferiscono caverne confortevoli e costruiscono il loro *bg'tyr* per segnare il loro territorio. I lupin evitano le città umane che sembrano essere troppo grandi e troppo sporche per i loro gusti.

Grazie alla loro quasi infallibile abilità di individuare i lupi mannari, i lupi sono validi alleati degli umani nelle aree rurali.

I lupin formano tribù di 3d4 branchi; ognuno contenente 2d6 adulti e 1d4 cuccioli. Ogni branco segue un anziano da 3 Dadi-Vita. Gli anziani della tribù si uniscono e formano il Lupo Bianco, il gruppo di governo dei lupin. Il Lupo Bianco prende il suo nome dai capelli dei suoi membri, di solito bianchi per l'età.

Alcuni saggi dicono che i lupin si divisero dalla stirpe dei lupi mannari tempo fa. Le storie delle tribù contengono criptici riferimenti a una Grande Divisione, uno scisma sanguinoso che generò l'odio che esiste oggi. Sebbene i dettagli siano oscuri, apparentemente i lupin credono nella coesistenza pacifica con i non mutaforma, mentre i lupi mannari dicono che quelli relegati in una sola forma non sono altro che potenziali risorse di cibo.

Alcuni branchi di lupin considerano la settimana di luna piena il più importante periodo del mese. Durante i due o tre giorni di quella settimana, quando la luna piena splende nel cielo, questi branchi formano gruppi di caccia chiamati *Ah'flir*, con lo specifico scopo di individuare e uccidere lupi mannari. Un *Ah'flir* comprende solitamente 1d4 lupin, che ferocemente si danno alla caccia con terrificante devozione. Durante la settimana di luna nuova, quando il cielo è nero, questi lupin si sentono indolenti e apatici, sapendo che devono aspettare un altro mese per provare di nuovo la gioia di cacciare i lupi mannari alla luce della luna piena.

Ecologia: Come cacciatori, i lupin prendono solo ciò di cui hanno bisogno. Preferiscono cacciare cinghiali selvatici, cervi e orsi. Amano la carne fresca così tanto che considerano un insulto parlare di verdura.

In generale, la popolazione di lupi mannari tende a ridursi nelle aree dove vivono i lupin, e i lupin sono rari nelle terre dominate dai licanthropi.

	Demo	Caldron	Galvan	Hypnos
CLIMA/TERRENO:	Qualsiasi	Qualsiasi	Qualsiasi	Qualsiasi
FREQUENZA:	Molto raro	Molto raro	Molto raro	Molto raro
ORGANIZZAZIONE:	Solitario	Solitario	Solitario	Solitario
CICLO DI ATTIVITA':	Qualsiasi	Qualsiasi	Qualsiasi	Qualsiasi
DIETA:	Nessuna	Nessuna	Nessuna	Nessuna
INTELLIGENZA:	Intelligente (8-10)	Intelligente (8-10)	Intelligente (5-7)	Intelligente (8-10)
TESORO:	C	V	C	U
ALLINEAMENTO:	Neutrale	Neutrale	Neutrale	Neutrale
N. DI MOSTRI:	2d6	1d4	1d3	1
CA:	7 o a seconda dell'armatura	5	3	7
MOVIMENTO:	12	12	12	12
DADI-VITA:	3+2	4	5	2
THACO:	17	17	15	19
N. DI ATTACCHI:	1	1	1	1
FERITE PER ATTACCO:	A seconda dell'arma	A seconda dell'arma	A seconda dell'arma	A seconda dell'arma
ATTACCHI SPECIALI:	Nessuna	Stritolare, acido	Fulmine	Charme
DIFESE SPECIALI:	Immunità agli Incantesimi	Immunità agli incantesimi	Immunità agli incantesimi	Immunità agli incantesimi
RESIST. ALLA MAGIA:	30%	40%	50%	20%
TAGLIA:	M (alto 1,8 m)	M (alto 1,8 m)	M (alto 1,8 m)	M (alto 1,8 m)
MORALE:	Impavido (20)	Impavido (20)	Impavido (20)	Impavido (20)
VALORE PE:	120	175	420	175

I magen (originariamente *gens magica*, "persone magiche") sono costruiti creati da un mago di almeno 12° livello per mezzo di complesse evocazioni e precise formule alchemiche. La procedura per la creazione di un magen varia a seconda del tipo; alcuni magen richiedono del lavoro in più. In generale, un mago deve anticipare una grande quantità di denaro.

I maghi costruiscono i magen con una gelatina caricata magicamente modellandola e dandole una forma. I magen di solito hanno l'aspetto di umani dal corpo ben formato, anche se alcuni maghi vanitosi modellano i magen a loro immagine. I maghi non gli danno mai la forma di animali o mostri, ma a volte gli danno fattezze bestiali. La creatura ha un colore tipicamente bianco grigiastro, a meno che non siano dipinti o decorati con altri colori. Sui loro corpi soffici possono essere raffigurati tessuto oppure i capelli nelle mani di un esperto artigiano. I magen sono caldi al tocco, con la consistenza simile a quella della carne umana. Anche se queste creature possono sembrare vive, i saggi non le considerano esseri viventi; non mangiano, non dormono, non hanno emozioni e nemmeno volontà propria.

Una volta creati, un magen conosce automaticamente come comunicare in una lingua che il creatore conosce e che ha scelto. Se gli si insegna, è in grado di imparare altri due o tre linguaggi.

Un magen segue gli ordini del suo creatore senza discussioni, perfino se significano la propria morte; sono delle guardie ideali. Diversamente da altri costruiti possono eseguire ordini dettagliati e imparare procedure complesse come un umano con intelligenza media. I magen possono persino essere istruiti a prendere semplici decisioni, se gli viene dato un criterio con cui giudicare gli eventi.

Anche se qui vengono presentati tutti i tipi che si conoscono la sperimentazione non si ferma mai—potenti maghi possono crearne nuovi tipi in qualsiasi momento.

Combattimento: Si può insegnare ad un magen ad usare uno o più tipi di arma e ad usarla per attaccare. I caldron, galvan e hypnos hanno delle forme di attacco speciali.

I magen demo usano armi ed armature per servire il proprio

padrone. I loro creatori gli danno la capacità di usare un tipo di arma da mischia e un tipo di arma da lancio; gli si possono insegnare altri tipi in seguito. Se indossano un'armatura, godono dei suoi effetti sulla Classe d'Armatura, sempre che eccedano la sua CA naturale di 7.

I caldron hanno l'abilità di allungare braccia e gambe fino a 6 metri. Non attaccano con le gambe, ma possono allungarle per raggiungere luoghi altrimenti inaccessibili. I caldron cercano di avvolgere le braccia attorno alle vittime e possono usare i due arti nello stesso round per attaccare uno o due avversari nello stesso round. Un tiro per colpire andato a segno, il caldron stritola la vittima e secerne un potente acido che infligge 1d10 punti-ferita per round finché la vittima non si libera. Per liberarsi si deve fare una tiro per aprire porte oppure uccidere il caldron. Nota che l'acido del magen può sciogliere gli oggetti della vittima se non si passa il tiro-salvezza per i singoli oggetti.

I galvan hanno l'abilità di immagazzinare elettricità statica, che scaricano attraverso un fulmine lungo 18 metri e largo 1,5 metri. Chi si trova in quest'area subisce 3d6 punti-ferita, dimezzabili con un tiro-salvezza contro soffio. I galvan possono scaricare tre fulmini al giorno.

Gli hypnos, fisicamente i magen più deboli, posseggono una potere subdolo che li rendono molto utili. Gli hypnos possono cercare di *charmare* una persona una volta per round; una vittima che fallisce il tiro-salvezza contro incantesimi crede che l'hypnos sia un valido amico. Chi esegue il tiro-salvezza con successo è immune per sempre al potere di charmare di quel magen in particolare. Una volta per round, l'hypnos può contattare telepaticamente una delle vittime charmate e usare un incantesimo di *suggestione*; il bersaglio ha diritto ad un tiro-salvezza contro incantesimi per evitare la *suggestione*, ma se il tiro-salvezza fallisce, la vittima segue qualsiasi azione ragionevole che il magen suggerisce. L'hypnos basa i suoi suggerimenti sulle istruzioni impartitegli dal suo creatore.

Tutti i magen sono immuni agli incantesimi di *charm*, *paura* e quelli che influenzano la mente e le emozioni. La creatura può essere vittima degli incantesimi *bloccapersona* e *sonno*.

Quando un magen arriva a 0 punti-ferita, il suo corpo si

Magen



dissolve in una esplosione di fiamme multicolori e fumo. Il round successivo, non c'è più traccia della creatura—anche l'odore è sparito. Sembra che quell'essere non sia mai stato lì.

Se il creatore del magen dovesse morire, il costruito impazzisce quasi sempre, entrando in uno stato di smania distruttiva senza senso fino alla sua distruzione.

Habitat e Società: I magen non hanno una società propria. Comunque, sono abbastanza intelligenti e sono in grado di parlare; alcuni maghi solitari gli insegnano a svolgere conversazioni a di agire in maniera educata. Dato che non hanno una volontà propria, i magen non diventano mai parte di una società, eccetto forse se considerati come schiavi. Anche se i costruiti non hanno emozioni, le possono emulare in alcune circostanze.

I demo sono i tipi di magen più comuni. La loro mancanza di poteri speciali ne fa buona scelta per una compagnia educata; i maghi, generalmente, li usano come domestici e considerandoli anche ottime guardie del corpo.

Si vedrà difficilmente un caldron usato come messaggero o come domestico, a causa del suo odore acido e l'inusuale capacità di allungare i propri arti.

Ecologia: Questi esseri senza età esistono solo per mezzo della magia e non hanno bisogno di aria, cibo, acqua né di sonno. Come costruiti non consumano nulla, i magen non hanno alcun impatto con l'ambiente circostante, se non come potenziale forza distruttiva.

Alcuni studiosi e saggi concordano che i magen siano stati inventati da un mago, o da maghi, impazienti che volevano creare un costruito, ma non volevano aspettare di raggiungere il livello necessario per creare un golem. Naturalmente, i magen non sono così potenti come i golem, e la loro creazione richiede minor sforzo, denaro ed esperienza. Alcuni credono che i maghi creino i magen per fare pratica prima di creare un golem. I magen hanno un'intelligenza maggiore dei golem, e qualche volta possono essere scambiati per umani.



Alcuni pensano che gli Immortali di Mystara abbiano fornito la conoscenza per la creazione di un magen, ma questa teoria non può essere confermata. Tutti i magen sono composti dallo stesso tipo di materiali: una sospensione liquida caricata con la magia—pensa a una gelatina caricata magicamente. Il composto del liquido varia, ma tutti gli ingredienti sono esotici e difficili da reperire, tranne che nelle grandi città con corporazioni dei maghi, accademie alchemiche, o negozio di ingredienti ben forniti.

Il mago che crea un magen deve avere un laboratorio ben assortito a sua disposizione, 1.000 monete d'oro di valore in attrezzi ed equipaggiamento necessario per la creazione. Inoltre, deve essere creato uno stampo di *electrum*; molti maghi assumono un fabbro o uno scultore affinché li aiuti. Ci vogliono almeno sei settimane per creare lo stampo (di più se l'opera deve essere di fattura fine) e materiale e manodopera per un valore di 15.000 monete d'oro (o 10.000 monete d'oro se il mago è in grado di facilitare il compito con capacità proprie).

Per fare un magen, il mago deve anche comprare 3.000 monete d'oro in componenti chimici misteriosi per la sospensione. Ci vogliono due settimane per preparare il liquido, e durante questo tempo, il mago si concentra così assiduamente che non è in grado di fare nulla tranne mangiare, dormire e riposare.

Quando il mago ha finito di preparare la sospensione, deve aggiungerci componenti unici in base al tipo di magen da creare. Per preparare un demo il mago deve aggiungere l'arma da mischia e da lancio del quale il magen dovrà conoscerne l'uso. Per un caldron, il creatore aggiunge un paio di tentacoli da un roper o uno strangolatore. La costruzione di un galvan richiede una parte di creatura in grado di generare elettricità o fulmini. In fine, per un *hypnos*, il mago deve liquefare una pergamena che contenga l'incantesimo *charme* e versarla nel miscuglio.

Il mago trasferisce il liquido nello stampo e lancia i seguenti incantesimi rapidamente nell'ordine seguenti: *fulmine*, *fabbricazione*, *fango in roccia*, *pietra in carne*, *dominio* e *fulmine* di nuovo. La tremenda energia degli incantesimi interagisce con la gelatina; tira 1d20 e controlla il risultato sulla tabella seguente.

Risultati del Tiro

- 1 L'incantesimo *fulmine* si riflette sul lanciatore. Fallimento.
- 2-3 La miscela e la pastella esplodono, causando 4d6 punti-ferita a chiunque si trovi entro 3 metri di raggio. Fallimento.
- 4-6 Non accade nulla. Il mago deve creare della nuova gelatina. Fallimento.
- 7-19 E' nato un magen! Successo!
- 20 E' nato un magen! Quello che il mago non sa, comunque, è che un'intelligenza malvagia di un Piano Esterno ha preso il possesso del corpo e che farà rivoltare eventualmente la creatura contro il suo stesso creatore.

Dopo la prima volta, lo stampo, gli attrezzi e l'equipaggiamento può essere riusato. Se il mago tenta di usare uno stampo per creare un tipo di magen diverso da quello che aveva prodotto in precedenza, il tentativo fallisce automaticamente. Ogni riuso di uno stampo richiede un tiro-salvezza contro *fulmine*. Il fallimento indica che lo stampo si rompe durante l'ultimo lancio di incantesimo. Se così succede, si tira ancora 1d20 per vedere le probabilità di successo, c'è comunque, una piccola probabilità (5%) che il magen emerga perfettamente formato—pienamente cosciente, non soggetto agli ordini del mago! Ma di solito, la rottura dello stampo provoca la malformazione del magen e la sua dissoluzione dopo pochi minuti.

CLIMA/TERRENO:	Qualsiasi (Semipiano dell'Incubo)
FREQUENZA:	Molto raro
ORGANIZZAZIONE:	Tribù
CICLO DI ATTIVITA':	Notturno
DIETA:	??
INTELLIGENZA:	Normale (10)
TESORO:	E
ALLINEAMENTO:	Caotico malvagio
N. DI MOSTRI:	1 (1-2)
CA:	3
MOVIMENTO:	6
DADI-VITA:	11
THACO:	11
N. DI ATTACCHI:	3
FERITE PER ATTACCO:	1d10 (artiglio)/1d10 (artiglio)/1d6 (morso)
ATTACCHI SPECIALI:	Soffio
DIFESE SPECIALI:	Vedi sotto
RESIST. ALLA MAGIA:	100% (0%)
TAGLIA:	G (2,4 m)
MORALE:	Impavido (19)
VALORE PE:	2.000

Ecologia: La malfera non ha una funzione nell'ecologia del Piano Materiale Primario, e raramente viene qui incontrata. Si trova sul Piano Materiale Primario solo per il volere di qualche creatura potente. Fortunatamente, una malfera deve tornare nel suo piano d'origine una volta terminata la missione. Nel Semipiano dell'Incubo, sono una grossa seccatura per i Diavoli, che cercano di ucciderli ma amano che li incontrano.

La malfera è un cacciatore della giungla, e preferisce nelle zone a clima caldo con fitta vegetazione. Una malfera può essere evocata nel Piano Materiale Primario usando incantesimi come quello del 5° livello degli esperti di magia *evocare elementali*. Un sacerdote malvagio può evocare una malfera usando una variante dell'incantesimo di 6° livello *evocare elementali del fuoco*.

La malfera è un essere del Semipiano dell'Incubo, dove i brutti sogni vengono covati e rilasciati nelle menti delle persone assopite. Una malfera appare solo mediante l'uso di una magia mortale potente o per volere di un Immortale.

Ha un'enorme testa di elefante e una corta proboscide prensile, affiancata da due corte zanne ricurve. Dalla fronte si protendono due grandi corna d'avorio. Il torace è costituito da una massa di tentacoli, corti e gelatinosi. Le braccia, lunghe e muscolose, terminano con grosse tenaglie seghettate ed i piedi sono palmati e dotati di artigli. E' nera come la notte, ma gli occhi e le vene, visibili in tutto il corpo, sono di colore rosso porpora.

Combattimento: La malfera attacca con il morso e le tenaglie. Se entrambe le tenaglie colpiscono lo stesso bersaglio, la vittima viene trascinata, nel round successivo, fino al torace del mostro, dove i tentacoli la intrappolano automaticamente. Tale tentacoli sono cosparsi di un acido gelatinoso, che infligge 2d6 punti-ferita per round. La vittima può essere liberata solo uccidendo il mostro. Inoltre, il soffio della malfera è velenoso: ogni volta che colpisce col morso, la vittima deve effettuare con successo un tiro-salvezza contro veleno, con un bonus di +3, oppure morire. La malfera è immune all'acido e alla magia del Piano Materiale Primario. Possono essere colpite solo da armi magiche +1 o migliori.

Oltre alle suddette abilità, la malfera può *individuare l'invisibile* ed aprire tutte le porte come se facesse uso dell'incantesimo *scassinare*. A causa della robusta costituzione e dell'origine indubbiamente magica, i suoi tiri-salvezza sono pari a quelli di un esperto di magia di 11° livello.

Habitat/Società: Quando si trovano sul Piano Materiale Primario le malfere sono esseri solitari. Sono anche voraci e affamati carnivori. Una malfera preferisce uccidere gli umanoidi intelligenti mangiandone solo il cuore e lasciando lì il resto del corpo a marcire. Le malfere si prendono trofei delle loro vittime. Nel loro piano d'origine le malfere vivono in una cultura tribale primitiva, basata sulla legge del più forte.

Manikin

CLIMA/TERRENO:	Laboratori di maghi
FREQUENZA:	Raro
ORGANIZZAZIONE:	Solitario
CICLO DI ATTIVITÀ:	Qualsiasi
DIETA:	Solidi o liquidi
INTELLIGENZA:	Animale (1)
TESORO:	Nessuno
ALLINEAMENTO:	Neutrale
N. DI MOSTRI:	1
CA:	6
MOVIMENTO:	12
DADI-VITA:	1-4 pf
THACO:	Nessuna
N. DI ATTACCHI:	0
FERITE PER ATTACCO:	Nessuna
ATTACCHI SPECIALI:	Grido
DIFESE SPECIALI:	Fondersi col legno, nascondersi nelle ombre
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna
TAGLIA:	Mi (alta 25 cm)
MORALE:	Incostante (6)
VALORE PE:	120

Il manikin, un piccolo umanoide dalla pelle nodosa di color grigio o marrone, odora di terra smossa.

La creatura proviene da una rara pianta chiamata mandragora. La radice di questa pianta, lunga 30 centimetri ha la forma vagamente umanoide, con qualche foglia in cima. I maghi che conoscono la mandragora (come quelli che hanno la capacità erboristeria) possono usare un metodo arcano per trasformare la radice in un Manikin.

Combattimento: Il manikin non può combattere con efficienza, quindi evita di farlo. A creatura è piuttosto veloce per la sua taglia. Inoltre si può fondere con il legno e muoversi attraverso di esso ad una velocità di 3 metri per round. Può fondersi anche con la pietra, ma si muove dentro essa a solo 1,5 metri per round. In più, il manikin si può nascondere nelle ombre con il 65% di probabilità di successo.

Il manikin sfoga la sua vendetta su chiunque lo uccida, emettendo un orribile grido mentre muore. L'individuo che l'ha ucciso deve superare un tiro-salvezza contro morte per non morire all'istante, come se fosse affetto da un veleno mortale.

Quando muore un manikin, il suo creatore p e r d e permanentemente un numero di punti-ferita pari a quelli avuti dalla creatura. Un manikin spiri istantaneamente



quando muore il suo creatore.

Habitat e Società: Un mago può incantare quanti manikin desidera, fino a che riesce a trovare le necessarie radici di mandragora.

Il creatore del manikin può leggere la mente della piccola creatura come se fosse un libro. Il mago controlla il manikin mentalmente e spesso lo usa come assistente quando lavora nel suo laboratorio. Quando il mago sta svolgendo un esperimento complesso, la creatura intuisce i bisogni del suo padrone e svolge i compiti necessari, come porgere attrezzi, manipolare sostanze velenose. Usare un manikin come aiutante durante la creazione di pozioni o altri oggetti magici incrementa la probabilità di successo del 3% per ogni manikin impiegato, fino ad un massimo del 12%.

Un mago deve designare un punto specifico del laboratorio come pastoia spirituale per il manikin (è sufficiente un qualsiasi oggetto non mobile). Questa locazione non può essere cambiata, e il manikin deve restare sempre entro 30 metri da questo punto fino alla morte sua o del suo creatore. Spesso, viene usato un grande vaso pieno di terra come pastoia per il manikin.

Il manikin deve passare almeno un ora ogni giorno nel terreno, assorbendo le sostanze nutrienti e l'acqua per la sua sopravvivenza. Un manikin a cui vengono negati terra e acqua perde 1 punto-ferita ogni giorno fino alla morte, quando emette il suo grido per vendicarsi di chiunque lo abbia privato delle sostanze necessarie per vivere.

Ecologia: Il manikin non ha alcun effetto sull'ambiente circostante, eccetto per l'aiuto al suo creatore. Il corpo di un manikin può essere usato allo stesso modo di come si usa una radice di mandragora (vedi sotto)

Radice di Mandragora

La rara radice di mandragora cresce solo nelle foreste temperate; una mandragora non cresce quasi mai a meno di 32 chilometri da un'altra. Un controllo eseguito con successo sulla capacità erboristeria permette ad una persona di riconoscere i segni e determinare se in una data foresta (o sezione di grande foresta) cresce una radice di mandragora. Il ritrovamento della radice richiede un'ora di tempo. Dato per scontato che una mandragora cresca nella zona, una persona con la capacità erboristeria ha 1 probabilità su 10 per ogni ora di ricerca di trovare la radice; una persona senza la capacità ha 1 probabilità su 20 per ora di ricerca di localizzarla.

La radice di mandragora è calda al tocco e a volte si contrae leggermente. Ad ogni modo, la radice non può spostarsi da sola e non ha abilità in combattimento. Come il manikin, la mandragora ha delle difese spettacolari: se strappata via, la radice secerne una linfa simile a sangue e emette un grido orribile. La creatura che l'ha estirpata deve superare un tiro-salvezza contro morte per non morire d'agonia. Legare una corda alla radice e tirare, oppure strapparla mentre si è protetti contro il suono, non fa evitare gli effetti. Sembra come se la pianta voglia vendicare la sua morte, e nessuna misura difensiva sia in grado di fermarla.

Ciò nonostante, la mandragora continua ad essere raccolta. Si dice che alcuni maghi malvagi abbiano legato la pianta ad un cane o altri piccoli animali; l'animale muore mentre la strappa, ma il mago può raccogliere la radice tranquillamente. Molti maghi trovano l'incantesimo *servitore invisibile* molto utile per la raccolta di questa pianta.

Mangiare una radice di mandragora richiede un tiro-salvezza contro veleno. Il successo significa che chi l'ha assaggiata si ammala per 1d6 ore e giace inerme con spasmi allo stomaco; il fallimento significa la morte.

Alchimisti esperti possono trattare la radice di mandragora per produrre vari composti, come veleni, soporiferi, anestetici, afrodisiaci o medicinali che incrementano la fertilità. La radice è anche un ingrediente principale di *filtri d'amore* e *pozioni di invulnerabilità*, *dell'eroe*, *trovatesori* e *controllo piante*. Da ogni radice si può ricavare una sola pozione o composto. Per creare un manikin, un mago deve incantare la radice di mandragora con un incantesimo *attirare mostri 1*, seguito da *permanenza*.

Medusa Gigante

	Predatrice	Testa di Morte	Galea
CLIMA/TERRENO:	Oceano non artico	Oceano non artico	Oceano non artico
FREQUENZA:	Non comune	Raro	Raro
ORGANIZZAZIONE:	Branco	Branco	Branco
CICLO DI ATTIVITA':	Qualsiasi	Qualsiasi	Qualsiasi
DIETA:	Carnivoro	Carnivoro	Carnivoro
INTELLIGENZA:	Non- (0)	Non- (0)	Non- (0)
TESORO:	Nessuno	U	Nessuno
ALLINEAMENTO:	Neutrale	Neutrale	Neutrale
N. DI MOSTRI:	1d10	1d4	1d6
CA:	9	6	8
MOVIMENTO:	Nu1	Nu3	Nu12
DADI-VITA:	4	6	5
THACO:	17	15	15
N. DI ATTACCHI:	40 (1d4/bersaglio)	24 (1d6/bersaglio)	16 (1d4/bersaglio)
FERITE PER ATTACCO:	1d10 ognuno (tentacolo)	1d12 ognuno (tentacolo)	1d8 ognuno (tentacolo)
ATTACCHI SPECIALI:	Paralisi, sorpresa	Veleno	Sputare veleno
DIFESE SPECIALI:	Nessuna	Nessuna	Nessuna
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna	10%	Nessuna
TAGLIA:	G (diametro 3 m)	E (diametro 4,2 m)	G (diametro 3,6 m)
MORALE:	Normale (10)	Normale (10)	Normale (10)
VALORE PE:	975	2.000	975

Ogni varietà di queste enormi e quasi trasparenti creature posseggono tentacoli urticanti lunghi fino a 30 metri. I tentacoli appaiono come erbacce appese che scendono verso il basso nell'acqua, ma queste meduse giganti possono manipolare i propri tentacoli per attaccare la preda.

Le meduse giganti galleggiano immagazzinando aria in una o più grandi vesciche, che compongono la maggior parte del loro corpo. Rimangono a galla oppure appena sotto la superficie.

Predatrice

La predatrice misura 3 metri di diametro e ha 40 tentacoli. Il suo corpo è quasi trasparente, rendendola quasi invisibile (-5 sul tiro per la sorpresa avversario). La predatrice può usare solo 1d4 tentacoli contro ogni avversario, ma può ingaggiarne fino a 10 contemporaneamente.

Ogni tentacolo causa 1d10 punti-ferita. La creatura colpita deve passare un tiro-salvezza contro paralisi per non restare paralizzato per 1d10 round. Gli avversari paralizzati vengono colpiti automaticamente da 1d4 tentacoli ogni round che la paralisi è in atto. La predatrice trascina le vittime paralizzate verso la bocca che può divorare una quantità di carne grande come un uomo in 3d4 turni.

Un tentacolo può essere tagliato con un solo punto-ferita da arma da taglio, ma solo i danni inferti al corpo della creatura viene detratto dai punti-ferita totali. I tentacoli si rigenerano in alcuni giorni.

Testa di Morte

La testa di morte prende il suo nome dal disegno sul corpo che sembra un teschio. La medusa misura 4,2 metri di diametro e ha 24 tentacoli. Il suo corpo è blu scuro e il caratteristico simbolo di teschio varia dal giallo al verde fluorescente.

Queste meduse aggressive attaccano per prime. Possono attaccare un singolo avversario con 1d6 tentacoli che infliggono 1d12 punti-ferita. La puntura è fatale; qualsiasi creatura colpita da un tentacolo deve passare un tiro-salvezza contro veleno o morire. Passare il tiro-salvezza significa eseguire tutti i tiri con penalità -4 per 1d3 turni; le penalità non sono cumulative. Queste creature possono ingaggiare quattro nemici contemporaneamente.

Molti marinai hanno una paura superstiziosa verso la testa di morte. Vederne una di notte, per loro, è un cattivo presagio, e

significa che qualcuno morirà.

Galea

Così chiamata perché è sia una veloce nuotatrice e sia un combattente mortale in superficie, questa medusa multicolore misura 3,6 metri in lunghezza ed ha un'appiattita forma ovale. Usa organi sensoriali disposti sul corpo e i suoi tentacoli per individuare la preda. La galea ha 16 tentacoli. Può usare quattro tentacoli contro un singolo avversario, e può attaccare fino a quattro bersagli contemporaneamente. Ogni tentacolo infligge 1d8 punti-ferita.

La pericolosità della galea deriva dal suo veleno. Usando i suoi organi sensoriali, questa creatura può individuare la presenza di un nemico in superficie; usando dei tentacoli specifici a forma di tubo espelle uno spruzzo di veleno fino a 6 metri di distanza (richiede un tiro per colpire). Una creatura colpita dal veleno deve passare un tiro-salvezza contro paralisi per non rimanere paralizzato per 2d4 round. Gli avversari paralizzati sono colpiti automaticamente dai tentacoli che lo attaccano.

Un attacco velenoso che colpisce con un tiro più alto di 4 punti rispetto a quello necessario per colpire indica che il veleno ha colpito gli occhi dell'avversario. In questo caso, la vittima resta accecata per 3d4 round e deve fare un tiro-salvezza per evitare la paralisi.

Le galee seguono istintivamente le navi e spesso attaccano oggetti o creature gettate fuori bordo.



Megera del Caos

CLIMA/TERRENO:	Qualsiasi terreno
FREQUENZA:	Molto raro
ORGANIZZAZIONE:	Solitario
CICLO DI ATTIVITA':	Notturmo
DIETA:	Carnivoro
INTELLIGENZA:	Intelligentissimo (13-14)
TESORO:	M (Z)
ALLINEAMENTO:	Caotico malvagio
N. DI MOSTRI:	1
CA:	7
MOVIMENTO:	12
DADI-VITA:	6
THACO:	15
N. DI ATTACCHI:	2
FERITE PER ATTACCO:	1d6 (artiglio)/1d6 (artiglio)
ATTACCHI SPECIALI:	Controllo animale, pugnale magico; vedi sotto
DIFESE SPECIALI:	Nessuna
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna
TAGLIA:	M (1,5 m)
MORALE:	Elite (13)
VALORE PE:	650

Una megera del caos è una creatura molto intelligente di natura malvagia che usa l'inganno per provocare dolore e sofferenza. Lontana cugina delle streghe, è sempre di sesso femminile. A meno che non venga colta di sorpresa, il vero aspetto della megera è sempre mascherato dall'*illusione*, mostrando le sembianze di una fanciulla.

Nella sua vera forma, una megera ha la pelle rugosa e dura, cosparsa di peli irsuti; lunghe gambe arcuate; denti aguzzi cosparsi di tartaro; e grandi mani con dita simili ad artigli. Il sangue asciutto delle sue vecchie vittime incrosta le sue unghie affilate. I suoi capelli sono irti e scarmigliati; l'odore che emana è disgustoso, in quanto aborrisce il contatto con l'acqua e quindi non si lava mai.

La megera del caos parla il Comune. Può anche parlare la lingua che si adatta alla forma che normalmente assume.

Combattimento: La megera ha la vista e l'udito molto acuti, e perciò ottiene un bonus di +1 sul tiro per la sorpresa.

Ha svariate abilità magiche. Sono poteri di natura non

magica (sebbene vengano rilevati da un'*individuazione del magico* e eliminati da un'*dissolvi magie*). Il potere più importante è un'*illusione* che permetta alla megera di apparire come un'umana o una semi-umana. Di solito finge di essere una seducente giovane donna. In questa forma usa per attaccare due poteri magici: *controllo animale* e *pugnale della stregoneria* (vedi sotto).

La megera può fare un solo attacco magico per round. Tutti e due gli attacchi hanno raggio d'azione di 240 metri. Può mantenere la sua illusione anche mentre esegue gli attacchi magici. La megera combatte nella sua vera forma solo se sorpresa, o se tutti gli altri attacchi diretti al suo nemico sono falliti. A questo punto, attacca due volte per round, lacerando la carne della vittima con le unghie simili ad artigli.

• *Controllo Animale:* La megera può controllare 1d6 di animali normali o giganti automaticamente (nessun tiro-salvezza). Agli animali eccezionalmente è permesso il tiro-salvezza contro incantesimi, mentre quelli con particolari fedeltà (come il cavallo di un paladino o il familiare di un mago) o di natura magica (un druido sotto *cambiaforma*).

• *Pugnale della Stregoneria:* Questo attacco crea 1d6 di pugnali bianco trasparente che appaiono a mezz'aria e attaccano. Ogni pugnale attacca un bersaglio differente e combattono fino a che o il pugnale non viene distrutto oppure la vittima non muore. La megera controlla i movimenti dei pugnali e può fare in modo che ognuno segua il bersaglio se si muove. I pugnali possono essere colpiti come se fossero delle creature viventi (CA 2, pf 1; N° ATT. 1; F 1d4). Ogni colpo andato a segno contro un pugnale, lo distrugge. Ogni volta che un pugnale viene distrutto, tutti i personaggi con cui stava combattendo devono eseguire un tiro-salvezza contro incantesimi. Quelli che falliscono restano storditi e deboli per 6 round (-2 sul tiro per colpire e sui tiri-salvezza); Queste penalità non sono cumulative. Quelli che superano il tiro-salvezza non subiscono gli effetti.

Habitat e Società: Normalmente una megera del caos svolge una vita solitaria in una fitta foresta o in selvatiche desolazioni, spesso in caverne. La si può trovare in qualsiasi clima, dai caldi opprimenti dei tropici al freddo pungente della tundra artica.

Vive da sola, evitando la compagnia degli umani e perfino delle altre megere. A volte, può gradire la compagnia di un animale domestico.

Ecologia: Una megera del caos può accoppiarsi con molte specie umanoidi, ma preferisce gli umani. Usa l'*illusione* per adescare la sua vittima. Una volta che questa ha servito i suoi scopi, la uccide e si ciba del suo corpo.

Le megere abbandonano le femmine e divorano i maschi. Nessuno sa se un maschio figlio di una megera sia in grado di sopravvivere; nessuno li ha mai visti.

A quelle persone che adottano una figlia di megera, l'infante appare della razza del padre. Comunque, cresce molto velocemente; nella tarda adolescenza la sua pelle si fa rugosa e scolorita, le articolazioni diventano nodose e i capelli si diradano. Contemporaneamente, guadagna i poteri magici di una megera del caos, che l'aiutano a mascherare la sua vera natura.

Col tempo, la giovane megera sarà sopraffatta dal disprezzo per la razza con cui vive; o, col passare degli anni, si potrà sospettare della sua vera natura. In ogni caso, rinuncerà alla compagnia delle persone che l'hanno accudita e adotterà una vita da eremita, abbracciando la malvagia esistenza di della megera del caos.

La trasformazione è inevitabile? I saggi dicono di no. Forse le megere non sono costrette alla malvagità; forse le megere benigne vivono nelle società umane. Se ciò è vero, non esiste nessuna prova per supportare questa teoria. Con una vita media di tre secoli, difficilmente le megere non verrebbero notate.



CLIMA/TERRENO:	Rovine o qualsiasi
FREQUENZA:	Molto raro
ORGANIZZAZIONE:	Solitario
CICLO DI ATTIVITA':	Qualsiasi
DIETA:	Nessuna
INTELLIGENZA:	Non- (0)
TESORO:	Nessuno
ALLINEAMENTO:	Neutrale
N. DI MOSTRI:	1
CA:	-4
MOVIMENTO:	9
DADI-VITA:	11-16
THACO:	11-12 Dadi-Vita: 9 13-14 Dadi-Vita: 7 15-16 Dadi-Vita: 5
N. DI ATTACCHI:	2
FERITE PER ATTACCO:	5d6+10 (pugno)/ 5d6+10 (pugno)
ATTACCHI SPECIALI:	Soffio paralizzante
DIFESE SPECIALI:	Immunità agli incantesimi
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna
TAGLIA:	G o E (alto 4,5-7,5 m)
MORALE:	Impavido (20)
VALORE PE:	11 DV 12.000 14 DV 15.000 12 DV 13.000 15 DV 16.000 13 DV 14.000 16 DV 17.000

I mek (probabilmente un derivato della parola "meccanico") sono enormi creazioni metalliche, fabbricati da una razza non umana da tempo estinta. Molti mek assomigliano ai loro creatori, avendo il torace simile ad un barile; e gambe e braccia a due giunture lunghe e barbigliose. Comunque, sono stati incontrati mek dall'aspetto di giganti, lucertole e altre creature.

I mek di solito servono come guardiani e attaccano solo gli esseri che si introducono nell'area da loro protetta. Comunque, i personaggi possono incontrarne alcuni che si aggirano per le zone selvagge del mondo.

Queste creature non intelligenti non comunicano, ma seguono semplici ordini verbali dati dai loro creatori molto tempo fa. Si dice che in alcune rare occasioni, un individuo potente sia riuscito ad esercitare il controllo su un mek—anche se per poco tempo.

Combattimento: I mek hanno diversa potenza. Per determinare casualmente il numero di Davi-Vita di un tipo specifico, tira 1d6 e aggiungi 10.

Un mek è sensibile al movimento; non può vedere una creatura che resta immobile. La miglior difesa contro un mek vagabondo è quella di rimanere immobile, fuori dal suo percorso, e aspettare che si allontani. Un personaggio deve riuscire a stare fermo immobile per 1d3+1 round, tempo sufficiente affinché il mek si allontani. Per restare immobili, un personaggio deve fare una prova di Destrezza ogni round.

I mek attaccano colpendo con i loro pesanti arti metallici, infliggendo 5d6+10 punti-ferita per ognuno dei suoi possenti pugno. L'impatto è così forte che chi viene colpito da tutti e due i pugni in uno stesso round deve fare un tiro-salvezza contro paralisi. Il fallimento indica che il mek ha buttato a terra la vittima che resta stordita per 1d4-1 round. Se il tiro-salvezza ha successo, la vittima cade prona.

Queste creature usano la loro effettiva Forza di 22 con grande effetto afferrando un avversario con un tiro per colpire andato a segno, sollevandolo dal terreno, e scagliandolo a 1d6 x 3 metri di distanza. La vittima subisce 1d6 punti-ferita per ogni 3 metri di volo, più il bonus di Forza del mek, +10.

Una volta per turno, un mek può esalare una nube di gas

paralizzante. Questa nube, una sfera con raggio di 3 metri centrata sulla creatura, non oscura la vista e rimane ferma se il mek si sposta. Ogni creatura che si ritrovi all'interno deve fare un tiro-salvezza contro soffio per ogni round che vi rimane; il fallimento indica che la vittima resta paralizzata per 1d3 turni. Il gas si dissipa in 1d4 round.

I mek sono immuni a molti incantesimi. Gli attacchi basati sul freddo non lo danneggiano, ma hanno l'effetto di un incantesimo lentezza, un incantesimo disintegrazione distrugge un mek che fallisce il tiro-salvezza. I veleni e gli attacchi rivolti alla mente della creatura non hanno effetto.

Habitat e Società: I mek furono creati molto tempo fa da una razza di maghi insettoidi come guardie per le loro fortezze. (alcune di queste fortezze sono ancora in superficie in aree remote e desolate.) I mek incontrati all'interno di antiche fortezze hanno servito un padrone al tempo della sua esistenza. Molte volte (90%), l'ordine finale del creatore è quello di fare da guardia ad una specifica stanza, oggetto o perfino un intero piano. In rari casi, il padrone ordinò di uccidere chiunque fosse entrato nella fortezza.

A volte, gli elementi fanno emergere fortezze sotterranee, e i mek trovano la strada per uscirne e avventurarsi per il territorio circostante, attaccando le creature che incontrano e distruggendo ogni struttura sul suo cammino. Alcuni mek non avevano nessun padrone al momento in cui furono sigillati all'interno della fortezza. Il segreto per creare un mek è andato perduto—per ora.

Ecologia: Eccetto che per la distruzione che i pochi mek selvaggi e senza controllo provocano nell'ambiente, il resto non ha alcun impatto immediato sull'ambiente circostante. Alcuni maghi e saggi dicono che esiste una relazione fra i mek, i golem di ferro e l'*Apparato di Kwalish*.



Morte Spettrale

CLIMA/TERRENO:	Qualsiasi
FREQUENZA:	Molto raro
ORGANIZZAZIONE:	Solitario
CICLO DI ATTIVITA':	Qualsiasi
DIETA:	Nessuna
INTELLIGENZA:	Intelligente (8-10)
TESORO:	Nessuno
ALLINEAMENTO:	Neutrale malvagio
N. DI MOSTRI:	1
CA:	0
MOVIMENTO:	Vo 18 (A)
DADI-VITA:	10
THACO:	11
N. DI ATTACCHI:	2
FERITE PER ATTACCO:	1d10 (artiglio)/1d10 (artiglio)
ATTACCHI SPECIALI:	Risucchio di Saggezza
DIFESE SPECIALI:	Colpito solo da armi magiche, immune ad alcuni effetti di incantesimi
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna
TAGLIA:	M (diametro 1,5 m)
MORALE:	Impavido (20)
VALORE PE:	5.000

Detti anche divoratori di anime, le morti spettrali sono esseri del Piano dell'Energia Negativa che appaiono come nubi ribollenti di oscurità. Il corpo vaporoso di una morte spettrale è sempre circondato da un debole alone che brilla di una luce malaticcia nero-verde. Quando a riposo, una morte spettrale appare sempre come un irregolare ammasso d'oscurità. In movimento, la creatura appare come una nube dalle fattezze umanoidi che vaga nell'aria.

Combattimento: Solo le armi magiche e gli incantesimi colpiscono una morte spettrale. Le morti spettrali sono immuni alla morte magica e al risucchio d'energia.

In combattimento, la morte spettrale attacca con due artigli invisibili. Oltre a subire 1d10 punti-ferita, la vittima deve fare un tiro-salvezza contro morte magica ogni volta che la morte spettrale va a segno. Se il tiro-salvezza fallisce, la vittima perde un punto di Saggezza. Le vittime della morte spettrale uccise per la riduzione della Saggezza a zero sono distrutte per sempre e non possono essere *risuscitate*, *reincarnate* o *restaurate*, e nemmeno la *rigenerazione* può riportare in vita la vittima. Un *desiderio* può riportare in vita la vittima, ma un *desiderio minore* o un *realità alternativa*, no.



Se una morte spettrale è uccisa o fatta fuggire prima che questa uccida una vittima, il personaggio recupera la Saggezza persa al ritmo di un punto al giorno. Quando distrutta, una morte spettrale si dissolve in una nube di vapori informe e si disperde.

Le morti spettrali possono essere scacciate da sacerdoti o paladini come se fossero dei non morti speciali. Similmente, sono soggetti a incantesimi come *protezione dal male*, *scongiorazione* e *scacciare il male*.

Quando attacca, una morte spettrale sceglie una singola vittima e cerca di distruggerla. Se la morte spettrale è stata evocata e gli è stato ordinato di attaccare (vedi *Habitat e Società*), l'evocatore sceglie la vittima. Altrimenti, la morte spettrale sceglie o la vittima che sembra abbia minori capacità di contrattaccare oppure un avversario che abbia già colpito la morte spettrale. La capacità di volare e la mobilità permettono alla creatura di eseguire attacchi pressanti sulla vittima designata, non importa quanto questa cerchi di scappare. Se gli alleati della vittima riescono a interporli, la morte spettrale sceglie ancora la più debole fra loro.

Il corpo a forma di nuvola della morte spettrale non ha davanti, dietro o fianchi, così, un avversario non può ottenere vantaggi con manovre aggiranti. Una morte spettrale può attaccare in ogni direzione con i suoi artigli invisibili. Può attaccare due avversari alla volta, oppure concentrare gli attacchi su un solo avversario.

Habitat e Società: Le morti spettrali sono originarie del Piano Quasielementale del Vuoto. Nel loro piano di esistenza sono creature solitarie che non interagiscono l'un l'altra o con altri abitanti del piano durante i loro vagabondaggi, quasi invisibili, vicino al confine con il Piano dell'Energia Negativa.

Si dice che le morti spettrali trovino un'entrata nel Piano Materiale Primario attraverso squarci dimensionali provocati dal malfunzionamento o la distruzione di potenti oggetti magici o da eventi cataclismici simili. Sono anche evocate al servizio di sacerdoti malvagi. Divinità caotiche o malvagie possono inviare le morti spettrali per punire un sacerdote per l'uso indiscriminato di un incantesimo *cancello*. A discrezione del DM, alcune sette possono conoscere un incantesimo *evocare la morte spettrale*. Questo è identico all'incantesimo di 6° livello dei sacerdoti *servitore aereo*, eccetto che il solo servizio che la morte spettrale può compiere è quello di uccidere una vittima indicata dal lanciatore. L'uso dell'incantesimo *evocare la morte spettrale* è pericoloso perché se la morte spettrale non riesce a sconfiggere la vittima prima della durata dell'incantesimo (che è un giorno per livello dell'evocatore), entra in uno stato di furia incontrollabile e va alla ricerca del suo evocatore, la furia gli permette di attaccare come un mostro da 20 Dadi-Vita (THACO 1), infliggendo 3d6 punti-ferita per ogni attacco (sebbene la perdita della Saggezza sia sempre di un punto solo alla volta).

Ecologia: Quando visitano il Piano Materiale Primario, le morti spettrali non dormono e non mangiano. Nel loro piano nativo, le morti spettrali sembra prendano sostentamento dall'energia creatasi lungo il confine tra il Piano dell'Energia Negativa e il Piano del Vuoto.

Sul loro piano d'origine, le morti spettrali si riproducono asessualmente sdoppiandosi come le amebe.

CLIMA/TERRENO:	Qualsiasi
FREQUENZA:	Molto raro
ORGANIZZAZIONE:	Solitario
CICLO DI ATTIVITA':	Qualsiasi
DIETA:	Onnivoro
INTELLIGENZA:	Intelligente (8-10)
TESORO:	E
ALLINEAMENTO:	Caotico malvagio
N. DI MOSTRI:	1d4
CA:	4
MOVIMENTO:	12
DADI-VITA:	8
THACO:	13
N. DI ATTACCHI:	2
FERITE PER ATTACCO:	A seconda dall'arma +6/ a seconda dell'arma +6
ATTACCHI SPECIALI:	Paura
DIFESE SPECIALI:	Mimetismo
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna
TAGLIA:	M (alto 1,5-2,1 m)
MORALE:	Elite (13)
VALORE PE:	2.000

I mujina sono magiche creature create per infastidire la razza umana. Nella loro forma naturale, i mujina assomigliano agli umani (di tutte e due i sessi) tranne che non hanno il viso. Dove dovrebbero esserci gli occhi, il naso, la bocca e le orecchie, non c'è niente; la faccia appare liscia come il guscio di un uovo. Comunque, un mujina può creare un'illusione per dare alla propria faccia qualsiasi aspetto desiderato.

Queste creature parlano il Comune e il loro linguaggio, che consiste in una serie di strani e modulati mugugni e ululati—piuttosto sgradevoli da sentire per le orecchie dei comuni umani, semiumani e umanoidi.

Combattimento: L'eccezionale forza del mujina (Forza 18/00) gli permette di usare qualsiasi arma da mischia a due mani in ognuna delle due mani (eccetto per lance e armi lunghe). Possono attaccare con due armi, una per mano, senza penalità.

Un mujina può fare in modo che la sua vera faccia (vuota) appaia quando vuole. Qualsiasi creatura con meno di 6 Dadi-Vita o livelli che vede la faccia senza tratti scappa per la paura automaticamente per 1d3 round alla massima velocità. Le creature con più di 5 Dadi-Vita o livelli possono fare un tiro-salvezza contro bacchette per evitare gli effetti. La vera faccia di un mujina può essere smascherata usando un incantesimo *dissolvi magia*; il bersaglio resiste alla magia come fosse di 8° Livello. Gli effetti della paura si applicano anche se si svela il vero volto del mujina con l'incantesimo.

I mujina sorprendono spesso gli avversari grazie alla loro capacità di mimetismo. Hanno anche un certo tipo di difese magiche contro alcuni incantesimi di individuazione. Se qualcuno lancia un *individuazione del male* o *individuazione del magico* su un mujina, la creatura ottiene un tiro-salvezza contro incantesimi; se il mujina ha successo, riesce ad eludere l'individuazione.

I psionici, invece, possono individuare la mente di un mujina facilmente, così, i membri di questa razza sinistra spendono gran parte del loro tempo uccidendo fisicamente quegli individui con il dono psionico e a ottenere oggetti che proteggono la mente. Per lo stesso motivo i mujina cercano di distruggere o danneggiare quegli oggetti magici che rovinerebbero la loro copertura, come un *medaglione dell'ESP*, o una *gemma della visione*.

Habitat e Società: Una potenza sconosciuta creò i mujina tempo

fa per dare problemi alle razze di Mystara. Alcuni sacerdoti li ritengono una piaga inflitta dagli Immortali. Queste creature, fisicamente e emozionalmente identici a tutti gli altri del loro tipo e sesso, mostrano un odio perverso nei confronti di quelli che hanno dei tratti individuali. Odiano specialmente gli umani, i più diversi fra le razze di Mystara. Queste creature senza faccia vivono per la maggior parte dei casi in grandi città di umani, dove si possono confondere perfettamente con poco sforzo.

I mujina spesso prendono il ruolo di seguaci, mercenari o scudieri umani. Uno potrebbe servire con fedeltà per un certo periodo, in attesa. Hanno un'enorme quantità di pazienza ed autocontrollo, aspettando il momento giusto per attaccare ed uccidere i propri compagni.

Comunque, non tutti i mujina uccidono così a sangue freddo; alcuni vogliono semplicemente rubare. Anche in questo caso, un mujina attende il momento giusto; preferisce colpire quando tutti dormono, così le vittime non si rendono conto di essere state derubate se non quando il mujina è ormai lontano. Alcuni mujina traggono piacere spaventando semplicemente gli umani, in particolare i viaggiatori solitari.

I mujina non hanno una società nel senso in cui gli umani la definiscono. A volte si muovono assieme per darsi aiuto a vicenda, ma non stanno mai insieme per più di una settimana se lo possono evitare. In rare circostanze, diversi mujina si fanno arruolare come una squadra di mercenari.

Questi esseri asessuati, apparentemente, non si riproducono. Molti saggi credono che un Immortale malizioso continui ad aumentare la popolazione di mujina maledicendo i seguaci che non vogliono mai uscire fuori dalle masse, rendendoli letteralmente senza faccia.

Ecologia: Alcuni studiosi hanno ipotizzato un possibile collegamento fra i mujina e i doppleganger, citando similitudini nei metodi d'azione e le attitudini.

I mujina non sono d'aiuto alcuno per l'ecologia locale, a meno che non si creda nella dubbia teoria che siano stati creati e posti in Mystara per diminuire la popolazione umana;



Mutaforma



	Adaptor	Metamorfo	Polymer	Randara
CLIMA/TERRENO:	Qualsiasi	Montagne e foreste temperate	Qualsiasi	Qualsiasi
FREQUENZA:	Molto raro	Raro	Raro	Molto raro
ORGANIZZAZIONE:	Nicchia	Clan	Gruppo	Solitario
CICLO DI ATTIVITA':	Qualsiasi	Qualsiasi	Qualsiasi	Qualsiasi
DIETA:	Onnivoro	Onnivoro	Onnivoro	Carnivoro
INTELLIGENZA:	Genio (17-18)	Intell.issimo (13-14)	Poco intelligente (5-7)	Intell.issimo (13-14)
TESORO:	V	W	B	F (x3)
ALLINEAMENTO:	Qualsiasi	Caotico neutrale	Legale neutrale	Neutrale malvagio
N. DI MOSTRI:	1d6	1d20	1d3	1
CA:	9	5	9	0
MOVIMENTO:	12	12	6	18
DADI-VITA:	8	3+1	10	14
THACO:	13	17	11	7
N. DI ATTACCHI:	1	1	3	Come la forma scelta
FERITE PER ATTACCO:	A seconda dell'arma +4	A seconda dell'arma	1d6 ognuno e a (psudopugni)	Come la forma scelta
ATTACCHI SPECIALI:	Vedi sotto	Nessuno	Nessuno	Incantesimi
DIFESE SPECIALI:	Vedi sotto	Cambiaforma	Nessuna	Colpito solo da armi Magiche +1 o migliori
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna	Nessuna	Nessuna	Nessuna
TAGLIA:	M (alto 1,5-1,8 m)	M (alto 1,8-2,1 m)	S-G (diam. 0,9-3 m)	P-M (alto 0,6-2,1 cm)
MORALE:	Campione (15)	Normale (10)	Risoluto (11)	Risoluto (11)
VALORE PE:	2.000	270	2.000	8.000
		650 (capo)		

Una numerosa varietà di creature sono in grado di alterare sostanzialmente la propria forma; queste variano dai licantropi (come lupi mannari e giaguari mannari) alle creature amorfe come la scamille o altre melme, gelatine e protoplasmii.

Esistono certe specie la cui caratteristica principale è appunto quella di alterare la propria forma. Quest'abilità è una normalità fra le specie; non può essere trasmessa agli altri; è il metodo principale di attacco e di difesa; ed è uno sforzo cosciente da parte della creatura. Le creature che soddisfano questi criteri sono collettivamente chiamati *mutaforma*; oltre alle creature descritte qui, sono *mutaforma* anche i doppleganger e i mimic (vedi il *Manuale dei Mostri*).

Adaptor

Gli adaptor sono un'antica razza intelligente incontrata in tutti i piani di esistenza. E' una razza schiva, che evita il contatto con gli altri e che si focalizza sulla raccolta di informazioni e lo scambio di queste fra di loro. Nel loro stato naturale, gli adaptor sono umanoidi androgeni muscolosi, dorati e brillanti con una faccia ovale e bianca. Gli adaptor possono trasformarsi in qualsiasi creatura di taglia umana o semiumana. Diversamente dai doppleganger, non si possono trasformare in duplicati di persone specifiche.

Il loro intelletto superiore gli permette di apprendere qualsiasi linguaggio con facilità. Tutti gli adaptor parlano un Comune fluente e molti altri linguaggi.

Combattimento: Gli adaptor sono abili con la spada e attaccano due volte per round con un bonus di +4 sui tiri per colpire e per le ferite quando usano una spada. Gli adaptor prediligono le spade lunghe e gli stocchi.

Il potere degli adaptor è formidabile. Per un tempo limitato, possono diventare immuni agli attacchi magici dalla seconda volta in cui vengono a contatto. Per esempio, una palla di fuoco causa il danno intero (metà se passa il tiro-salvezza) ad un adaptor la prima volta che un adaptor viene colpito da una palla di fuoco, ma per un breve periodo di tempo, l'adaptor è

immune a tutti gli attacchi magici basati sul fuoco. L'immunità dura per 1d10 turni se non viene cancellata per volontà dell'adaptor. Un adaptor può godere di immunità multiple.

Habitat e Società: Gli adaptor sono delle creature misteriose e studiose. Ognuno ha accumulato durante gli anni più conoscenza di qualsiasi saggio. Comunque, la loro filosofia gli impedisce di diffondere qualsiasi grande conoscenza alle altre culture.

Gli adaptor sono osservatori naturali, e le loro conversazioni con individui o gruppi sono limitate a discussioni sulla filosofia o a domande sulla gente o i luoghi che li circondano. Se la gente è educata, un adaptor può rispondere a qualche richiesta: la storia di un oggetto magico sconosciuto, forse, o informazioni su delle rovine antiche e sperdute.

L'origine degli adaptor è persa da lungo tempo. I pochi saggi umani ed elfi che sanno della loro esistenza credono che gli adaptor stessi stiano cercando una risposta alla loro origine.

Gli adaptor si radunano in piccoli gruppi devoti ad una certa area di conoscenza. Questi gruppi, chiamate unità, si solito hanno pochi contatti con le altre unità di adaptor

Ecologia: Gli adaptor sono creature non intrusive che fanno del loro meglio per non interferire con il naturale stato dei luoghi che visitano.

Gli adaptor possono essere in possesso di strani e fantastici apparecchi che vanno al di là della comprensione di quelli che incontrano. Possono essere tubi di fuoco, induttori di trance o neutralizzatori di energia; l'effetto specifico di questi e di altri apparecchi sono lasciati al DM.

Metamorfo

I metamorfi sono una specie antica di *mutaforma*. Stanno in armonia con la natura e le creature vicine alla natura, facendo la loro parte per preservare l'equilibrio della natura.

La forma naturale di un metamorfo è quella di un umano maschio o femmina dall'aspetto piacevole, sebbene le orecchie siano leggermente appuntite e gli occhi di un bianco puro. I

metamorfi parlano un fluente Comune, e molti (90%) parlano il linguaggio degli elfi e degli halfling.

Combattimento: Normalmente, metamorfi non sono aggressivi, e scelgono di trasformarsi e ritirarsi piuttosto che ingaggiare un confronto violento. Quando costretti, comunque, combattono con tenacia.

I metamorfi preferiscono le armi druidiche come pugnali, clave, lance, fionde e falcetti. Non indossano armature, in quanto diventano inutili durante la trasformazione.

Se si incontrano più di dieci metamorfi, saranno accompagnati da un capo con 5+2 Dadi-Vita. La presenza del capo aumenta il morale dei metamorfi a 12, ma un capo porta gli altri via dal combattimento molto spesso.

Un metamorfo ha ai tiri-salvezza di un esperto di magia dell'11° livello.

Habitat e Società: Un metamorfo può trasformarsi 11 volte al giorno, ma è limitato nella scelta delle forme. Questo potere metamorfico non magico conferisce al metamorfo tutte le abilità della nuova forma, compresi gli attacchi speciali. I metamorfi non possono assumere la forma di creatura di taglia maggiore di gigante. Le forme permesse ai metamorfi sono anfibio, uccello, millepiedi, crostaceo, pesce, insetto, sanguisuga, mammifero, rettile, ragno e verme.

Un metamorfo può trasformarsi in una sola categoria al giorno. Per esempio, un metamorfo si trasforma in un cane un giorno e in un gatto il giorno dopo, ma per quel giorno può essere un solo tipo di mammifero. Ogni forma rimane per un'ora, ma il metamorfo può interromperla prima volontariamente.

I metamorfi si riproducono come i normali umani e vivono divisi in clan all'interno di fortezze lontano dalle società umane, sebbene siano in buoni rapporti con elfi, halfling e druidi. Un capo con 5+2 Dadi-Vita è a capo di ogni fortezza.

Ecologia: I metamorfi agiscono da autonomi protettori dell'ambiente in un raggio di 8 chilometri dalla loro fortezza.

Polymar

I polymar sono creature di intelligenza modesta che mutano la propria forma per ingannare la preda. Nella forma naturale, sono delle informi masse marroni. I polymar hanno legami con i mimic, e sono apparentemente una versione più sociale dei mimic.

I polymar non possono comunicare verbalmente, ma sembra che mantengano un contatto telepatico con gli altri membri del loro gruppo. Si dice che alcuni gruppi abbiano imparato una forma di comunicazione silenziosa, come i gesti e la scrittura.

Combattimento: I polymar possono assumere la forma di qualsiasi creatura con 10 Dadi-Vita o meno o di un qualsiasi oggetto più piccolo di 2,8 metri cubi. I polymar non ottengono le abilità speciali della forma assunta. I polymar dello stesso gruppo hanno un rapporto fisico l'un con l'altro e cooperano a stretto contatto. Il membro più forte del gruppo (quello con più punti-ferita) è il capo; quando il capo di un gruppo di polymar muore, il polymar in vita più forte prende il comando.

La forma del capo determina la forma di tutti gli altri membri del gruppo; se il capo imita un pezzo di mobilia di legno, così faranno gli altri membri del gruppo; se il capo prende la forma di un umanoide, così fanno i membri del gruppo. I membri dello stesso gruppo tentano di "abbinarsi", cosicché un gruppo che imiti della mobilia può sembrare un divano, una sedia, un tavolo e un appendiabiti, tutti dello stesso stile.

La forma di un polymar non è perfetta; per esempio, un polymar trasformato in un umanoide tende ad avere un'andatura dinoccolata e le venature di una sedia di legno possono non sembrare giuste. Gli avversari noteranno questi errori di struttura con un 1 su 1d6.

Indipendentemente dall'afoma, un polymar che entra in combattimento estrude tre pseudopugni e attacca con essi, causando 1d6 punti-ferita con ogni colpo. I polymar coordinano i loro attacchi, colpendo tutti allo stesso momento; se il capo decide che sia una cosa

appropriata attaccheranno tutti lo stesso individuo.

Un gruppo di polymar si nutre ingurgitando piante o animali morti. La vittima uccisa da un polymar verrà dissolta completamente in 2d4 ore, lasciando solo i materiali non organici.

Habitat e Società: I polymar sono estremamente sociali con gli altri membri del gruppo. Cooperano completamente, seguendo le indicazioni del proprio capo.

I polymar si riproducono per fissione. Tutti i membri di un gruppo si riproducono nello stesso momento dopo che il gruppo ha avuto abbastanza nutrimento. Se il gruppo era piccolo, tutti i polymar restano assieme; se l'habitat non è in grado di sostenere il numero crescente, metà dei polymar costituiscono un nuovo gruppo e cercano un nuovo territorio.

Ecologia: Gli alchimisti e gli stregoni bramano il tessuto del polymar in quanto necessario per creare oggetti magici e pozioni che comportano il cambiamento di forma o la metamorfosi.

Randara

I randara sono esseri malvagi dal potere leggendario. Si deliziano nell'usare la loro abilità metamorfica per catturare gli innocenti da usare come cibo. Non si conosce la loro vera forma. Il più delle volte appaiono come umani o umanoidi, ma possono anche assumere la forma di piccoli animali coccoloni. La forma di un randara è sempre di taglia S o M.

Combattimento: Gli attacchi di un randara variano a seconda della forma scelta; per esempio, in forma umana, usano armi, ma in forma di cane, mordono. Il danno viene calcolato in base alla creatura imitata.

Un randara può trasformarsi in un solo round, ma non può eseguire altre azioni per tutto quel round. Ottiene solo il movimento e le abilità naturali della forma scelta; il randara mantiene la sua Classe d'Armatura e non ottiene abilità speciali.

I randara possono usare lo *charme* una volta al giorno e l'ESP a volontà, lanciati all'11° livello. I randara sono immuni agli incantesimi inferiori al 4° livello. Subiscono solo la metà dei danni dalle armi magiche. Le armi non magiche non li feriscono.

Habitat e Società: I randara sono ghiotti di carne umana. Spesso assumono una forma che gli permetta di sorprendere il malcapitato umano.

Di solito, un randara individua un insediamento umano e cerca di trovare qualcuno che abbia potere e rispetto modesto. Dopo aver inseguito la vittima per settimane, usando l'ESP per conoscere l'individuo, il randara lo uccide e ne prende il posto. Una volta arrivato ad una posizione rispettabile, il randara può usare la sua nuova forma per trovare nuove prede.

Ecologia: I randara sono voraci cacciatori di carne umana e semiumana. Non hanno nemici naturali.



Nagpa

CLIMA/TERRENO:	Deserti e rovine non artiche
FREQUENZA:	Molto raro
ORGANIZZAZIONE:	Solitario
CICLO DI ATTIVITA':	Qualsiasi
DIETA:	Onnivoro
INTELLIGENZA:	Eccezionalmente Int. (15-16)
TESORO:	I
ALLINEAMENTO:	Caotico neutrale
N. DI MOSTRI:	1
CA:	3
MOVIMENTO:	12
DADI-VITA:	9
THACO:	11
N. DI ATTACCHI:	1
FERITE PER ATTACCO:	1d8 (bastone)
ATTACCHI SPECIALI:	Incantesimi
DIFESE SPECIALI:	Nessuna
RESIST. ALLA MAGIA:	15%
TAGLIA:	M (alto 1,5-1,8 m)
MORALE:	Elite (13)
VALORE PE:	3.000

I nagpa appaiono come degli umani secchie dalla pelle incartapecorita e con la testa di avvoltoio. Sono creature magiche ed intelligenti che evitano la compagnia delle altre razze.

I nagpa sono alti da 1,5 a 1,8 metri. La loro pelle è di color marrone chiaro e simile a quella di un uomo mummificato, e le giunture sono nodose. Li circonda uno strano odore; un odore simile alla combinazione di guano d'uccello, muffa, polvere e resti chimici di un laboratorio di maghi.

I nagpa parlano il Comune e anche il loro linguaggio chiamato *Nag* (pronunciato NAUG). Il nag consiste in aspri gridi, un gran gracchiare versi acuti, e non è certamente un linguaggio adatto per parlare a voce bassa o per conversazioni educate.

Combattimento: Di regola, i nagpa evitano il combattimento. Preferiscono nascondersi o fuggire piuttosto che confrontarsi con gli estranei. Quando forzati a combattere, i nagpa usano all'inizio incantesimi a lungo raggio per cercare di far finire il combattimento il più presto possibile. Se l'avversario non viene allontanato, i nagpa aumentano la potenza degli incantesimi o entrano in mischia.

Queste creature magiche usano gli incantesimi come se fossero esperti di magia dal 9° al 12° livello. Prima dell'incontro con un nagpa, il DM deve determinare il livello d'incantesimi della creatura con 1d4+8, poi

scegliere gli incantesimi che il nagpa conosce. I nagpa lanciano gli incantesimi come normali esperti di magia; cioè, l'incantesimo deve essere memorizzato, e l'incantesimo usa componenti verbali, somatiche e materiali.

Oltre ai loro incantesimi, i nagpa hanno dei poteri innati, ognuno dei quali può essere usato fino a tre volte al giorno:

- *Creare fiamme* fa in modo che un oggetto incombustibile entro 18 metri dal nagpa prenda fuoco e bruci per 1d3 round, infliggendo 2d6 punti-ferita per round a tutte le creature che si trovano a meno di 1,5 metri dalla sorgente delle fiamme. Le vittime che passano un tiro-salvezza contro incantesimi subiscono solo la metà dei danni.

- *Paralisi* forza tutte le creature di allineamento legale a fare un tiro-salvezza contro incantesimi. Chi fallisce resta paralizzato per 1d4 round.

- *Corruzione* fa in modo che tutti gli oggetti inanimati entro 18 metri dal nagpa si deteriorino o marciscano fino ad uno stato inutilizzabile dopo 1 round. Agli oggetti magici è permesso un tiro-salvezza contro acido per evitare i danni.

- *Buio, raggio 4,5 metri e creazione spettrale* hanno gli stessi effetti degli incantesimi omonimi. Questi incantesimi funzionano con il livello di lanciatore di incantesimi del nagpa.

Se forzati a combattere, i nagpa possono colpire con il loro pesante bastone usandolo come arma da mischia. Il bastone di un nagpa è costruito con ferro e legno; i due elementi sono attorcigliati assieme a formare una superficie levigata. Il bastone infligge 1d8 punti-ferita nelle mani capaci di un nagpa. Se usato da chiunque altro, infligge solo 1d6 punti-ferita (gli stessi di un normale bastone da combattimento).

Il bastone del nagpa può anche funzionare come un *anello accumula-incantesimi*. Può memorizzare un totale di tre incantesimi di livelli compresi tra il 1° e il 3°. Questa funzione può essere usata anche da qualsiasi altra creatura. Gli incantesimi lanciati col bastone sono dell'8° livello di potere.

Anche se quest'attacco non è elencato nelle statistiche, i nagpa possono mordere con i loro becchi come ultima disperata risorsa. Il morso infligge 1d8 punti-ferita.

Habitat e Società: Nessuno ha mai visto un piccolo di nagpa, e nemmeno una famiglia di nagpa, e per un'ottima ragione: non ce ne sono. Forse, solo una mezza dozzina di persone in tutto il mondo conoscono la verità su queste strane creature. I nagpa sono, o piuttosto erano, umani o mezzelfi maghi maledetti con questo sfiguramento della persona e lasciati liberi di vagare in lungo e in largo per Mystara. Alcuni Immortali inflissero questa maledizione a quei maghi particolarmente egocentrici che non gradivano la compagnia degli altri. La maledizione non può essere rimossa da un incantesimo meno potente di un *desiderio*.

Come parte della loro maledizione, i nagpa conoscono istintivamente se si sta parlando di loro entro un raggio di 160 chilometri. Possono rintracciare chi sta parlando sempre che questi rimanga entro il raggio d'azione. Le orecchie di un nagpa si irritano con una sensazione di bruciore che cresce mano a mano che egli viene a trovarsi più vicino all'individuo che sta parlando della sua razza. Oggetti come un *amuleto a prova di individuazione e localizzazione* protegge dall'individuazione del nagpa. La vergogna dei nagpa è così grande da renderli determinati a fare in modo che nessuno venga mai a sapere del loro orribile segreto. Quando chi parla dei nagpa viene scovato, viene immediatamente ucciso dal nagpa. Poi si rivolge altrove, andandosene via confuso fra sentimenti di colpa, rimorso, adempimento e gioia.

Ecologia: Queste creature maledette non possono mangiare, dormire, ridere, riprodursi o prendere parte a qualsiasi altra attività che provoca diletto fra gli umani. Alcuni maghi malvagi usano la pelle del nagpa come carta da pergamena per alcuni potenti incantesimi necromantici.



CLIMA/TERRENO:	Qualsiasi
FREQUENZA:	Raro (Glantri, Karamaikos), altrimenti molto raro
ORGANIZZAZIONE:	Solitario
CICLO DI ATTIVITA':	Qualsiasi (solitamente notturno)
DIETA:	Sangue
INTELLIGENZA:	Normale-Genio (10-18)
TESORO:	F
ALLINEAMENTO:	Neutrale malvagio (Qualsiasi)
N. DI MOSTRI:	1
CA:	2
MOVIMENTO:	12, Vo 18 (C)
DADI-VITA:	7-9
THACO:	Il migliore fra livello/classe o Dadi-vita
N. DI ATTACCHI:	1
FERITE PER ATTACCO:	1-4 (morso) o a seconda dell'arma/tipo di incantesimo
ATTACCHI SPECIALI:	Charme
DIFESE SPECIALI:	Colpito da armi magiche +1 o più, rigenerazione
RESIST. ALLA MAGIA:	Vedi sotto
TAGLIA:	M (1,6-1,9 m)
MORALE:	Campione (16)
VALORE PE:	8.000

Il nosferatu è una creatura non morta potente e temibile molto simile al vampiro. Contrariamente al suo oscuro cugino, il nosferatu non risucchia livelli di energia e non teme la luce del sole. La gente comune ha paura dei nosferatu, sebbene alcuni di loro non sino malvagi. Il nosferatu è la vittima di un destino oscuro, costantemente in conflitto fra dolore, sete e disgusto. Come il vampiro, il nosferatu è assetato di sangue, ma occasionalmente mostra compassione.

Si deve essere veramente degli ottimi osservatori per riconoscere un nosferatu per quello che realmente è. Può camminare tranquillamente fra i mortali in quanto non mostra ovvi indizi riguardo la sua vera natura. Diventa mostruoso solo quando attacca. Come un vampiro, mantiene tutte le abilità della sua vita precedente (classe e livello), oltre ai poteri da non morto. Il nosferatu non proietta ombre e la sua immagine non si riflette negli specchi.

Combattimento: Il nosferatu è molto forte a causa della sua natura non morta. Nel peggiore dei casi, un nosferatu ha una Forza di 16. La sua Forza, comunque, può rimanere quella della forma di vita precedente fino ad un punteggio di 18/00 (come un guerriero, per esempio). I nosferatu spesso usano armi o incantesimi in combattimento. I nosferatu non hanno l'abilità di risucchiare livelli.

Il nosferatu può charmare chiunque sia abbastanza stupido da guardarlo negli occhi, come se usasse un incantesimo *charm*. Alla vittima è concesso un tiro-salvezza con penalità -2. Questo potere spesso permette al nosferatu di passare oltre delle guardie senza essere notato.

Le armi magiche con incantamento inferiore a +1 sono inutili contro un nosferatu. Se ferito, il nosferatu rigenera 1 punto-ferita per round. Se ridotto a zero punti-ferita, il nosferatu usa la forma gassosa per fuggire. Dopo otto ore passate nella bara, il nosferatu ottiene di nuovo la forma corporea. Il nosferatu cesserà di esistere se non riesce a ritornare nella sua bara entro 12 turni dopo essere stato sconfitto in combattimento.

Gli incantesimi che *addormentano*, *bloccano* e *charm* e il veleno non hanno effetto sul nosferatu. Gli incantesimi basati sul freddo e l'elettricità gli provocano solo la metà dei danni.

Il nosferatu può assumere la forma gassosa a volontà, che lo rende immune a tutti gli attacchi di tipo fisico. Inoltre, il nosferatu, può trasformarsi in un grande pipistrello durante la notte e in un corvo durante le ore di luce, e volare alla velocità indicata nelle statistiche. L'arrampicarsi sui muri come un ragno è un'altra capacità del nosferatu condivisa con i vampiri. Il nosferatu può anche convocare animali, di solito 1-100 topi o pipistrelli se nel sottosuolo, o 3d6 lupi all'aperto. Gli animali convocati arriveranno in 2d6 round.

Un forte odore di aglio tiene a bada il nosferatu. L'immagine del non morto non viene riflessa dagli specchi e non proiettano ombre.

La prima spiega come mai i nosferatu trovano gli specchi scomodi e la luce del sole disastrosa. I nosferatu non hanno paura dei simboli sacri, e solo i chierici di allineamento opposto o chi è specializzato nella caccia ai nosferatu può tentare di scacciare un nosferatu. Il nosferatu non subisce alcun effetto dannoso al contatto con un simbolo sacro o con dell'acqua benedetta.

I nosferatu evitano generalmente l'acqua corrente. Come i vampiri, vengono distrutti se immersi nell'acqua corrente per più di 3 round consecutivi. Un paletto di legno conficcato nel cuore otterrà lo stesso risultato, ma, se il paletto viene rimosso, il nosferatu comincia a rigenerarsi. Per eliminare il nosferatu completamente si deve decapitarlo e riempirgli la bocca di terra consacrata presa da un cimitero. La definizione di terra consacrata di un cimitero varia a seconda dell'allineamento del nosferatu. Nel cimitero devono essere state sepolte per la maggior parte persone di allineamento opposto a quello del nosferatu. Per un non morto neutrale, qualsiasi allineamento non neutrale andrà bene.

Il nosferatu non può entrare in una residenza privata senza l'invito del proprietario. Una volta invitato, un nosferatu può entrarne e uscirne liberamente. Il nosferatu usa lo *charm*, l'imbroglione o le bugie per ottenere il permesso ad entrare nella casa di qualcuno.

Gli umani e gli umanoidi possono diventare un nosferatu dopo la morte solo se lo vuole il non morto originale. Se così è, la vittima risorge tre giorni dopo la morte, a meno che il suo corpo non venga bruciato o completamente distrutto. La vittima resta sotto il controllo del suo uccisore. Se questo viene ucciso, tutte le sue vittime diventano libere.

Il nosferatu mantiene sempre tutte le memorie, le abilità e le restrizioni della classe e del livello precedente alla morte, oppure il livello equivalente ai Dadi-Vita del non morto. Per esempio, un mago di 12° livello diventerà un nosferatu da 9 Dadi-Vita con gli incantesimi di un mago di 9° livello; similmente, un chierico di 5° livello diventerebbe un non morto da 7 Dadi-Vita con gli incantesimi di un chierico di 5° livello. Gli incantesimi clericali non provengono più dall'Immortale di cui era prima seguace, a meno che il nosferatu non abbia lo stesso allineamento. I punteggi delle abilità rimangono gli stessi (Intelligenza, Saggezza, Destrezza e Carisma). Il punteggio di Costituzione non è più necessario e la Forza rimane ad un minimo di 16. I nosferatu chierici e guerrieri possono indossare armature, sebbene non migliorino la classe d'armatura. Le armi usate in combattimento devono essere quelle permesse alla classe di personaggio precedente.

Habitat/Società: Il nosferatu vive ovunque. Molto spesso, ricopre il ruolo di qualche personaggio importante in una regione (un nobiluomo, un mago eremita, il signore di un dominio, ecc.). Il nosferatu non sente il bisogno di vivere in cimiteri o in sinistri luoghi di morte come invece succede al vampiro. Il nosferatu cerca di stare fra i viventi che gli danno il sangue di cui dissetarsi.

Essendo più vicino al mondo che lo circonda a confronto del non morto risucchia livelli, il nosferatu si trova a suo agio con i mortali. Il nosferatu tende anche a pensare meno e ad agire di più ("pensare meno" è detto in termini relativi). Dove un vampiro passerebbe decadi a cospirare e a macchinare, un nosferatu ci perderebbe "solo" una decade. Il nosferatu spesso ha bisogno di cambiare identità, in quanto i viventi muoiono e il nosferatu mantiene la sua attività. L'attento mascheramento dell'età apparente e l'impersonare i suoi stessi discendenti sono tattiche comuni. Se queste cose non hanno successo, anche scomparire per una decade o più può essere un buon metodo.

Il nosferatu gradisce la compagnia degli altri come lui. I nosferatu malvagi o neutrali e i suoi seguaci minori si divertono a scherzare insieme sui mortali. I rari nosferatu di allineamento buono, comunque, interferiscono solo occasionalmente con gli affari dei mortali.

Ecologia: I nosferatu si sono creati una nicchia segreta nel mondo dei viventi. Sembra una forma transitoria del vampiro, tra il non morto e il mortale. I nosferatu malvagi agiscono di solito come i vampiri, mentre quelli di allineamento buono passano la loro vita come vittime sfortunate. Un nosferatu di allineamento buono permetterà ad una persona uccisa di risorgere solo se questa è consenziente, nel qual caso, viene mantenuto l'allineamento originale. Un nosferatu malvagio spesso sceglie di modificare l'allineamento per renderlo uguale al proprio, ma non sempre. Un nosferatu malvagio può decidere di mantenere l'allineamento per tormentare la vittima. Invariabilmente, una vittima di allineamento buono cerca di distruggersi oppure di distruggere il suo signore. I mortali temono sempre un nosferatu, indipendentemente dal suo allineamento.

I nosferatu cercano il sangue dei viventi. Può restare senza bere sangue per non più di una settimana, dopo di che il corpo comincia a contorcersi dal dolore. Il dolore fa scendere tutti i punteggi delle caratteristiche del nosferatu (tranne la Costituzione) di 1 punto al giorno dopo la prima settimana, fino ad un minimo di 9. Per evitare il dolore, un nosferatu necessita di una quantità di sangue pari a 9 punti-ferita a settimana. Per recuperare ogni punto di abilità perso a causa del dolore, il nosferatu necessita di una quantità di sangue pari a 1d4 punti-ferita. Il sangue degli esseri non umani e non umanoidi placano il dolore del nosferatu per un giorno solo; non riesce a far recuperare i punti delle abilità persi.

Nuckalavee

CLIMA/TERRENO:	Acque costiere e rovine temperate o subartiche
FREQUENZA:	Raro
ORGANIZZAZIONE:	Solitario
CICLO DI ATTIVITA':	Qualsiasi
DIETA:	Onnivoro
INTELLIGENZA:	Intelligente (8-10)
TESORO:	Nessuno
ALLINEAMENTO:	Caotico malvagio
N. DI MOSTRI:	1
CA:	4
MOVIMENTO:	12, Nu 36
DADI-VITA:	11
THACO:	9
N. DI ATTACCHI:	2
FERITE PER ATTACCO:	3d8 (artiglio)/3d8 (artiglio)
ATTACCHI SPECIALI:	Aura di morte, paura, soffio
DIFESE SPECIALI:	Rigenerazione, immunità, possibilità di incantesimi
RESIST. ALLA MAGIA:	20%
TAGLIA:	E (alto 2,1 m alla spalla)
MORALE:	Campione (15)
VALORE PE:	11.000 12.000 (lanciatore di incantesimi)

I nuckalavee sono malvagie creature anfibie, parenti alla lontana con i centauri. Questi esseri orribili sono amici di tutti i tipi di non morti. Le creature viventi, per loro, sono cose da odiare e da sterminare.

Il nuckalavee ha una forma simile a quella del centauro, ma ha una testa più larga ed brutta. La pelle della creatura è trasparente. La vista dei muscoli bianchi, le vene gialle, le arterie arancio, il sangue nero e gli organi pulsanti che ne risulta è piuttosto orribile.

Un'odore putrido di decomposizione circonda queste creature. Il puzzo è così forte e opprimente che può essere sentito e gustato.

I nuckalavee parlano il Comune e il loro linguaggio, e possono comunicare liberamente con tutti i tipi di non morti. La lingua dei nuckalavee è composta da un insieme di gorgheggi,



biascichi e schiocchi e suona rude all'udito.

Combattimento: L'esistenza di questa creatura è un affronto per tutte le creature viventi. Come risultato, la presenza di un nuckalavee abbatte tutti gli insetti normale e le piccole creature con 2 punti-ferita o meno (piccoli uccelli, scoiattoli, conigli, tamia striati, ecc.) in un raggio di 36 metri. I familiari non sono uccisi da questa aura di morte, ma la percepiscono quando si trovano vicino ad un nuckalavee. Non è necessario che il nuckalavee si concentri per produrre questo effetto, e la creatura non può evitare di produrlo.

Un nuckalavee irradia un'aura di *paura* in un raggio di 15 metri; qualsiasi creatura che entri nell'area deve superare un tiro-salvezza contro paralisi per non fuggire per 2d6 round. Un personaggio che superi il tiro-salvezza contro *paura* resiste agli effetti. Un altro tiro-salvezza è necessario se un compagno muore in combattimento con un nuckalavee; assistere alla morte inferta da questa creatura è veramente orripilante.

L'attacco favorito dal nuckalavee è il suo cono di freddo, che può soffiare una volta ogni tre round. Il cono è lungo 18 metri, largo 3 metri alla base e infligge 6d6 punti-ferita a tutte le vittime nell'area d'effetto. A tutte le vittime prese nel soffio gelato è permesso un tiro-salvezza contro soffio per dimezzare i danni.

Il nuckalavee attacca in mischia con i suoi due artigli, ognuno per 3d8 punti-ferita.

Alcuni nuckalavee sono lanciatori di incantesimi. Quest'abilità varia da quella di un chierico di 2° livello a quella di un mago dal 1° al 4° livello.

Oltre alla resistenza alla magia del 20% il nuckalavee è immune al veleno ed al fuoco. Rigenera 3 punti-ferita per round finché non viene ucciso. La creatura non può attraversare un flusso di acqua corrente.

I non moti non intelligenti non attaccano mai unnuckalavee a meno che controllati rigidamente. I non morti con una volontà propria sono di solito in buoni rapporti con i nuckalavee.

Habitat e Società: Queste creature orribili sono esseri solitari e non hanno alcun desiderio di unirsi ad altri della loro razza. La riproduzione avviene una volta ogni cinque anni, quando il nuckalavee prende un compagno per il tempo necessario al concepimento.

Quando il concepimento avviene, i nuckalavee ritornano alle loro vite separate. I nascituri sono 1d3 e assomigliano a puledri di centauri trasparenti malfornati con occhi bulbosi ed acquosi. I puledri di nuckalavee maturano in cinque settimane. Sebbene non possano usare gli artigli e ed il soffio fino al raggiungimento della maturità, irradiano l'aura di paura.

Alcuni saggi insegnano che i nuckalavee sono in effetti dei centauri corrotti che fuggirono nell'oceano per stare lontani dai loro buoni fratelli. Molti centauri anziani negano tutto ciò, dichiarando che i nuckalavee non sono altro che parodie dei centauri create da qualche pazzo creatura di grande potere. Altri centauri anziani, e molti altri saggi, rifiutano la relazione tra centauri e nuckalavee, attribuendone la somiglianza ad una pura coincidenza.

Le tane dei nuckalavee sono grande gabbie subacquee composte con le ossa delle proprie vittime. Questi covi sono costruiti vicino alle rive degli oceani o dei laghi salati. Il tetto di queste gabbie quasi arriva alla superficie dell'acqua.

Ecologia: I nuckalavee sono una minaccia per l'ambiente circostante, e sono spesso cacciate dai druidi e dalle creature buone. Si cibano di carne fresca, ma un nuckalavee si diverte a cacciare e a sbranare tutti i tipi di animali e uccelli. Sono distruttivi e non curanti dell'ambiente circostante quanto i centauri ne sono coscienti.



	Verme Notturmo	Errante Notturmo	Alato Notturmo
CLIMA/TERRENO:	Qualsiasi	Qualsiasi	Qualsiasi
FREQUENZA:	Molto raro	Molto raro	Molto raro
ORGANIZZAZIONE:	Solitario	Solitario	Solitario
CICLO DI ATTIVITA':	Notturmo	Notturmo	Notturmo
DIETA:	Nessuna	Nessuna	Nessuna
INTELLIGENZA:	Super genio (19-20)	Super genio (19-20)	Super genio (19-20)
TESORO:	U	U	U
ALLINEAMENTO:	Caotico malvagio	Caotico malvagio	Caotico malvagio
N. DI MOSTRI:	1	1	1
CA:	-4	-6	-8
MOVIMENTO:	12, Sc 24	15, Vo 6 (C)	3, Vo 24 (B)
DADI-VITA:	25	21	17
THACO:	4	5	5
N. DI ATTACCHI:	2	2	1
FERITE PER ATTACCO:	2d10 (morso)/2d4 (pungiglione)	3d10 (pugno)/3d10 (pugno)	1d6+6 (morso)
ATTACCHI SPECIALI:	Sorpresa, vedi sotto	Sorpresa, vedi sotto	Sorpresa, vedi sotto
DIFESE SPECIALI:	Vedi sotto	Vedi sotto	Vedi sotto
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna	Nessuna	Nessuna
TAGLIA:	Ga (lungo 30 m)	E (alto 6 m)	Ga (lungo 9 m)
MORALE:	Impavido (20)	Impavido (20)	Impavido (20)
VALORE PE:	19.000	18.000	17.000

Le ombre notturne sono esseri provenienti dal Piano dell'Energia Negativa che cercano di diffondere morte e distruzione ovunque. Come per i non morti, si trovano sul Piano Materiale Primario solo se evocati da potenti stregoni per scopi oscuri.

Tutte le ombre notturne sono di colore nero cupo. L'aria che li circonda è fredda e ha l'odore di una tomba aperta in inverno. Queste creature non hanno degli occhi visibili e, apparentemente, percepiscono ciò che li circonda magicamente. Vedono le cose invisibili e *individuano la magia* senza limitazioni.

Le ombre notturne sono in grado di leggere tutti gli scritti magici e le lingue, sebbene non possano parlare. Comunicano l'un l'altro e con il proprio evocatore telepaticamente. Le ombre notturne non parlano mai con le loro vittime. Qualsiasi creatura che non sia un'ombra notturna o il proprio evocatore è considerata una vittima.

Combattimento: Questi mostri aggressivi attaccano tutti gli estranei. Si incontrano di solito di notte o nell'oscurità. La naturale luce del giorno provoca una penalità di -4 ai tiri per colpire dell'ombra notturna, ma non provoca altri effetti dannosi.

Grazie al loro colore e alla loro particolare capacità di muoversi, le ombre notturne hanno maggiore probabilità di sorprendere un avversario, come dettagliato nelle descrizioni individuali. Questa abilità può essere annullata dall'aura di gelo provocata dalla presenza dell'ombra notturna; un'ombra notturna raffredda l'aria in un raggio di 18 metri indipendentemente dalle condizioni atmosferiche. Il gelo di un'ombra notturna è quel genere di cose che un avventuriero non scorda mai, un individuo che abbia già incontrato prima un'ombra notturna in precedenza ha le normali probabilità di essere sorpreso da un'altra in futuro (quindi, sono annullate le penalità sul tiro per la sorpresa). L'aura di gelo permea anche le cose solide, cosicché l'aura verrà percepita anche da chi si trovi al di là di un muro di pietra o sul terreno sopra un verme notturno.

La presenza di un'ombra notturna fa deperire tutte le sostanze entro 18 metri. Questo ha effetto su razioni, cibo, acqua, acqua santa e pozioni, oli ed unguenti magici. Queste sostanze non diventano velenose, ma diventano inutilizzabili.

Il tocco di un'ombra notturna è velenoso. La vittima di un attacco andato a segno di un'ombra notturna (morso, pungiglione o pugno) deve eseguire un tiro-salvezza contro veleno. Il fallimento provoca la morte istantanea.

Tutte le ombre notturne possono usare i seguenti incantesimi a volontà, uno per round: *charme, invisibilità, velocità, confusione, nube assassina, buio, bloccapersona, causa malattie, e dissolvi magie*. Una volta al giorno, le ombre notturne possono lanciare *dito della morte*. Il livello di lanciatore di incantesimi di un'ombra notturna è uguale ai Dadi-Vita. Se un'ombra notturna usa un incantesimo, non può attaccare con gli altri attacchi fisici per quel round.

Le ombre notturne possono evocare non morti una volta ogni quattro ore, con una probabilità di successo del 75%. Le creature non morte arrivano in 1d10 round. Per sapere quali tipi di non morti rispondono, tira 1d8 e consulta la tabella seguente:

1d8	Non morto
1-3	1d4+1 ombre
4-5	1d2 presenze
6	1 spettro
7	1 fantasma



Ombra Notturna



8 1 spirito (druj mano)

Le ombre notturne possono essere ferite solo da armi magiche +3 o migliori, o con incantesimi superiori al 5° livello. Sono immuni a tutte le forme di veleno, di pietrificazione, di illusione, di *charme*, agli effetti di incantesimi che *bloccano* o che provocano danni basati sul *freddo*.

Le ombre notturne sono solo parzialmente vulnerabili al soffio del drago e subiscono solo la metà dei danni da tali attacchi. Se le ombre notturne superano con successo un tiro-salvezza contro soffio subiscono solo un quarto dei danni, arrotondati per difetto.

Le ombre notturne sono scacciate come creature "speciali".

Habitat e Società: Le ombre notturne abitano il Piano dell'Energia Negativa, che gli fornisce energia vitale. Possono muoversi nel Piano Etereo a volontà, ma devono essere evocate per poter varcare i confini col Piano Materiale Primario.

Le ombre notturne sono tutte estremamente furbe e sagge, con punteggi di Intelligenza e Saggezza tra 19 e 20. Questa grande capacità mentale è la combinazione tra l'astuzia e la conoscenza della mente del lanciatore di incantesimi che l'ha evocato. La creatura può usare le conoscenze del suo evocatore per muoversi meglio nel Piano Materiale Primario. Tutti i luoghi, persone ed oggetti che conosce l'evocatore sono conosciuti anche dall'ombra notturna. Un'ombra notturna usa il suo intelletto superiore per pianificare, organizzare, e inventare usando dei servi (di solito i non morti).

Come creatura solitari, l'ombra notturna non si associa in gruppi o famiglie, e nemmeno si accoppia. Le ombre notturne hanno affinità con i non morti. Alcuni saggi suggeriscono che quando vengono distrutti numerosi esseri non morti, l'energia rilasciata nel Piano dell'Energia negativa collassa a formare un'ombra notturna. Altri pensano che le ombre notturne siano in relazione con le palle nere, e che le palle nere siano una sorta di stato larvale o una stato di trasformazione o perfino le "uova" delle ombre notturne.

Qualsiasi sia la loro origine, le ombre notturne possono essere evoca nel Piano Materiale Primario con l'uso di un potente e complesso incantesimo. Alcuni maghi malvagi di almeno 16° livello conoscono questo incantesimo, ma lo custodiscono gelosamente. L'incantesimo evoca una sola ombra notturna. L'incantesimo deve essere lanciato nel buio più totale; si solito nel sottosuolo o al buio della luna nuova.

Ecologia: Questa innaturale creatura interplanare interagisce raramente con l'ambiente. Comunque, quando si trova nel Piano Materiale Primario, l'ombra notturna è una forza distruttiva capace di danneggiare gravemente l'ecologia locale; un'ombra notturna provoca sempre morte e spesso fa emigrare la fauna locale altrove.

Le ombre notturne hanno sempre tesori di immenso valore; ingoiano il proprio tesoro per poterlo trasportare. Disdegnano le monete, preferendo le gemme, i gioielli, gli oggetti d'arte e i tesori magici. Le ombre notturne raccolgono i tesori dalle loro vittime dopo il combattimento.

Verme Notturmo

I vermi notturni hanno l'aspetto simile ai vermi scarlatti e sono lunghi 30 metri e larghi da 3 a 4,5 metri. I vermi notturni sono neri come l'inchiostro.

Queste creature possono avvicinarsi ad un avversario scavando sotto terra e attaccando dal basso. In questo modo, il tiro per la sorpresa della vittima subisce una penalità di -2 (a meno che l'aura di gelo dell'ombra notturna non annulli questa penalità).

Il morso di un verme notturno infligge 2d10 punti-ferita; come ogni attacco di un'ombra notturna, la vittima deve passare un tiro-salvezza

contro veleno con penalità -2 per non morire all'istante. Inoltre, un verme notturno ingoia automaticamente la vittima con un tiro per colpire naturale di 19 o 20. Una vittima ingoiata perde un livello d'esperienza ogni round a causa dell'energia negativa dell'ombra notturna, sebbene il risucchio possa essere evitato con incantesimi come *protezione dal male* o *protezione dal piano negativo*.

Il pungiglione della coda del verme notturno provoca 2d4 punti-ferita. La vittima del pungiglione deve fare un tiro-salvezza contro veleno; in questo caso, però, il pungiglione è così potente che il tiro subisce una penalità di -4 invece del normale -2.

Una volta per turno, il verme notturno può *rimpicciolire* un avversario fino al 20% della sua taglia originale (come se si lanciasse la forma invertita dell'incantesimo *ingrandire* all'8° livello). Il verme notturno non può attaccare fisicamente nello stesso round in cui usa il potere *rimpicciolire*. La vittima può fare un tiro-salvezza contro incantesimi per evitarne gli effetti. Un verme notturno ingoia una vittima rimpicciolita anche con tiri per colpire naturali da 15 a 20.

Errante Notturmo

Un errante notturno è un umanoide gigante, nero cupo alto 6 metri. Vive nelle aree buie; gli avversari subiscono una penalità di -2 al tiro per la sorpresa. I passi notturni non usano mai armi o oggetti; attaccano con i loro due grossi pugni ogni round, causando 3d10 punti-ferita con ogni colpo andato a segno. Inoltre, la vittima deve passare un tiro-salvezza contro veleno per non morire.

L'attacco di un errante notturno può rompere lo scudo o l'armatura di un avversario. Questo danno si applica prima allo scudo della vittima (se ce l'ha); una volta distrutto, il danno si applica all'armatura. L'oggetto in questione può evitare di andare in pezzi se supera un tiro-salvezza contro distruzione; le armature e gli scudi magici aggiungono il loro bonus magico al tiro-salvezza (il bonus uguale al bonus sulla Classe d'Armatura).

Un errante notturno può distruggere automaticamente qualsiasi arma o oggetto magici semplicemente prendendolo e schiacciandolo fra le mani. Non può danneggiare, però, i manufatti. Se l'oggetto è tenuto in mano da un avversario, il errante notturno deve fare un attacco per poterlo prendere. Non si applicano tiri-salvezza per evitare gli effetti sulle armi. Nello stesso round il errante notturno non può fare altre azione con le mani.

Una volta per round, un errante notturno può guardare un avversario fino a 18 metri di distanza. La vittima deve fare un tiro-salvezza contro incantesimi per evitare lo sguardo. Se il tiro-salvezza fallisce, la vittima è *maledetta*, e subisce una penalità di -4 sui tiri per colpire e sui tiri-salvezza finché non si lancia sulla vittima un incantesimo *scacciare il male* o *scaccia maledizioni*; lo *scaccia maledizioni* non ha effetto se lanciato da un lanciatore di incantesimi con livello più basso del 15°. Il errante notturno può usare lo sguardo quante volte desidera, ma non può attaccare fisicamente quando lo usa. Una vittima può essere colpita dallo sguardo una sola volta (finché la maledizione non viene rimossa; dopo questo, la vittima può cadere preda di nuovo dello sguardo).

Alato Notturmo

L'alato notturno ha l'aspetto di un pipistrello errante color nero cupo con un'apertura alare di 15 metri. Il primo attacco è di solito una picchiata. Al tiro per la sorpresa della vittima si applica una penalità di -6 (anche se la penalità può essere ignorata se la vittima riconosce l'ombra notturna a causa dell'aura di gelo). La picchiata è come una carica, conferendo un bonus di +2 sui tiri per colpire e una penalità di +1 sulla Classe d'Armatura, ma dando agli avversari un bonus sull'iniziativa di +2.

Le ali notturne non hanno il tocco velenoso delle altre ombre notturne. Comunque, una vittima colpita da un alato notturno deve fare un tiro-salvezza contro incantesimi per non essere trasformata in un pipistrello gigante come se soggetto ad un incantesimo *metamorfosi*. Chiunque sia trasformato in pipistrello è anche *charmato* e obbedirà all'alato notturno. Questi effetti durano finché non dissolti.

Un alato notturno può tentare di colpire un oggetto magico della vittima. Può prendere di mira solo gli scudi e le armi. Subisce una penalità di -4 sul tiro per colpire. Se l'attacco ha successo, l'oggetto magico perde un punto bonus magico (quindi una spada +2 diventa una spada +1). Il punto di bonus magico risucchiato può essere ripristinato con un incantesimo *scacciare il male*, ma l'incantesimo deve essere lanciato entro un numero di giorni pari al livello del lanciatore.

CLIMA/TERRENO:	Qualsiasi terreno
FREQUENZA:	Molto raro
ORGANIZZAZIONE:	Essere collettivo
CICLO DI ATTIVITA':	Qualsiasi
DIETA:	Onnivoro
INTELLIGENZA:	Intelligentissimo (13)
TESORO:	Nessuno
ALLINEAMENTO:	Legale malvagio
N. DI MOSTRI:	2d4 (pattuglia) o 1d100x10
CA:	3
MOVIMENTO:	15
DADI-VITA:	3-21
THAC0:	Varia coi Dadi-vita (vedi sotto)
N. DI ATTACCHI:	1
FERITE PER ATTACCO:	Varia coi Dadi-vita (vedi sotto)
ATTACCHI SPECIALI:	Telecinesi
DIFESE SPECIALI:	Vedi sotto
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna
TAGLIA:	P-E (lunga 0,9-6,3 m)
MORALE:	Fanatico (17)
VALORE PE:	Varia coi Dadi-vita (vedi sotto)

Dadi Vita	THAC0	Danno del Morso	Taglia	PE
3	17	1d6	P	420
4	17	1d6	P	650
5	15	1d8	M	975
6	15	1d8	M	1.400
7	13	1d10	M	2.000
8	13	1d10	G	3.000
9	11	2d6	G	4.000
10	11	2d6	G	5.000
11-12	9	2d6	G	6.000
13-14	7	3d6	E	7.000
15-16	5	3d6	E	7.000
17-20	3	4d6	E	10.000
21	3	5d6	E	11.000

Le orde sono forme di vita terrificanti native del Piano Elementale della Terra. Ogni singola orda comprende centinaia di copri separati dalla forma di insetto uniti da un'unica mente.

I corpi incoscienti di una particolare orda sono tutti uguali, ma orde differenti spesso si distinguono per i diversi tipi di corpi di tipo differenti. I corpi di un'orda possono assomigliare a enormi mantidi religiose color oro, mentre i corpi di un'altra orda potrebbero essere dei piccoli scarafaggi neri con le antenne rosso acceso. La grandezza dei corpi individuali di un'orda è variabile; la lunghezza dei corpi corrisponde ai Dadi-vita (uno con 3 DV misura 90 centimetri in lunghezza). Le statistiche sopradescritte descrivono i corpi individuali di un'orda.

Combattimento: L'orda attacca altre creature ogni qual volta ritiene che tale azione sia nel suo interesse. Le orde non considerano intelligente qualsiasi altra forma di vita e non hanno compunzione verso il distruggere gli altri. Piccole pattuglie (di 2d4 corpi ognuna) sta a guardia dei limiti esterni dell'area che l'orda dichiara come sua; di solito, tutti i corpi di una pattuglia hanno lo stesso numero di Dadi-vita (quindi, la stessa grandezza).

In battaglia, l'orda sacrifica volontariamente i suoi corpi individuali per perorare la sua causa; i corpi falliscono automaticamente i tiri-salvezza. Comunque, se l'orda perde più del 10% dei suoi corpi in una singola attività (una battaglia, per esempio), la creatura può decidere di risolvere il problema pacificamente (con negoziati o fuga) o chiamare altre orde in

aiuto.

In combattimento, i corpi dell'orda mordono i nemici, fronteggiando qualsiasi resistenza con la forza del numero. Un'orda può lanciare *ESP* e *telecinesi* (fino a 100 kg) fino a una volta per round; l'uso di questi poteri non interferisce con l'attività dei corpi individuali. La comunicazione tra i vari corpi dell'orda avviene *telepaticamente*; può affrontare dozzine di conversazioni contemporaneamente. Sebbene i corpi siano immuni agli attacchi che influenzano la mente (*charme*, *sonno*, *bloccapersona*, ecc.), gli attacchi fisici li possono colpire.

Un'orda muore solo se vengono distrutti *tutti* i suoi corpi. Se anche un solo corpo fugge, l'orda comincia immediatamente a ricostruirsi. Può creare un corpo di rimpiazzo (o incrementare la grandezza fisica dei corpi inattivi) di 1 Dado-vita per turno. L'orda non può usare l'*ESP* o la *telecinesi* mentre sta creando o incrementando la grandezza dei suoi corpi.

Habitat e Società: I saggi dicono che la forza vitale di un'orda può controllare praticamente un numero illimitato di membri, forse fino a 10.000 Dadi-vita di corpi. Fortunatamente, il più grande componente individuale di un'orda che sia mai stato visto in Mystara è di 21 Dadi-vita; alcuni suggeriscono che un'orda possa avere corpi più grandi nel suo piano casa. L'entità non ha un corpo controllore, come una regina di un alveare di insetti; la sua mente e forza vitale occupa allo stesso modo tutti i corpi. La forza vitale di un'orda può controllare i corpi che si trovano in un'area con diametro di 160 chilometri, se si porta fuori da questo raggio un corpo dell'orda, quel corpo diventa una cosa incosciente che muore nel giro di 1d10 giorni.

Ogni orda ha il suo nome proprio. Tutti i corpi di una singola orda risponderanno allo stesso nome, cosa che può creare confusione per uno che si trovi a parlare con un'orda.

L'orda, estremamente legale, sacrificherà tanti corpi quanti ne siano necessari al raggiungimento del suo scopo. Un'orda non conferisce valore di rispetto a qualsiasi altra forma di vita—perfino un'altra orda. Quando un'orda ha bisogno di più spazio, semplicemente cerca di prenderselo; senza riguardi per le altre creature; quindi, molti considerano queste creature malvagie. Le orde si combattono spesso l'un l'altra per lo spazio vitale.

Ecologia: Tutte le altre creature intelligenti temono ed odiano le orde. Abbondano storie terrificanti di terre distrutte da una singola orda e spogliate di tutta la vegetazione e delle creature indigene, tranne che per alcuni "greggi" di umanoidi allevati per il cibo.

I nemici delle orde sono i *kryst*, *erdeen* e *ondine*. I *kryst* e gli *erdeen*, entrambi del Piano Elementale della Terra, detestano le orde particolarmente in quanto si sono perse gran parte del loro piano case.



Orda Fantasma

CLIMA/TERRENO:	Qualsiasi campo di battaglia
FREQUENZA:	Molto raro
ORGANIZZAZIONE:	Truppa
CICLO DI ATTIVITA':	Qualsiasi
DIETA:	Nessuna
INTELLIGENZA:	Non applicabile (0)
TESORO:	Nessuno
ALLINEAMENTO:	Non applicabile
N. DI MOSTRI:	Speciale
CA:	4
MOVIMENTO:	12
DADI-VITA:	3
THACO:	17
N. DI ATTACCHI:	1
FERITE PER ATTACCO:	1d8(spada)
ATTACCHI SPECIALI:	Paura
DIFESE SPECIALI:	Nessuna
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna
TAGLIA:	M (alto 1,8 m)
MORALE:	Impavido (20)
VALORE PE:	120

Un'orda fantasma è costituita dai resti psicologici di un esercito che incontrò una disfatta veloce e catastrofica. L'orda è creata dal desiderio soverchiante degli sconfitti di portare a termine il loro compito, qualsiasi esso possa essere.

Per quelli la cui poca paura gli permette di vederla, l'orda fantasma prende la forma dei soldati che persero la battaglia. Non importa quanto tempo fa o quanto recentemente la battaglia abbia avuto luogo, i soldati appaiono sempre esattamente com'erano il giorno della loro morte violenta; non emettono alcun suono. Sebbene tali eserciti appaiano normalmente come furono in vita, ci sono alcuni resoconti che parlano di orde fantasma i quali soldati portavano ancora le stesse ferite fresche che provocarono la loro morte.

Combattimento: Dato che i membri di un'orda fantasma non hanno una vera coscienza o intelligenza, è la mente delle sue vittime che danno all'orda sostanza e potere. Qualsiasi personaggio che entri un campo di battaglia dove esiste un'orda fantasma vede l'esercito spettrale apparire ai bordi del campo

di battaglia e deve fare un tiro-salvezza contro bacchetta. Se il tiro-salvezza ha successo, l'orda si dissolve prima che possa compiere il suo attacco. Se il tiro-salvezza fallisce, il personaggio vede l'orda prepararsi a caricare e deve fare un secondo tiro-salvezza. Fallire anche questo tiro-salvezza significa che il personaggio soccombe alla paura, e l'orda attacca.

Anche se per quelli che falliscono i tiri-salvezza l'orda possa contare centinaia o migliaia di individui, un solo soldato fantasma attacca il personaggio preso dal panico. Una vittima colpita da un soldato subisce 1d8 punti-ferita a causa dell'arma e deve fare un tiro-salvezza contro morte. Il successo significa che il personaggio non subisce altri danni. Il fallimento significa che il personaggio cade a terra incosciente, "ucciso" dal soldato fantasma. Un personaggio "ucciso" rinviene dopo 1d4 turni e scoprirà che solo la metà dei danni subiti sono reali. Le ferite subite non appariranno come tagli (come dovrebbero apparire quelle di una spada), ma piuttosto come una serie di bordi sollevati sul corpo del personaggio.

Un personaggio attacca un soldato fantasma come se fosse un avversario reale, provocandogli il normale danno. Nota che ogni membro dell'orda fantasma ha l'equivalente di 3 Dadi-vita. Un personaggio che "abbatte" un soldato fantasma non vedrà mai più l'orda in quel campo di battaglia e non potrà più esserne influenzato in alcun modo.

Habitat e Società: L'orda fantasma può esistere solo in campi di battaglia deserti o nella città o paese nel quale l'esercito è stato sconfitto, di solito dalla magia. L'orda ha sia fanteria che cavalleria, esattamente come appariva l'esercito che entro la prima volta nel campo di battaglia. Alcuni ipotizzano che l'orda fantasma si genera solo quando i soldati dell'esercito sconfitto avevano una forte dedizione per la causa per cui diedero le loro vite—per questo i loro spiriti ancora si struggono per portare a termine il proprio compito e vincere il nemico da tempo scomparso. I saggi suggeriscono che l'apparizione di un'orda fantasma può avere riposo solo se la causa per il quale combatté alla fine avrà successo.

E' interessante notare che ogni persona che entra nel campo di battaglia dell'orda fantasma può vedere qualcosa di differente. Qualcuno potrebbe vedere nulla, percependo solamente un senso di disagio generale, mentre il suo compagno vicino potrebbe ritrovarsi in un combattimento mortale con un soldato fantasma. Il selvaggio colpire della spada e l'improvvisa caduta a terra del personaggio "ucciso" può sembrare estremamente confuso per i compagni che non hanno visto l'orda.

Ecologia: I campi di battaglia, le città deserte, e i paesi vuoti che ospitano lo spirito di un'orda fantasma spesso restano privi d'insetti e di piccoli animali. Questo fenomeno è particolarmente visibile all'alba e al crepuscolo nei mesi d'estate: Per tutto l'interno campo di battaglia, non si sente alcun richiamo di grillo.

Studiosi ed avventurieri interessati nella ricerca dei segreti di antiche civiltà ormai perdute, a volte estendono le loro ricerche nei campi di battaglia che ospitano un'orda fantasma. Spesso, un periodo di scavi e ricerche diligenti rivelano antiche armature, armi, mappe di tesori e altri oggetti interessanti. (Dopo aver cercato per 1d4 giorni, avranno il 50% di successo.) Il valore di tali oggetti varia ampiamente in base alla particolare orda e al campo d'interesse delle ricerche.



Sfera Mortale (Sfera Nera)

CLIMA/TERRENO:	Qualsiasi
FREQUENZA:	Molto raro
ORGANIZZAZIONE:	Solitario
CICLO DI ATTIVITA':	Qualsiasi
DIETA:	Qualsiasi (vedi sotto)
INTELLIGENZA:	Non intelligente (0)
TESORO:	Nessuno
ALLINEAMENTO:	Neutrale
N. DI MOSTRI:	1
CA:	10
MOVIMENTO:	3
DADI-VITA:	Nessuno (vedi sotto)
THACO:	Nessuna
N. DI ATTACCHI:	0
FERITE PER ATTACCO:	Nessuna
ATTACCHI SPECIALI:	Disintegrazione
DIFESE SPECIALI:	Disintegrazione, immune a quasi ogni cosa
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna
TAGLIA:	M (1,5 m diametro)
MORALE:	Impavido (20)
VALORE PE:	8.000

La sfera mortale è un avversario misterioso ed estremamente pericoloso. Nessuno sa come questa creatura abbia cominciato ad esistere, o perfino se sia effettivamente viva. Chiamata anche la *sfera della morte*, è un semplice liscio globo nero di 1,5 metri di diametro. Levita lentamente e silenziosamente, in maniera apparentemente casuale, disintegrando ogni cosa lungo la sua traiettoria.

La sfera mortale non ha alcuna riconoscibile intelligenza o mente.

Combattimento: La sfera mortale *disintegra* (nessun tiro-salvezza) qualsiasi materia solida o liquida con cui venga a contatto; la sfera della morte si muove liberamente attraverso qualsiasi cosa. Quest'abilità la rende immune a qualsiasi arma o attacco; perfino le spade magiche più potenti vengono distrutte immediatamente al contatto della sfera mortale.

Quando la si incontra, la sfera mortale si muove verso la più vicina creatura intelligente entro 18 metri. L'abilità della sfera della morte di individuare l'intelligenza si estende in tre dimensioni, così, degli avventurieri nel sottosuolo potrebbero essere sorpresi dall'improvvisa apparizione di una sfera mortale da sopra o da sotto.

L'avanzata della sfera mortale è lenta, e avviene in linea retta verso la vittima, nonostante le barriere fisiche o magiche presenti sulla sua strada. La fuga è il solo modo di affrontare una sfera mortale, sebbene questo possa non essere possibile in labirinti o in situazioni simili. Se tutte le forme di intelligenza si allontanano oltre i 18 metri del raggio di individuazione, la sfera mortale, riprende il suo movimento apparentemente casuale fino all'individuazione di un'altra forma di intelligenza.

Se i personaggi si trovano in combattimento ravvicinato con la sfera mortale, questa di muove verso uno di loro (il DM dovrebbe scegliere a caso). A causa della sua lentezza, il bersaglio può schivare la sfera mortale con un controllo sulla Destrezza, indipendentemente dall'iniziativa o da altre azioni; ciò che determina il successo della sfera mortale è questo controllo, non un tiro per colpire. Se il controllo sulla Destrezza fallisce, la sfera mortale colpisce e disintegra il bersaglio. Se i personaggi tentano di combattere con la sfera mortale, ogni cosa che ne viene a contatto si disintegra.

Gli Immortali, a volte, possono controllare una sfera mortale, ma è al di là del controllo mortale. Fortunatamente è

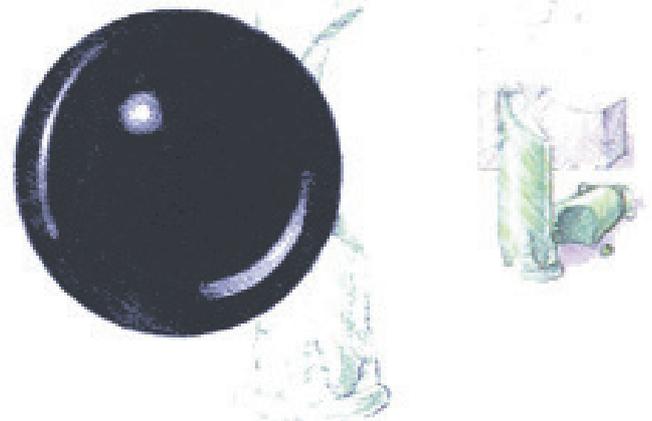
estremamente rara. E' immune a tutti gli incantesimi eccetto che a un *desiderio* attentamente formulato. In più, se si lancia un incantesimo *cancello* entro 18 metri dalla sfera mortale, questa si muove verso di esso ed entra nel portale. Sebbene questo trasferisca la sfera mortale in un altro piano, qualsiasi cosa si evochi con il *cancello* ne sarà naturalmente contrariata. Tutti gli altri incantesimi o effetti magici non fanno nulla alla sfera mortale.

Il potere della sfera mortale nel Piano Materiale Primario è quasi assoluto; può distruggere in un attimo qualsiasi oggetto magico. Se la sfera mortale tocca una verga della cancellazione, la verga si distrugge e la sfera mortale si immobilizza per un round (sebbene disintegri qualsiasi cosa venga a contatto con essa in quel round). La sfera mortale non è influenzata dal movimento in uno spazio extradimensionale, come quello creato da un *buco portatile*; comunque si può far andare la sfera mortale in un altro piano se, nel raggio di 3 metri, un *buco portatile* viene messo in una *bag of holding*, così da aprire un portale verso un altro piano. Se la sfera mortale tocca una *sfera annientatrice*, la creatura viene spostata in un altro piano e ogni cosa nel raggio di 60 metri viene completamente distrutta, compresa la *sfera di annientatrice*. I manufatti sono oggetti unici con poteri più grandi di quelli mortali; se uno viene a contatto con una sfera mortale, i risultati sono imprevedibili e altamente pericolosi (e lasciati alla discrezione del DM).

Habitat e Società: Gli Immortali sospettano che le palle nere siano vive, in qualche maniera. I saggi mortali hanno presentato diverse ipotesi riguardo questi assassini, che dicono ciò che segue: (1) Esiste solo una sfera mortale, e la sua forza malevola è tutto ciò che rimane di un demone imprigionato dagli Immortali (questa teoria è di solito scartata in quanto una sfera mortale non è malvagia). (2) Le palle nere sono state create da esseri intelligentissimi e le usano per trasportare creature nel loro piano per farne oggetti di studio (questa teoria è di solito scartata in quanto gli esseri vengono ovviamente distrutti). (3) Le palle nere sono state create come strumenti distruttivi dagli Antichi, che sono per gli Immortali come gli Immortali sono per gli umani (questa teoria riceve la maggior credibilità).

Nessun mortale ha mai visto più di una sfera mortale alla volta.

Ecologia: Le palle nere sono una forza distruttiva, disturbatrice degli elementi, ma fortunatamente così rara da non comportare più di un locale disturbo. Gli osservatori riportano gli oggetti e le creature toccati dalla palla nera svaniscono immediatamente, come se ne fosse cancellata l'esistenza. I maghi hanno detto che l'effetto è simile a quello di un incantesimo di *disintegrazione*. Comunque, non rimane nulla—né polvere né residui.



Pegatauro

CLIMA/TERRENO:	Montagne temperate
FREQUENZA:	Molto raro
ORGANIZZAZIONE:	Tribale
CICLO DI ATTIVITA':	Diurno
DIETA:	Onnivoro
INTELLIGENZA:	Intelligente (8-10)
TESORO:	E
ALLINEAMENTO:	Neutrale buono
N. DI MOSTRI:	2d10
CA:	7 (o migliore con armatura)
MOVIMENTO:	18, Vo 36 (C; D con carico)
DADI-VITA:	5-8
THACO:	5-6 DV: 15 7-8 DV: 13
N. DI ATTACCHI:	3
FERITE PER ATTACCO:	1d6 (zoccolo)/1d6 (zoccolo)/ a seconda dell'arma
ATTACCHI SPECIALI:	Picchiata
DIFESE SPECIALI:	30% immunità a <i>sonno</i> e <i>charme</i>
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna
TAGLIA:	G (alto 2,4 m)
MORALE:	Elite (13)
VALORE PE:	975 Lanciatore inc. con 5 DV: 1.400 Capo con 6 DV: 1.400 Capo con 7 DV: 2.000 Capo con 8 DV: 3.000

I pegatauri sono dei centauri alati con la parte superiore del corpo da elfo. Sono degli esperti guerrieri a volte arruolati come mercenari.

La parte inferiore di un pegatauro è quella di un cavallo forte e sano. La maggioranza sono bianchi, grigi, marroni o neri. Le ali del pegatauro, normalmente bianche, consistono in penne soffici ma forti.

La parte superiore di un pegatauro è quella di un elfo. La maggioranza hanno lunghi capelli biondi o d'argento. Parlano il Comune, l'elfico e il loro linguaggio—un dialetto particolare simile all'elfico, ma abbastanza diverso da essere un linguaggio vero e proprio. I pegatauri hanno un'affinità con i pegaso e possono comunicare con loro.

Combattimento: I pegatauri combattono per difendersi o per difendere i propri territori. Combattono anche se gli viene ordinato da un datore di lavoro. Sebbene preferiscano non farlo, i pegatauri portano in battaglia umani o semiumani.



Se un gruppo di pegatauro sorprende degli avversari in campo aperto, preferiscono scendere in picchiata, spesso con lance leggere. Questa carica offre al pegatauro un bonus di +2 sui tiri per colpire e una penalità di +1 sulla Classe d'Armatura. Dato che i pegatauri caricano solo gli avversari che sorprendono, l'avversario non riceve il bonus standard sull'iniziativa associato all'attacco con carica. Un colpo andato a segno con la picchiata, provoca danni doppi. La manovra di picchiata è usata di solito solo all'inizio di un incontro; spesso (60% dei casi) la lancia si rompe.

I pegatauri possono attaccare con gli zoccoli anteriori, infliggendo 1d6 punti-ferita ognuno. Nello stesso round un pegatauro può combattere con un'arma e con gli zoccoli.

Molti dei pegatauri adulti hanno la capacità nell'uso nell'arco lungo, lancia leggera, spadone a due mani e mazza da cavaliere. Un pegatauro standard (5 DV) è, nel 20% dei casi, specializzato in una di queste armi. Questa probabilità sale del 10% per ogni Dado-Vita oltre i 5, così, un pegatauro con 8 DV ha il 50% di probabilità di essere specializzato in un'arma.

Molti pegatauri scelgono di non indossare l'armatura per ottenere una maggiore mobilità nell'aria. Comunque, il 30% di un gruppo di pegatauri indosserà armature come segue: corazza di maglia (50%), di cuoio (25%), maglia elfica (10%), a scaglie (10%) o di piastre (5%). Le armature che danno una Classe d'Armatura di 7 o peggio, danno solo un bonus di -1 sulla CA del pegatauro, quindi, un pegatauro con una corazza di cuoio avrà CA 6. Solo il 10% dei pegatauri portano lo scudo; i pegatauri che usano lo scudo ricevono un bonus di -1 alla Classe d'Armatura solo sulla parte umanoide. Un condottiero di pegatauri ha il 5% per Dado-Vita di indossare un'armatura magica. I pegatauri che indossano un'armatura o trasportano cavalieri hanno classe di manovrabilità D. I cavalieri possono essere armati.

La maggior parte dei pegatauri incontrati hanno 5 Dadi-Vita; di questi, approssimativamente un terzo possono anche lanciare incantesimi come maghi di 5° livello. Comunque, questi pegatauri multiclasse non sono mai specializzati in nessuna arma.

Qualsiasi gruppo di 5 o più pegatauri ha il 4% di probabilità di essere accompagnato da 1d10 pegaso. Ogni quattro pegatauri di un gruppo, c'è un quinto pegatauro con 6 Dadi-Vita. Ogni dieci pegatauri, ci sarà un altro pegatauro con 7 Dadi-Vita. Ogni 20 pegatauri ce ne sarà un altro con 8 Dadi-Vita, e il 50% di probabilità che sia un mago o un chierico di 5° livello.

I pegatauri maghi puri possono essere specialisti, ma questi personaggi sono rari, e non sono mai necromanti. Raramente un pegatauro riesce ad andare oltre il 5° livello come mago, guerriero o sacerdote, ma non possono oltrepassare il 14° livello.

Tutti i pegatauri hanno un'infravisione di 18 metri. Come i mezzelfi, i pegatauri hanno il 30% di probabilità di resistere allo *charme* ed al *sonno*.

Habitat e Società: I pegatauri si scavano le loro dimore sui fianchi di alte montagne. Queste dimore nella roccia si chiamano *tehir*, non sono buie e rozze, ma sono invece belle ed accoglienti con soffitti a volta e muri riccamente intagliati. Vene di un raro cristallo forniscono l'illuminazione.

Una tribù di pegatauri è di solito composta da 2d10+10 membri adulti ed è guidata da un pegatauro da 8 Dadi-Vita. Oltre agli adulti, una tribù ha anche 1d10+5 puledri inoffensivi e 3d6 pegaso.

Come gli elfi, i pegatauri vivono appartati, specialmente dagli esseri che non volano, sebbene il loro allineamento li renda più avvicinabili di quanto si pensi. Se pagati bene e trattati con rispetto, i pegatauri possono essere arruolati come mercenari o guardie del corpo, o per compiti speciali. I pegatauri non lavorano mai per individui malvagi.

Ecologia: Si dice di pegatauri che abbiano lavorato con i druidi e i fanaton per conservare l'equilibrio della natura in una data area. Addestrano anche i pegaso come montature per i terrestri.

	Normale	Giante
CLIMA/TERRENO:	Piano etereo	Piano etereo
FREQUENZA:	Molto raro	Molto raro
ORGANIZZAZIONE:	Solitario	Solitario
CICLO DI ATTIVITA':	Qualsiasi	Qualsiasi
DIETA:	Materia elementale	Materia elementale
INTELLIGENZA:	Intelligente (8)	Intelligente (8)
TESORO:	Nessuno	Nessuno
ALLINEAMENTO:	Caotico malvagio	Caotico malvagio
N. DI MOSTRI:	1d10	1d4
CA:	0	-4
MOVIMENTO:	12	12
DADI-VITA:	6	12
THACO:	15	9
N. DI ATTACCHI:	2	2
FERITE PER ATTACCO:	1d6 (artiglio)/ 1d6 (artiglio)	3d6 (artiglio)/ 3d6 (artiglio)
ATTACCHI SPECIALI:	Nube elementale	Nube elementale
DIFESE SPECIALI:	Vedi sotto	Vedi sotto
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna	Nessuna
TAGLIA:	M (alto 1,8 m)	G (alto 3,6 m)
MORALE:	Elite (13)	Elite (13)
VALORE PE:	3.000	9.000

I plasma sono terrificanti scheletri composti di etere solido e di cruda materia elementale; vengono incontrati di solito sul Piano Etereo o sul rispettivo Piano Elementale, ma può essere dirottato nel Piano Materiale Primario attraverso cancelli interplanari. Esistono quattro tipi di plasma: acqua, aria, fuoco e terra. I plasma sono di taglia umana o gigante.

I plasma del fuoco appaiono come scheletri carbonizzati avvolti costantemente dalle fiamme. Le ossa di un plasma d'acqua appaiono composte da acqua solida, anche se sembrano piegarsi e ondeggiare quando la cosa si muove. I plasma d'aria sono scheletri trasparenti la cui forma è visibile solo quando si muovono. I plasma di terra appaiono più o meno come scheletri normali eccetto per i pezzi di terra nera che colano fra le ossa bianche.

Tutti i plasma hanno gli occhi gialli alimentati da un sinistro bagliore. I plasma sono in grado di comunicare con qualsiasi creatura intelligente, e ogni tipo ha la sua voce particolare. I plasma di terra parlano con un profondo brontolio; i plasma d'aria parlano praticamente fischiando le parole; i plasma di fuoco sibila e scroccia; il plasma d'acqua parla con gorgoglii.

Combattimento: I plasma attaccano gli avversari a vista usando i loro due artigli. Un attacco andato a segno di un plasma di taglia umana infligge 2d6 punti-ferita; un attacco di un plasma gigante infligge causa 3d6 punti-ferita

I plasma sono immuni al veleno ed alle armi non magiche. Le armi magiche hanno effetti limitati sulla creatura. Ogni colpo andato a segno con un'arma magica causa solo il danno magico, ignorando anche il danno provocato dal bonus di Forza. Per esempio, una *spada +5*, *sacro vendicatore* infliggerebbe al plasma solo 5 punti-ferita.

Su tutti i piani tranne che nell'Etereo e in quello d'origine della creatura, un plasma perde un Dado-Vita per ogni round a causa di un risucchio d'energia, svanendo nella quando muore. Comunque, un plasma può cibarsi del proprio elemento e rigenerare i danni di 1 punto-ferita per ogni round che passa a cibarsi dell'elemento. Un plasma non può fare niente altro se si sta rigenerando.

Qualsiasi attacco magico basato sull'elemento del plasma (come lanciare una *palla di fuoco* su un plasma del fuoco) fa guadagnare Dadi-Vita al plasma modificandone

appropriatamente anche la THACO, i punti-ferita e i tiri-salvezza. Il plasma guadagna un numero di Dadi-Vita pari al livello del lanciatore, o il livello di lancio se si usa un oggetto magico. Questo bonus dura per 3d6 round. Esempio: una *palla di fuoco* lanciata da un esperto di magia del 5° livello conferisce al plasma un bonus di 5 Dadi-Vita; lo stesso incantesimo lanciato da una *bacchetta delle palle di fuoco* aggiungerebbe 6 Dadi-Vita.

Una volta per turno, un plasma può "spendere" 10 dei suoi punti-ferita per creare una nuvola elementale. Questa nube ha un diametro di 9 metri ed è centrata sul plasma. Qualsiasi creatura all'interno della nube, eccetto il plasma, subisce 20 punti ferita per round; un tiro-salvezza contro soffio può dimezzare i danni. La nube rimane per 1d6 round. Normalmente un plasma usa questa forma di attacco prima di fuggire, sebbene, quando guadagna Dadi-Vita a causa di un attacco sconsiderato basato sul proprio elemento possa decidere di "spendere" i suoi punti-ferita senza troppa preoccupazione.

Habitat e Società: I plasma sono dei rinnegati nei Piani Elementali, Rifiutando di sottomettersi ai Signori Elementali. I comuni elementali odiano i plasma e li attaccano a vista.

I plasma non hanno società o ordine. Vanno e vengono come preferiscono, cooperando o tradendosi come desiderano.

Un nuovo plasma "nasce" quando una tempesta eterea si avvicina troppo ai bordi di un piano elementale. La tempesta estrae un po' di materia e a fonde con l'etere formando un plasma.

Ecologia: I plasma, essendo creature extraplanari, non hanno una classificazione nell'ambiente del Piano Materiale Primario, ma possono fungere da forza distruttiva. I plasma prendono sostentamento da pezzi di materia del loro rispettivo elemento.



Rakasta

CLIMA/TERRENO:	Pianure e deserti da temperati a tropicali
FREQUENZA:	Raro
ORGANIZZAZIONE:	Branco
CICLO DI ATTIVITÀ:	Qualsiasi
DIETA:	Onnivoro
INTELLIGENZA:	Molto intelligente (11-12)
TESORO:	M
ALLINEAMENTO:	Neutrale
N. DI MOSTRI:	3d10
CA:	6
MOVIMENTO:	9
DADI-VITA:	2+1
THACO:	19
N. DI ATTACCHI:	3
FERITE PER ATTACCO:	1d2 (artiglio)/1d2 (artiglio)/1d4 (morso) o 1d4 (kasa)/1d4 (kasa)/1d4 (morso)
ATTACCHI SPECIALI:	Artigli posteriori (1d3 ognuno)
DIFESE SPECIALI:	Nessuna
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna
TAGLIA:	M (alto 1,5-2,1 m)
MORALE:	Elite (14)
VALORE PE:	65 120 (hatra)

I rakasta sono una razza di umanoidi intelligenti nomadi dall'aspetto da gatto. Sono una razza di fieri guerrieri barbari che, anche se non iniziano le ostilità, rispondono subito se provocati.

I rakasta camminano eretti, come gli umani, con agile grazia felina. Hanno la testa felina e hanno una pelliccia soffice e fulva. La colorazione della pelliccia varia dal beige chiaro al marrone scuro. I rakasta hanno gli occhi come quelli di un gatto, molti dei quali sono di un verde brillante. Un rakasta ha una coda non prensile lunga dai 1,2 ai 1,8 metri.

I rakasta parlano il Comune e il loro linguaggio. Alcuni dei rakasta più primitivi parlano arrotolando molto le "r" e sibilando



le "s".

Combattimento: I rakasta sono feroci combattenti che non chiedono e non concedono quartiere. Mancando le armi normali, i rakasta confidano sul loro morso e gli artigli. Dato che gli artigli di un rakasta infliggono solo 1d2 punti-ferita ognuno, le creature adoperano di solito degli speciali artigli da guerra di metallo chiamati *kasa*; indossati sulla zampa come un guanto, un *kasa* infligge 1d4 punti-ferita.

Un rakasta che colpisce con tutti e due gli artigli (o con due *kasa*) nello stesso round può scegliere di colpire anche con gli artigli posteriori. Si tira separatamente per ogni artiglio posteriore che causa 1d3 punti-ferita.

Alcuni rakasta cavalcano le tigri dai denti a sciabola. Queste cavalieri, conosciuti come *hatra*, sono considerati i più impavidi e i più forti fra i guerrieri rakasta, e solo loro sono in grado di guadagnarsi il rispetto delle tigri dai denti a sciabola. Gli *hatra* hanno 3+1 Dadi-Vita, un minimo di 15 punti-ferita e un bonus di +1 sui tiri per colpire.

Gli *hatra* usano speciali selle che permettono di balzare fino a 6 metri dalla montatura ed attaccare nello stesso round. La sella gli permette anche di combattere liberamente, usando tutte e due le mani e mantenendo il controllo della loro montatura dai denti a sciabola.

Habitat e Società: I rakasta nomadi sono organizzati in branchi da 6d10 adulti più un ulteriore 25% di questo numero in cuccioli. Ogni branco ha anche 1d12 tigri dai denti a sciabola. Quando non si sposta, ogni branco di rakasta costruisce un insediamento temporaneo, composto da molte tende e padiglioni multicolori.

I rakasta posseggono delle eccellenti doti artigiane. Posseggono di solito molti tappeti vivaci tappezzerie di seta di fine fattura, vasi e coppe intagliate artisticamente, ed altri oggetti di valore. Nel tesoro di un branco di rakasta, al posto delle gemme e dei gioielli, vengono trovati questi oggetti.

Ogni branco è guidato da un capo con almeno 5+1 Dadi-Vita, un minimo di 24 punti-ferita e un bonus di +3 sui tiri per colpire. Il capo è sempre accompagnato da sei fra i migliori *hatra* e le loro tigri dai denti a sciabola. La parola del capo è legge, e viene obbedito senza domande.

Ogni branco ha un rakasta chierico con 4 Dadi-Vita che può lanciare incantesimi come un sacerdote del 4° livello. Si dice che esistano chierici anche più potenti, come anche di rakasta con abilità magiche, anche fino al 7° livello.

Gli *hatra*, i migliori guerrieri di un branco, hanno una posizione elevata nella società dei rakasta. Gli *hatra* sono onorati, in quanto questa cultura valorizza le abilità belliche più di ogni altra. I rakasta valorizzano anche il loro codice di condotta, conosciuto come *Sri'raka*. Questo codice detta le abitudini del guerriero. Fra quelle più degne di nota:

- Non rifiutare mai una sfida.
- Non abbandonare i feriti; portali con te o uccidili.
- Meglio una morte in battaglia che una nel sonno.
- Non concedere pietà; non aspettartela.
- La ritirata è ammissibile solo per riorganizzarsi. Un nuovo attacco deve essere lanciato contro la forza nemica entro due albe.
- Non arrenderti mai. Chi vive da prigioniero non è un rakasta.

Ecologia: I rakasta si dimostrano ottimi compagni di commercio se si riesce a distoglierli dal combattimento. I rakasta sono anche cacciatori eccezionali.

CLIMA/TERRENO:	Qualsiasi rovina
FREQUENZA:	Raro
ORGANIZZAZIONE:	Gruppo
CICLO DI ATTIVITA':	Qualsiasi
DIETA:	Speciale
INTELLIGENZA:	Intelligente (10)
TESORO:	Nessuno
ALLINEAMENTO:	Caotico malvagio
N. DI MOSTRI:	1-3
CA:	-4
MOVIMENTO:	18
DADI-VITA:	11
THACO:	10
N. DI ATTACCHI:	1
FERITE PER ATTACCO:	Nessuno
ATTACCHI SPECIALI:	Perdita di 1 senso
DIFESE SPECIALI:	Nessuna
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna
TAGLIA:	M (alto 1,5 m)
MORALE:	Impavido (19)
VALORE PE:	2.000

Habitat/Sociaetà: Il ritornato infesta le cripte e le rovine piene di polvere e le caverne sotterranee, cercando invano un modo per ritornare alla vita perduta.

Ecologia: I ritornati "mangiano" i sensi, pensando che questi gli faranno riacquistare la propria umanità. Ovviamente questo non è vero, ma i ritornati non lo sanno e continuano a infestare il mondo di Mystara in cerca di prede. A parte questo, non hanno alcuna influenza sull'ecologia di Mystara.

Il ritornato assomiglia ad un uomo, ma dato che alcune parti del suo corpo sono quelle di uno scheletro, lo si considera a prima vista e inconfondibile appartenente alla schiera dei non morti che infestano Mystara. Il ritornato ha le mani scheletriche e un teschio con fluenti capelli bianchi al posto della testa. I vestiti tendono ad essere laceri, dandogli, nel complesso, un aspetto orribile.

Combattimento: I ritornati attaccano le loro vittime a mani nude. Un tocco andato a segno non provoca alcun danno fisico; invece costringe la vittima ad un tiro-salvezza contro incantesimi per non perdere uno dei suoi sensi permanentemente. Il successo del tiro-salvezza significa che la perdita è solo temporanea, e dura per 2d6 turni. Ogni tocco necessita di un tiro per colpire. Qui di seguito vengono indicati gli effetti che ha sulla vittima la perdita di un senso.

Gusto: Le vittime non possono identificare i gusti, come le pozioni, il cibo, le bevande, ecc..

Olfatto: Le vittime sono immuni agli effetti degli odori. Sono immuni anche agli effetti magici che si basano sul fatto che la vittima possa percepire un odore per esserne influenzata. A causa di quest, però, la vittima non è nemmeno in grado di sentire gli odori che gli permettono di identificare l'avvicinarsi di una creatura e subisce perciò una penalità di -1 sul tiro per la sorpresa

Tatto: La destrezza della vittima scende a 4. Fa difficoltà a sentire il terreno sotto i piedi, a maneggiare armi, frecce, oggetti, ecc. Se la vittima è un elfo, perde l'abilità di individuare porte segrete (non di quelle nascoste, che si basa sulla vista).

Vista: La vittima è accecata, e subisce tutti gli effetti che questa situazione comporta.

Sesto Senso: La vittima non può usare le abilità psichiche di *ESP*, *sfera di cristallo*, *telepatia* o altri effetti magici simili, sia derivanti da incantesimi che da qualsiasi oggetto magico.

Il tipo di senso che la vittima perde può essere scelto dal DM o determinato casualmente, ma ogni tocco risucchia sempre un senso diverso da quelli già assorbiti da quel bersaglio. Quando il ritornato ha assorbito tutti i sensi di una vittima, ne attacca un'altra, se ce ne sono, altrimenti si allontana in cerca di altre prede.

I sensi che vengono perduti dai personaggi possono essere recuperati con un incantesimo *restaurare*.

Il ritornato viene scacciato come un normale non morto da 10 Dadi-Vita.



Uomo Roccia

CLIMA/TERRENO:	Montagne temperate
FREQUENZA:	Molto raro
ORGANIZZAZIONE:	Clan
CICLO DI ATTIVITA':	Qualsiasi
DIETA:	Minerali
INTELLIGENZA:	Intelligente (8-10)
TESORO:	I (vedi sotto)
ALLINEAMENTO:	Legale neutrale
N. DI MOSTRI:	1d6
CA:	2
MOVIMENTO:	6
DADI-VITA:	3
THACO:	17
N. DI ATTACCHI:	2
FERITE PER ATTACCO:	1d8+6 (pugno)/1d8+6 (pugno)
ATTACCHI SPECIALI:	Nessuno
DIFESE SPECIALI:	Immune al fuoco
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna
TAGLIA:	M (alto 1,8-2,1 m)
MORALE:	Risolto (12)
VALORE PE:	120

Gli uomini roccia sono umanoidi a forma di cono dall'aspetto granitico. Devoti abitatori delle montagne che custodiscono gelosamente il loro territorio, le rocce umane sono appassionati di gemme e poco altro.

Gli uomini roccia sono alti circa 1,8 metri, con la "base" alla gambe che misura circa 1,2 metri di diametro. Hanno una struttura tale da sembrare abbiano i muscoli. La pelle di un uomo roccia sembra granito grezzo, con colori che vanno dal blu grigio al porpora. Quando stanno in piedi, gli uomini roccia sembrano stalagmiti. Gli occhi di un uomo roccia brillano come pepite d'oro.

Gli uomini roccia parlano il Comune e il loro linguaggio, una lingua prolissa in cui ci vogliono dieci parole per esprimere un'idea che si potrebbe esprimere in due in molti altri linguaggi. Gli uomini roccia parlano lentamente, con il suono che



emetterebbe un masso spinto su per una collina;

Fino a che i viaggiatori che attraversano un territorio rivendicato da uomini roccia e non danno segni di volersi stabilire, costruire miniere, o altre cose simili, gli uomini roccia sono contenti di lasciarli passare.

Combattimento: A causa della loro ponderosità, gli uomini roccia perdono sempre l'iniziativa nel primo round di combattimento. Subiscono una penalità di +2 su tutti i tiri per l'iniziativa successivi.

Gli uomini roccia sono forti come orchi (Forza 18/00) ed attaccano con i loro due grandi pugni, di cui ognuno infligge 1d8+6 punti-ferita. Non hanno nozioni di armi ed armature.

Quando si trovano nel loro ambiente naturale, brullo o montano, il tiro per sorpresa avversario subisce una penalità di -4. Se l'avversario dichiara di stare particolarmente attento la penalità scende a -2. I nani sono più acuti e non subiscono queste penalità.

Gli uomini roccia sono immuni a tutti gli attacchi basati sul fuoco. L'incantesimo roccia in fango infligge ad un uomo roccia 3d8 punti-ferita.

Quando viene ucciso, un uomo roccia si sgretola in detriti di roccia. Chi si mette a cercare con attenzione fra i detriti troverà il cuore dell'uomo roccia, che è un rubino a forma di cuore del valore di 1d10x10 monete d'oro. Se un uomo roccia vede un qualsiasi individuo in possesso di un tale rubino, lo attaccherà immediatamente.

Habitat e Società: Il credo di un uomo roccia è "predere le cose con calma; c'è abbastanza tempo per tutto." Gli uomini roccia vivono per circa sei secoli, e di conseguenza, non hanno mai fretta di fare nulla.

Gli uomini roccia non costruiscono villaggi. Abitano le caverne naturali e i burroni delle montagne. Molti passano molto del loro tempo incidendo intricati disegni nelle loro caverne.

Una caverna di solito contiene 2d20 uomini roccia. Il governo è tenuto da un consiglio di anziani costituito da 1d4+4 fra gli uomini roccia più anziani. Nota che "uomo roccia" si riferisce ad entrambe i sessi.

Gli uomini roccia si riproducono una volta ogni decade, e danno alla luce un piccolo per volta. I bambini roccia diventano adulti dopo 40 anni. Come gli adulti, i figli non hanno alcuna fretta.

Gli uomini roccia evitano le armi, i vestiti, e altri oggetti. Preferiscono invece dirigere il loro impulsi creativi verso il continuo abbellimento delle caverne in cui abitano. Alcuni passano intere decadi a intagliare una singola parete.

A causa della loro lunga vita, gli uomini roccia hanno una prospettiva diversa del tempo. Il concetto di ore, giorni o settimane, raramente ha senso per un uomo roccia. A meno che non si dimostri l'urgenza di una situazione, le rocce umane si rifiutano semplicemente di fare le cose in fretta.

Gli uomini roccia si accoppiano per la vita, anche se sembra che ci voglia un'eternità perché la coppia si scelga. Gli uomini roccia festeggiano alcune ricorrenze: compleanni, matrimoni ed eventi significativi del loro clan. I festeggiamenti di solito durano per un'intera settimana.

Ecologia: Il perfetto rubino, cuore dell'uomo roccia è motivo di ricerca per i lanciatori di incantesimi e alchimisti i quali ne hanno bisogno per fabbricare alcuni oggetti magici.

Dicerie non ufficiali dicono che certe creature malvagie usano la melma grigia che serve da sangue per un uomo roccia per fare calcina magica. Si suppone che i mattoni messi assieme con questa calcina non crolleranno e non si romperanno mai.

CLIMA/TERRENO:	Qualsiasi
FREQUENZA:	Molto raro
ORGANIZZAZIONE:	Solitario
CICLO DI ATTIVITA':	Notturmo
DIETA:	Speciale
INTELLIGENZA:	Poco intelligente (7)
TESORO:	nessuno
ALLINEAMENTO:	caotico malvagio
N. DI MOSTRI:	1
CA:	5
MOVIMENTO:	18
DADI-VITA:	8
THACO:	13
N. DI ATTACCHI:	2
FERITE PER ATTACCO:	2d8 (tentacolo)/2d8 (tentacolo)
ATTACCHI SPECIALI:	Risucchio d'energia
DIFESE SPECIALI:	Colpito solo da armi magiche +1 o più
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna
TAGLIA:	P (diametro 1,2 m)
MORALE:	Impavido (20)
VALORE PE:	6.000

I sacrol sono entità non morte di grande potere e odio devastante. Si generano in luoghi di morte, ed esistono solamente per portare altre creature viventi nel regno dei morti. Attaccano con aggressività chiunque sia così sfortunato da incontrarli.

Un sacrol appare come un grande teschio circondato da una costante nebbia multicolore in movimento. Il teschio assomiglia a quello della creatura la cui forza vitale è stata catturata dal sacrol durante la genesi. La nebbia è il corpo del sacrol. Attacca con due lunghi tentacoli simili a funi, composti di nebbia e somigliano a intestini.

I sacrol irradiano un'aura di freddo viscoso. Non usano linguaggi, ma comunicano attraverso ululati. I loro gemiti sembrano gli striduli gridi di morte di molti uomini. Se si ascolta attentamente, si possono distinguere i singoli gemiti.

Combattimento: I sacrol usano i loro due tentacoli contro le loro vittime. Il sacrol può attaccare due vittime in un round, ma non può dirigere i due tentacoli sulla stessa vittima.

Un colpo andato a segno di un tentacolo infligge 2d8 punti-ferita e risucchia immediatamente un livello. Il tentacolo poi si avvolge attorno al collo della vittima e comincia a strangolarlo nel round seguente, provocando 2d4 punti-ferita in quel round e in tutti quelli seguenti finché la vittima o il sacrol non vengono uccisi. La stretta al collo può essere spezzata con un tiro per piegare sbarre.

Una volta al giorno, un sacrol può emettere un potente strillo che agisce come l'incantesimo *togliere la vita* contro una vittima. Se il sacrol viene in qualche modo reso *silenzioso*, o se un brado sta cantando, l'attacco vocale viene neutralizzato.

Come molti altri non morti, i sacrol sono immuni agli attacchi che influenzano la mente come il *sonno* e lo *charme*, e agli attacchi basati sul freddo.

I sacrol possono essere danneggiati solo da armi magiche +1 o migliori. L'acqua santa gli infligge 1d4+1 punti-ferita. Vengono scacciati come spettri. Un sacerdote di allineamento Buono può distruggere un sacrol con un incantesimo *esorcismo* o *scacciare il male*. Questi incantesimi, in effetti, portano pace alle forze vitali che ha generato il sacrol, liberandole dalla malvagità che le trattiene.

Un sacrol può occasionalmente lanciare un incantesimo animare i morti per creare e controllare un numero di creature fino ad 8 Dadi-Vita. Il sacrol non può lanciare l'incantesimo di nuovo finché tutte le precedenti creature non sono state distrutte.

Habitat e Società: I sacrol sono la concentrazione di spiriti furiosi della loro morte. Hanno un profondo odio per i viventi, specialmente per i loro uccisori, se esistono.

I sacrol si generano in luoghi di morti di massa, come campi di battaglia, templi saccheggiati e città o campagne distrutte dalla peste. Tali creature sono legate al luogo della loro morte a meno che non stiano seguendo il loro uccisore nella speranza di ottenere vendetta. Il sacrol può seguire le tracce di chi ha ucciso quelli diventati parte del sacrol senza errori. I saggi viaggiatori sanno di doversi nascondere da un sacrol errante, in quanto, sebbene inseguano i propri uccisori, distruggono tutte le forme viventi che incontrano sul loro cammino.

Sembra strano che persino le vittime legali buone possano diventare parte di un malvagio sacrol, ma si dice che il grande odio del sacrol sia il risultato del trauma della morte assieme alla possibilità di una vicinanza con uno squarcio nel Piano dell'Energia Negativa.

Se il sacrol riesce ad avere vendetta contro i suoi uccisori, deve tornare sul luogo della propria morte, infestandolo per l'eternità.

Ecologia: I sacrol si nutrono dell'energia vitale delle loro vittime; questo è il solo sostentamento di cui necessitano.

Si dice che alcuni sacerdoti raccolgono i resti ectoplasmici di un sacrol e lo usino come ingredienti per la *pozione del controllo non morti*.



Salamandra del Freddo



	Salamandra del Freddo	Granchio di Ghiaccio
CLIMA/TERRENO:	Qualsiasi artico	Qualsiasi artico
FREQUENZA:	Molto raro	Molto raro
ORGANIZZAZIONE:	Solitario	Solitario
CICLO DI ATTIVITÀ:	Qualsiasi	Qualsiasi
DIETA:	Onnivoro	Ghiaccio
INTELLIGENZA:	Poco int. (5-7)	Animale (1)
TESORO:	E	Q
ALLINEAMENTO:	Caotico malvagio	Neutrale
N. DI MOSTRI:	1d3	2d4+1
CA:	3	5
MOVIMENTO:	12	6
DADI-VITA:	12	2
THACO:	9	19
N. DI ATTACCHI:	5	2
FERITE PER ATTACCO:	1d6 (artiglio)/ 1d6 (artiglio)/ 1d6 (artiglio)/ 1d6 (artiglio)/ 2d6 (morso)	1d4 (chela) 1d4 (chela)
ATTACCHI SPECIALI:	Irradia freddo	Sorpresa, tocco gelido
DIFESE SPECIALI:	Immune al freddo Colpito solo da armi +1 o più	Immune al freddo
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna	Nessuna
TAGLIA:	G (lunga 2,4 m)	P (diam. 60 cm)
MORALE:	Risolto (11)	Normale (10)
VALORE PE:	9.000	175

Le salamandre del freddo, native del Piano Paraelementale del Ghiaccio, abitano nei luoghi molto freddi. Vengono incontrate a volte anche in altri piani e possono essere evocate da qualcuno nel Piano Materiale Primario.

Queste creature hanno l'aspetto di grandi lucertole dalle scaglie blu bianche. Le sei zampe terminano con artigli affilati che gli permettono di muoversi con facilità perfino sul ghiaccio più liscio. Le salamandre del freddo hanno gli occhi blu e denti translucidi che assomigliano a stalattiti di ghiaccio.

La salamandra del freddo prende il nome dal fatto che viene



considerata la versione opposta delle più comuni salamandre che abitano invece il Piano Elementale del Fuoco.

Combattimento: Una salamandra del freddo è immune a tutti gli attacchi basati sul freddo. Irradia un'aura di freddo del raggio di 6 metri, causando 1d8 punti-ferita a qualsiasi creatura vi si trovi dentro. Attacca senza alcun piano tattico, semplicemente cercando di ammazzare l'avversario per mangiarselo nella maniera più veloce possibile. Se si trovano in più di una, non coordinano mai gli attacchi su una o più prede.

Questi mostri non usano mai armi; attaccano ergendosi sulle due zampe posteriori ed attaccando con i quattro artigli anteriori e poi mordendo.

Se si trova vicino ad una pozza di acqua fredda, la salamandra del freddo spesso cerca di spingere la vittima nell'acqua, cercando di provocare danni con l'aura di freddo. Trasporta poi le vittime uccise in una pozza di ghiaccio o in altri luoghi molto freddi, in quanto non gli piace mangiare la carne calda.

Una salamandra del freddo subisce 1 punto-ferita in più da tutti gli attacchi basati sul fuoco.

Habitat e Società: Le salamandre del freddo, qualche volta lasciano il loro piano d'origine per visitare i luoghi più freddi del Piano Materiale Primario per ragioni che solo loro conoscono, oppure perché evocate.

Chiaramente, queste creature odiano il caldo. Infatti, subiscono 1 punto-ferita per ogni turno passato in una regione con temperature da congelamento. I tipici ambienti di una salamandra del freddo sono piuttosto freddi—vicino a pozze congelate, o nelle pianure artiche ventose. Si adagiano fra il vento gelido come molte creature fanno con la luce del sole; traggono godimento dall'essere le vittime di un incantesimo cono di freddo.

Gli oggetti trovati nei covi delle salamandre del freddo spesso sono incastrati in blocchi di ghiaccio oppure sono resi fragili dal congelamento; la bassa temperatura rovina inoltre le pozioni magiche. Sciogliere il tesoro dal ghiaccio può essere un'impresa di ore, e i personaggi dovrebbero prestare attenzione a maneggiare gli oggetti con le mani nude.

Ecologia: Le salamandre del freddo di solito mangiano la carne congelata, ma all'occorrenza possono mangiare anche le piante che trovano. Questi voraci predatori preferiscono evitare la competizione con gli altri abitanti delle regioni fredde.

Il viscido liquido blu bianco nelle vene della salamandra può essere usato per temperare l'acciaio; un osso di questa creatura rende facile la ricerca dell'incantesimo bacchetta del freddo.

Le salamandre del freddo odiano le salamandre del fuoco, e l'odio è ricambiato; le due creature si attaccano a vista, nelle rare occasioni in cui si trovano a incontrarsi.

Granchio di Ghiaccio

I granchi di ghiaccio in compagnia delle salamandre del freddo, stanno sempre nelle zone freddissime, specialmente le pozze ghiacciate. I granchi di ghiaccio hanno l'aspetto di normalissimi granchi, ma hanno due chele e solo quattro zampe; il carapace di colore bianco ha i bordi di colore blu pallido.

Non solo questa creatura è in grado di mimetizzarsi col suo ambiente, ma sono anche pazienti cacciatori e rimangono in attesa; quest'abilità dà all'avversario una penalità di -4 sul tiro per la sorpresa. Il colpo andato a segno di una chela di granchio è di 1d4 punti-ferita, più 1d3 punti-ferita dovuti all'intenso freddo.

I granchi di ghiaccio collezionano solo nei loro tesori, di solito diamanti e perle.

	Draco	Arrampicatore (gigante)	Geco (gigante)	Camaleonte Cornuto	di Casa del Fuoco	di Roccia	Tuatara (gigante)	Xytar
CLIMA/TERRENO:	Foreste e colline temperate	Colline e sotterranei temperati	foreste e città temperate	Foreste e colline temperate	Sotterranei e caverne vulcaniche	Sotterranei e caverne non artiche	Pianure secche e temperate	deserti tropicali o subtropicali
FREQUENZA:	Non comune	Raro	Non comune	Non comune	Molto raro	Comune	Non comune	Raro
ORGANIZZAZIONE:	Gruppo	Gruppo	Gruppo	Gruppo	Solitario	Gruppo	Gruppo	Gruppo
CICLO DI ATTIVITA':	Qualsiasi	Qualsiasi	Notturmo	Diurno	Qualsiasi	Qualsiasi	Notturmo	Diurno
DIETA:	Carnivoro	Onnivoro	Carnivoro	Carnivoro	Carnivoro	Onnivoro	Carnivoro	Carnivoro
INTELLIGENZA:	Semi- (2)	Semi- (2)	Semi- (2)	Semi- (2)	Semi- (2)	Semi- (2-4)	Semi- (2)	Semi- (4)
TESORO:	U	Nessuno	U	U	Nessuno	Nessuno	V	Nessuno
ALLINEAMENTO:	Neutrale	Neutrale	Neutrale	Neutrale	Neutrale	Neutrale	Neutrale	Neutrale
N. DI MOSTRI:	1d4	1d3	1d6	1d3	1	2d4	1d2	1d6
CA:	5	6	5	2	3	5	4	3
MOVIMENTO:	12, Pl 15	12, Ar 6	12, Ar 6	12	9	15	9	12
DADI-VITA:	4+2	2+1	3+1	5	4	3	6	5+1
THACO:	17	19	17	15	17	17	15	15
N. DI ATTACCHI:	1	1	1	2	1	1	1	1
FERITE/PERATTACCO:	1d10 (morso)	1d6 (morso)	1d8 (morso)	2d4 (morso)/1d6 (corno)	1d6 (morso)	1d6 (morso)	1d6 (morso)	1d6 (morso)
ATTACCHI SPECIALI:	Sorpresa	Nessuno	Sorpresa	Sorpresa, spazzata di coda	Calore	Nessuno	Nessuno	Soffio
DIFESE SPECIALI:	Nessuna	Nessuna	Nessuna	Nessuna	Nessuna	Nessuna	Nessuna	Nessuna
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna	Nessuna	Nessuna	Nessuna	Nessuna	Nessuna	Nessuna	Nessuna
TAGLIA:	M(lungo 1,8m)	G(lungo 2,4m)	M(lungo 1,5m)	G(lungo 2,1m)	M(lungo 1,8m)	G(lungo 2,7m)	G(lungo 2,4m)	G(lungo 2,4m)
MORALE:	Normale (9)	Normale (9)	Normale (9)	Normale (10)	Campione (15)	Normale (10)	Normale (8)	Elite (13)
VALORE PE:	420	120	270	420	420	65	270	650

In Mystara vivono molti tipi di sauri e sauri giganti, dal più innocuo al più pericoloso. Alcune specie possono essere addestrate per essere usate come montature dai personaggi con la capacità non relativa alle armi addestrare animali scelta specificatamente per addestrare i sauri.

Sauro Draco

Con la sua pelle squamosa e il muso orribile, il sauro draco lungo 1,8 metri assomiglia ad un drago—il suo aspetto spiega da dove al creatura abbia preso il suo nome. La sua testa è di un rosso acceso; il colore poi sfuma fino al giallo sul collo, poi gradualmente diventa verde verso i quarti posteriori. Il sauro draco non ha le ali, ma ha due larghe membrane di pelle che uniscono gli arti inferiori con quelli anteriori, con il quale può planare in aria come uno scoiattolo volante.

Il sauro draco è carnivoro, e preferisce prede non intelligenti. Ciò nonostante, un draco affamato può calarsi da un'alta postazione per attaccare un boccone umano o semiumano. (Tale vittima subisce una penalità di -3 sul tiro per la sorpresa.) I sauri draco possono essere addestrati per la caccia e la guardia ma non come montature.

Sauro Arrampicatore Gigante

Il sauro arrampicatore gigante è un rettile sinuoso lungo 2,4 metri con una colorazione grigio lavagna e piccole creste sulla schiena. Il corpo del sauro è piuttosto piatto, confrontato con le altre specie.

Lunghe zampe affusolate caratterizzano questo sauro, come anche le sue lunghe dita che terminano con tonde ventose appiccicose. Queste ventose, combinate con l'agilità di questa creatura e il corpo leggero, fanno dei sauri arrampicatori degli scalatori eccezionali. Le creature possono affrontare tutte le superfici tranne le più lisce, fino ad un angolo quasi verticale.

Se catturati e addestrati ancora giovani, i sauri arrampicatori

possono essere eccellenti montature e animali da soma. Le razze del sottosuolo come gli gnomi danno molto valore a questi sauri giganti per la loro abilità di scalatori molto preziosa negli ambienti sotterranei.

Quando trasportano un cavaliere, un sauro arrampicatore gigante non può scalare superfici con inclinazione superiore a 60 gradi. Il sauro può trasportare tanto peso quanto può un pony (fino ad un massimo di 160 chili).

Alcuni maghi alchimisti usano la pelle del sauro arrampicatore gigante per creare i guanti del nuoto e della scalata.



Sauro Gigante

Geco Gigante

Il geco gigante lungo 1,5 metri è di colore blu pallido con macchie arancio-marrone. Le creature trovano gli insetti giganti e i ragni molto gustosi; infatti, questi sauri sono comuni solo nelle aree frequentate da giganti artropodi. Preferiscono cacciare di notte e hanno delle ventose adesive alla fine delle dita che gli permette di salire rapidamente sugli alberi e sui muri, per poi lanciarsi sulla preda dall'alto. I gechi usano questa tattica penalizzando il tiro per la sorpresa avversario di -2.

I gechi giganti possono imparare a lavorare come guardiani di animali.

Camaleonte Cornuto

Il camaleonte cornuto, un sauro lungo 2,1 metri con una coda lunga altri 3 metri, cambia colore per adattarsi a ciò che lo circonda. Gli avversari subiscono una penalità di -5 sul tiro per la sorpresa.

Creatura molto aggressiva conosciuta per la sua abitudine di attaccare la gente senza provocazione, il camaleonte cornuto si diverte ad usare la sua lingua appiccicosa, che può allungare fino a 1,5 metri. Un colpo andato a segno significa che il camaleonte ha trascinato la vittima in bocca e poi morso, infliggendo 2d4 punti-ferita.

La creatura può attaccare anche con il corno, causando 1d6 punti-ferita. Inoltre, può usare la coda per far cadere gli attaccanti entro 3 metri di distanza. Un colpo di coda richiede un tiro per colpire per ogni vittima. Anche se questo attacco non causa danno, le vittime perdono il round successivo a rialzarsi.

Sauro del Fuoco

Uno strano rettile, il sauro del fuoco vive in caverne sotterranee fra pozze di magma ribollente. La creatura ha uno scudo esterno simile a roccia per aiutarla a mantenere l'alta temperatura interna che necessita per sopravvivere.

Molti sauri del fuoco hanno la pelle marrone rossiccia. Sul loro scudo esterno ci sono blocchi rosso acceso che sembrano carboni ardenti, e i loro occhi brillano di un giallo pallido. Un odore di fumo aleggia nell'aria attorno a loro.

Un sauro del fuoco attacca mordendo con le zanne veloci,



ma relativamente deboli. Una creatura morse subisce 1d6 punti-ferita e deve fare un tiro-salvezza contro soffio. Il fallimento del tiro-salvezza significa che il sauro trattiene la vittima fra le sue fauci per quel round, infliggendo ulteriori 1d6 punti-ferita di danni da fuoco. Resistenze al fuoco magiche, come anelli, pozioni e incantesimi, possono ridurre il danno aggiuntivo. I sauri del fuoco sono immuni al fuoco magico e normale.

Ogni volta che un sauro del fuoco viene colpito da un'arma non magica di metallo, l'attaccante deve fare un tiro-salvezza per l'oggetto usando la categoria "fuoco magico" della tabella dei tiri-salvezza degli oggetti. Un tiro-salvezza fallito significa che l'arma si scioglie a causa dell'intenso calore del sauro. L'arma sciolta può causare ancora danni in quel round, ma diviene inutilizzabile successivamente.

Sebbene queste creature abitino in calde caverne sotterranee, si possono avventurare diverse a diversi chilometri di distanza dal calore vitale che le pozze producono? Comunque, non possono stare lontane a lungo. Alcune storie narrano di sauri del fuoco trovate congelate come statue, presumibilmente allontanatesi troppo e per troppo tempo dalla fonte di calore di cui hanno bisogno.

Sauro di Casa di Roccia

Il sauro di Casa di Roccia è una creatura gentile che si trova comunemente delle colonie sotterranee di nani e gnomi. Possibili antenati degli uomini lucertola, stanno in piedi su due zampe e sembrano intelligenti quanto un cane domestico.

Tutti i sauri di Casa di Roccia possono correre molto velocemente. Hanno lunghi arti anteriori per catturare la preda e mandibole potenti. La colorazione varia dal bianco puro a tinte biancastre di blu e verde.

Se tenute in cattività, queste creature possono imparare a svolgere facili compiti. Cacciano i topi, trasportano persone, tirano vagoni e carrelli, e corrono in grandi ruote per dare energia a macchinari.

Sfortunatamente, i sauri di Casa di Roccia non stanno molto bene insieme ai cavalli: le due specie si temono l'un l'altra. In più, muoiono se esposte alla luce del sole, subendo 1d6 punti-ferita per ora di esposizione fino alla morte.

Tuatara Gigante

Il tuatara gigante è un sauro lungo 2,4 metri che assomiglia ad un incrocio fra un iguana e un rospo. Con aculei lungo la schiena all'infuori, ha la pelle di colori che variano dal verde oliva al grigio biancastro della ghiaia. I tuatara hanno una membrana sugli occhi sensibile alla temperatura che, quando si abbassa, permette al sauro di vedere al buio (27 metri di infravisione).

I tuatara amano cacciare piccoli animali durante la notte e dormire durante il giorno. Attaccano con aggressività chi si avventura troppo vicino alle loro tane.

Sebbene questi sauri possono essere addestrati per il combattimento, gli aculei sulla schiena ne fanno pessime montature.

Xytar

A causa del soffio degli xytar, viaggiatori inesperti a volte scambiano questi sauri lunghi 2,4 metri per draghi. La pelle degli xytar, sebbene in gran parte gialla, ha macchie arancio e rosse lungo la schiena. Gli xytar hanno sei zampe e lunghe zanne acuminata. Vivono nei deserti caldi e possono stare sen'acqua per settimane.

Gli xytar sono carnivori e cacciano in branchi, spesso prendendo di mira carovane di passaggio e accampamenti di nomadi ai bordi del deserto. Possono soffiare un cono di fuoco lungo 9 metri e largo alla base 3 metri, causando 10d4 punti-ferita; le creature nell'area d'effetto possono dimezzare il danno con un tiro-salvezza contro soffio eseguito con successo. La tattica preferita dagli xytar è quella di usare prima il soffio per indebolire le vittime, per poi avvicinarsi in mischia usando il morso. Gli alchimisti cercano le sacche della gola che creano il fuoco del sauro, usandole per creare *pozioni del soffio di fuoco*.

Con molta difficoltà, gli xytar possono essere addestrati (penalità di +4 sul controllo della capacità). Le creature devono essere allevate dagli addestratori e non daranno retta a nessun altro. Si dice che solo le lucertole umanoidi *sis'thik* allevino gli xytar.

CLIMA/TERRENO:	Sotterranei
FREQUENZA:	Molto raro
ORGANIZZAZIONE:	Solitario
CICLO DI ATTIVITA':	Qualsiasi
DIETA:	Onnivoro
INTELLIGENZA:	Intelligente (8)
TESORO:	Nessuno
ALLINEAMENTO:	Neutrale
N. DI MOSTRI:	1d4
CA:	5
MOVIMENTO:	3
DADI-VITA:	10
THACO:	11
N. DI ATTACCHI:	6
FERITE PER ATTACCO:	3d6 ognuno (pseudobaccelli)
ATTACCHI SPECIALI:	Vedi sotto
DIFESE SPECIALI:	Nessuna
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna
TAGLIA:	M-G (diametro 1,8-3 m)
MORALE:	Elite (13)
VALORE PE:	3.000

Le scamille sono amorphe creature ameboidi che possono modificare la loro forma. Abitano le aree sotterranee e hanno qualche legame con le gelatine ocre. Diversamente dalle gelatine ocre, le scamille sono intelligenti e possono camuffarsi.

Nella loro forma normale, le scamille assomigliano alle amebe giganti. Ognuna ha un nucleo nero circondato da una massa di protoplasma grigio. Il protoplasma può estrudere sei pseudobaccelli. Una scamille ha un odore leggermente acido, sebbene la scamille non attacca con l'acido.

Grazie alla loro forma flessibile, le scamille usano possono creare delle bocche col quale parlare. Possono parlare il Comune, il quale è il loro linguaggio preferito. Le scamille non hanno un loro linguaggio.

In generale, le scamille non sono aggressive. Osserveranno in attesa un gruppo per determinarne la minaccia. Se un gruppo è "interessante" (magari astuto o eloquente), le scamille continueranno ad osservarlo per un po'.

Combattimento: Quando si riposa, la scamille prende la forma di qualche oggetto inanimato come una roccia, una porta, un muro, un tavolo, una sedia o uno scrigno. Le scamille non possono assumere la forma di creature viventi. L'abilità di cambiare forma è limitata e non è eseguita mediante uno sforzo cosciente; quando è stanca, la scamille semplicemente raccoglie il suo corpo. Ogni scamille può assumere la forma di un solo oggetto inanimato. Sebbene la scamille possa cambiare il proprio colore, un'attento esame renderà tale "oggetto" sospettoso. Una scamille camuffata penalizza il tiro sulla sorpresa avversario di -1.

Le scamille attaccano con i loro pseudobaccelli, infliggendo 2d6 punti-ferita ognuno.

Una scamille può far diventare appiccicoso uno pseudobacello (solo uno alla volta). Se la vittima viene colpita, vi rimane fortemente attaccata. Una vittima appiccicata ad uno pseudobacello può attaccare solo con le armi che aveva già in mano al momento dell'attacco andato a segno della scamille. Una vittima che attacca così impedita subisce una penalità di -4 sui tiri per colpire. Quando una vittima è bloccata, la scamille attacca con gli altri cinque pseudobaccelli, anche se questi altri non possono più diventare appiccicosi. Un attacco portato ad una vittima bloccata colpisce automaticamente. La vittima bloccata non può lanciare incantesimi che richiedano componenti materiali.

Per liberarsi da uno pseudobacello, la vittima deve superare un tiro per piegare sbarre. Si può fare un tentativo per round, al posto di qualsiasi attacco (o attacchi) la vittima vorrebbe fare.

Una scamille può decidere di lasciare la presa su una vittima bloccata. Altrimenti, una vittima bloccata può essere liberata solo con l'applicazione di *olio scivoloso* oppure con la morte della scamille.

Le scamille sono vulnerabili alla luce. Se si lancia un incantesimo *luce* contro una scamille, quest'ultima perde l'abilità di formare pseudobaccelli per quel round. Se lanciato su una scamille camuffata, l'incantesimo *luce* fa ritornare la scamille nella sua forma ameboida.

Habitat e Società: Le scamille vivono in luoghi bui come caverne e crepacci. Raramente si avventurano in superficie, perfino di notte.

Sebbene le scamille si possono trovare in piccoli gruppi, non esiste una mentalità collettiva. Ogni scamille agisce per conto suo, senza interferenze dalle sue simili.

Le scamille sono esseri asessuati i quali si scindono in due altre scamille più o meno una volta all'anno, quando ha assorbito abbastanza spazzatura sufficiente per la divisione. Una scamille vive in media 120 anni.

Alle scamille piace venire a conoscenza di segreti, e grazie alla loro abilità di camuffarsi, si trovano nella situazione ideale per origliare gli altri abitanti delle caverne.

Quando incontrate di buonumore, una scamille può fornire informazioni in cambio di cibo. Comunque, le scamille sono soggette a repentini cambiamenti di umore.

Ecologia: Le scamille tengono i pavimenti delle caverne puliti da immondizie, assorbendo specialmente i resti degli intrusi che entrano nel mondo sotterraneo.

Oltre a materiale animale o vegetale, le scamille si cibano anche di una piccola quantità di minerali e rocce, ricavando un po' di cibo anche dai resti dell'equipaggiamento di una vittima morta. Alle scamille piacciono molto i resti del cibo umano e semiumano. Per una scamille, tali scarti sono una prelibata leccornia.



Segugio Spettrale

CLIMA/TERRENO:	Qualsiasi
FREQUENZA:	Molto raro
ORGANIZZAZIONE:	Solitario o branco
CICLO DI ATTIVITA':	Qualsiasi
DIETA:	Carnivoro
INTELLIGENZA:	Semi- (2-4)
TESORO:	Nessuno
ALLINEAMENTO:	Caotico malvagio
N. DI MOSTRI:	1d6
CA:	-2
MOVIMENTO:	15
DADI-VITA:	5
THACO:	15
N. DI ATTACCHI:	1
FERITE PER ATTACCO:	2d6 (morso)
ATTACCHI SPECIALI:	La vittima morsa diventa astrale
DIFESE SPECIALI:	Sensi acuti, colpito solo da armi d'argento o magiche
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna
TAGLIA:	M (lungo 1,5 m)
MORALE:	Impavido (19)
VALORE PE:	975

I segugii spettrali sono creature del Piano Astrale. Sul Piano Materiale Primario, un segugio spettrale appare come un cane fantasma, pallido e translucido, con gli occhi come nere pozze di completa oscurità.

Combattimento: I segugii spettrali sono cercatori di tracce eccellenti—una volta messo su una pista, la può seguire per giorni. I segugii spettrali seguono le tracce come i ranger, con un punteggio base di 25. Si possono muovere a piena velocità e seguire la pista in qualsiasi situazione dove il loro punteggio modificato sia di almeno 20. Se necessario, possono viaggiare astralmente per oltrepassare ostacoli che interromperebbero l'inseguimento della preda. eh se questo avverte la preda della presenza del segugio, spesso li distrae dagli altri che cooperano con i segugii, che possono aggirare le vittime mentre il segugio

attacca frontalmente. I possessori esperti di segugii spettrali possono ordinare ai propri segugii di restare in silenzio.

Nonostante il loro entusiasmo per la caccia, i segugii spettrali possono essere cacciatori furbi e persistenti. Se cacciano in solitario o in piccoli gruppi senza nessun padrone, i segugii spettrali rimangono nell'ombra alla loro preda per giorni, aspettando il momento più opportuno per attaccare, quando le difese delle prede sono abbassate. Molte vittime non si accorgono di essere seguite fino a quando vengono attaccati da un gruppo di segugii spettrali ai primi bagliori dell'alba.

I segugii spettrali attaccano mordendo con le loro possenti mascelle; qualsiasi creatura morsa subisce 2d6 punti-ferita e deve fare un tiro-salvezza contro incantesimi. Se il tiro-salvezza fallisce, la vittima comincia a scomparire, assumendo lentamente lo stesso aspetto translucido del segugio spettrale stesso. L'intero processo dura 24 ore. Dopo 12 ore, un personaggio che scompare non può ascoltare o parlare a una persona normale (dal punto di vista della vittima, è il resto del mondo che sta diventando translucido, non lui). L'equipaggiamento del personaggio—armi, armatura, componenti per incantesimi e simili—non vengono influenzati e cadono a terra. A causa della sua incapacità di maneggiare oggetti, le creature che stanno scomparendo non possono mangiare o bere. Gli attacchi che influenzano la mente funzionano normalmente, ma la vittima è immune agli attacchi fisici. Dopo altre 12 ore, il personaggio scompare completamente dalla vista e passa nel Piano Astrale. Una volta nel Piano Astrale, la vittima può maneggiare oggetti (ma è difficile trovare qualcosa, che aspetta di essere presa) e può trovare qualsiasi modo per uscire dal piano e tornare nel Primo Materiale.

Una presa di *polvere di apparizione*, può ripristinare parzialmente un personaggio che scompare, come lo può fare un incantesimo *scaccia maledizioni*, *porta dimensionale* o *teletrasporto*. La polvere o l'incantesimo deve essere applicato direttamente sulla vittima prima della fine della trasformazione. Questi rimedi possono essere applicati in qualsiasi momento prima che il personaggio vada nel Piano Astrale.

Habitat e Società: Varie potenze maggiori o minori che risiedono nei Piani Esterni usano i segugii spettrali come guardie o per cercatori di piste. C'è il 20% di probabilità che qualche creatura extraplanare (come un titano, un tanar'ri o un githyanki) accompagna e comanda un segugio spettrale incontrato come mostro errante.

I segugii spettrali selvaggi, sebbene rari, possono essere incontrati nel Piano Astrale in cerca della preda. Un gruppo di due segugii spettrali selvaggi è sempre una coppia. I gruppi più grandi possono essere una coppia con i loro cuccioli o una o due femmine con il loro corteggiatore.

Ecologia: I segugii spettrali addomesticati richiedono le stesse attenzioni di un cane comune; cibo, pulizia, esercizio e addestramento. I segugii spettrali selvaggi sono cacciatori opportunisti e mangiatori di carogne che mangeranno qualsiasi cosa che siano in grado di mettere in bocca.



CLIMA/TERRENO:	Qualsiasi terreno
FREQUENZA:	Molto raro
ORGANIZZAZIONE:	Solitario o branco
CICLO DI ATTIVITA':	Notturno
DIETA:	Carnivoro
INTELLIGENZA:	Semi-intelligente (2-4)
TESORO:	Nessuno
ALLINEAMENTO:	Caotico malvagio
N. DI MOSTRI:	2d4
CA:	0
MOVIMENTO:	15, Vo 27 (C)
DADI-VITA:	3+3
THACO:	17
N. DI ATTACCHI:	1
FERITE PER ATTACCO:	2d4 (morso)
ATTACCHI SPECIALI:	Abbaiare
DIFESE SPECIALI:	Colpito solo da armi d'argento o magiche con danno minimo
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna
TAGLIA:	M (lungo 1,2 m)
MORALE:	Fanatico (18)
VALORE PE:	1.400

Il segugio ululante ha l'aspetto di un grande cane muscoloso. Il loro pelo è di colore nero come la fuliggine del camino. Nonostante il loro aspetto canino, l'espressione del segugio ululante può essere decisamente umana, e le sue orecchie ritorte possono essere scambiate per tronconi di corna. Gli occhi di un segugio ululante brillando di un rosso infernale; i denti sono gialli e adatti a strappare la carne delle vittime sfortunate.

Combattimento: L'abbaiare di un segugio ululante è un suono orribile, udibile chiaramente anche fino a 1,6 chilometri di distanza e anche di più nelle giuste condizioni. Le creature entro un raggio di 27 metri dal segugio che abbaia deve passare un tiro-salvezza contro incantesimi per non scappare per la paura fino ad arrivare dove non può più sentire il suono. Se abbaiano più di un segugio ululante alla volta, il tiro-salvezza subisce una penalità di -1, con la penalità che aumenta di 1 punto per ogni ulteriore segugio oltre il quinto (fino ad un massimo di -10). Le creature che superano il tiro-salvezza sono immuni all'abbaiare di quel particolare branco per il resto dell'incontro.

Quando un gruppo di segugi ululanti attacca un gruppo di nemici, i segugi cominciano ad abbaiare, sperando di provocare il panico fra i nemici e farli scappare. Se scappano alcuni avversari, il grosso del branco insegue le vittime impaurite con l'abilità del volo, mentre il resto rimane a distrarre gli avversari non in panico. Finché rimane almeno una preda impaurita, uno o più segugi continueranno ad abbaiare piuttosto che attaccare.

I personaggi presi dal panico scappano al massimo della velocità a loro consentita in direzione casuale, ma si muovono sempre per cercare di allontanarsi dalla sorgente del suono. I personaggi che scappano non si difendono a meno che messi all'angolo. In questo caso, combattono normalmente ma si girano a scappare alla prima opportunità. Un personaggio in fuga lascia cadere gli oggetti che ha in mano il 50% delle volte. Il *silenzio magico* blocca gli effetti, ma la vittima riprenderà a fuggire di nuovo se il suono ritorna.

In mischi, i segugi ululanti attaccano mordendo per 2d4 punti-ferita. La loro capacità di volo gli permette di lanciarsi all'attacco restando per lo più lontano da molti degli attacchi dell'avversario.

I segugi ululanti sono feriti solo dalle armi d'argento e magiche. Queste armi infliggono danno solo per il bonus magico. Per esempio, un pugnale +1 infligge 1 punto-ferita e uno

spadone a due mani +2 infligge 2 punti-ferita. Un'arma d'argento infligge 1 punto-ferita. Non si applicano bonus dovuti alla Forza e alla specializzazione.

Habitat e Società: Fortunatamente, i segugi ululanti abitano solo le terre più desolate. Abitano spesso in malinconiche tane dove riposano durante il giorno. Un branco di segugi ululanti di solito si prende un territorio di circa 500 kmq. Tendono ad attaccare qualsiasi creatura a sangue caldo che entri nel loro territorio e scacciano via con ferocia gli altri carnivori, compresi altri segugio ululanti.

Si raccontano voci di creature malvagie che abbiano usato i segugi ululanti come cacciatori o cani da guardia, ma perfino i piccoli segugi sono testardi, ostili e quasi impossibili da addestrare. Non saranno mai veramente addomesticati e scapperanno o si rivolteranno contro il proprio padrone alla prima occasione.

I branchi di segugi ululanti si organizzano come fanno i lupi, con un dominante, coppie e diversi giovani membri che servono come esploratori, cacciatori e guerrieri. I membri dominanti, sono spesso sfidati dai più giovani che vogliono prenderne il posto, e il perdente di queste sfide viene sempre ucciso, sebbene alcuni scelgano di fuggire. Gli incontri con segugi ululanti solitari avvengono solitamente con individui scappati alla morte di un combattimento per il potere.

La coppia dominante di segugi ululanti difende con aggressività i suoi cuccioli, e gli altri membri del branco devono preoccuparsi di procurare cibo per i cuccioli e le madri. Quando un branco di segugi ululanti diventa troppo numeroso per il territorio disponibile, diversi giovani si separano e si stabiliscono in nuovi territori per formare un nuovo branco.

Ecologia: I segugi ululanti possono mangiare qualsiasi tipo di carne, ma la carne semiumana è la loro preferita. Mangiano anche carogne se necessario, ma poche creature all'interno dei loro territori hanno la possibilità di morire naturalmente.



Shargugh

CLIMA/TERRENO:	Foresta
FREQUENZA:	Molto raro
ORGANIZZAZIONE:	Solitario o clan
CICLO DI ATTIVITA':	Qualsiasi
DIETA:	Onnivoro
INTELLIGENZA:	Intelligente (8-10)
TESORO:	U
ALLINEAMENTO:	Neutrale
N. DI MOSTRI:	1d3
CA:	7
MOVIMENTO:	15
DADI-VITA:	3
THACO:	17
N. DI ATTACCHI:	1
FERITE PER ATTACCO:	1d4 (morso) o a seconda dell'arma
ATTACCHI SPECIALI:	Lanciare pietre
DIFESE SPECIALI:	Nascondersi, <i>trasporto via pianta</i>
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna
TAGLIA:	P (alto 90 cm)
MORALE:	Risoluto (11)
VALORE PE:	175

Gli shargugh (pronunciato SCIAR-guh) sono piccoli umanoidi pelosi alti circa 90 centimetri. I loro lunghi capelli arruffati e ingarbugliati in modo cronico sono di solito color noce, sebbene alcuni rari individui possano averli verde scuro. I maschi hanno lunghe barbe incolte. L'aspetto degli shargugh tende ad essere scuro e rubicondo, i loro lineamenti rozzi ma in qualche modo graziosi e gli occhi sono color ambra o verde acceso.

Gli shargugh indossano vestiti laceri fatti di foglie secche, erba e pezzi di pelliccia o vestiti vecchi. Raramente indossano scarpe.

Gli adulti di entrambe i sessi pesano tra i 15 e i 20 chili. Uno shargugh può vivere in media fino a 250 anni.

Gli shargugh parlano il loro linguaggio e la lingua segeta



dei druidi; circa il 35% parla il Comune.

Combattimento: Uno shargugh può attaccare con un morso pericoloso, ma il 50% degli individui si arma con pugnali o spade corte. Almeno un membro del gruppo ha un'arma d'argento. Tutti gli shargugh sono esperti lanciatori di pietre; ognuno ne trasporta di solito 1d4+1 e può lanciarne una per round (con una gittata di 20/40/60). Queste pietre infliggono 1d4 punti-ferita; uno shargugh ottiene un bonus di +3 sui tiri per colpire quando scaglia una pietra.

Gli shargugh si sono ben adattati all'ambiente silvestre e possono passare attraverso alberi e sottobosco con facilità, così come riescono i druidi. Inoltre, si possono nascondere nelle aree boschive col 90% di probabilità di successo. Possono scalare i rampicanti allo stesso modo in cui i ladri scalano le pareti (75% di probabilità) a possono muoversi in silenzio nel 85% delle volte. Sono anche esperti ladri e svuotano le tasche con l'85% di probabilità.

Cinque volte al giorno, uno shargugh può usare un *trasporto via piante*, sebbene la distanza massima che possa coprire sia di 180 metri. Gli shargugh hanno il 100% di probabilità di arrivare nel luogo desiderato, sempre che il luogo si trovi entro i 180 metri del raggio d'azione.

Gli shargugh sono birichini e tendono a rubare gli oggetti di valore a qualsiasi persona che incontrano a meno che l'intruso non corrompa con cibo o bevande. Proteggono con aggressività le loro case e non tollerano il danno volontario all'ambiente silvestre. Usano le loro abilità per nascondersi e muoversi nel sottobosco per evitare il confronto faccia a faccia con creature più forti. La loro abilità di svuotare tasche e di *trasporto via piante*, gli permette di rubare armi e componenti di incantesimi ai loro nemici, e poi scagliare pietre da una distanza di sicurezza.

Habitat e Società: Gli shargugh vivono da soli o in gruppi familiari. Le famiglie di solito contano tre individui (due genitori e un solo figlio). Il piccolo shargugh sarà un giovane inerme nel 25% dei casi e un giovane o giovane adulto con piene capacità nel 75% dei casi.

Ogni individuo o gruppo definisce un suo territorio di circa 40 chilometri di diametro. Gli shargugh generalmente mantengono rapporti amichevoli con tutte le creature silvestri di allineamento buono o neutrale e tollerano le creature malvagie, sempre che queste creature non danneggino la foresta e non tentino di soggiogare lo shargugh. Driadi, centauri, unicorni e treant di solito sono alleati degli shargugh.

Ecologia: Gli shargugh hanno un rapporto simbiotico con il proprio territorio. La forza vitale dello shargugh trae forza e dà forza al territorio circostante. Inoltre, si prendono cura attivamente dei loro territori—potando gli alberi, raccogliendo la frutta e tenendo lontano minacce esterne.

Gli shargugh non abbandonano mai volontariamente i loro territori. Se forzati a farlo, si ammalano e muoiono in soli due giorni. Se una parte di foresta perde il suo shargugh, diventa maledetta e non fertile per sette anni. Durante questo periodo, non crescono né piante né alberi. Le piante esistenti non muoiono, ma non producono frutti o semi. Solo un incantesimo *scaccia maledizioni* eseguito da un druido di almeno 12° livello o un *desiderio* può ridare la fertilità alla terra prima del termine di sette anni.

Un giovane shargugh non lascia mai il territorio dei genitori. Il giovane o vi rimane fino alla morte dei genitori, nel qual caso eredita il territorio, oppure il giovane ed i genitori si spostano in due zone opposte. Eventualmente, i due gruppi formano due gruppi interamente nuovi con un confine comune.

CLIMA/TERRENO:	Deserto, montagne, sotterranei
FREQUENZA:	Molto raro
ORGANIZZAZIONE:	Solitario
CICLO DI ATTIVITA':	Qualsiasi
DIETA:	Onnivoro
INTELLIGENZA:	Intelligentissimo (13-14)
TESORO:	Z
ALLINEAMENTO:	Legale neutrale
N. DI MOSTRI:	1
CA:	0 (8)
MOVIMENTO:	12
DADI-VITA:	10-14
THACO:	10 DV: 11 11 DV: 10 12 DV: 9 13 DV: 8 14 DV: 7
N. DI ATTACCHI:	2 (5/2)
FERITE PER ATTACCO:	A seconda dell'arma +3
ATTACCHI SPECIALI:	Specializzazione nell'arma, forza eccezionale
DIFESE SPECIALI:	Immune al fuoco e alle illusioni, tiro-salvezza contro la magia
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna
TAGLIA:	M (alto 2,1 m)
MORALE:	Campione (16)
VALORE PE:	10 Dadi-vita: 3.000 11 Dadi-vita: 4.000 12 Dadi-vita: 5.000 13 Dadi-vita: 6.000 14 Dadi-vita: 7.000

I sollux sono semiumani dall'aspetto statuario dalla pelle cremisi e i lucenti capelli biondi. Le iridi degli occhi sono di un bianco brillante o di un intenso blu; il "bianco" dei loro occhi brilla di una luce giallo arancione.

Gli adulti di entrambe i sessi sono alti 2,1 metri, o poco più e pesano da 90 a 120 chili.

Combattimento: I sollux adulti hanno un punteggio di Forza che varia da 18/01 a 18/50; in combattimento ricevono un bonus di +1 sui tiri per colpire e di +3 sulle ferite. I sollux sono molto agili avendo un punteggio di Destrezza di almeno 16.

Molti dei sollux che gli avventurieri incontrano sono membri della Confraternita del Sole, un ordine di cavalieri con lo scopo di fronteggiare e sconfiggere gli efreet del Piano Materiale Primario. I suoi membri sono chiamati Fratelli del Sole, sia maschi che femmine. I fratelli del Sole indossano corazze di piastre di color oro rossastro e usano grandi scudi di metallo che brillano dell'effetto di un incantesimo *luce perenne*. Un Fratello del Sole ha un morale di 20 quando combatte contro un efreeti. I Fratelli del Sole usano varie di armi, una spada lunga, una lancia, un pugnale, un lazo e un'arma da lancio—di solito un arco corto composito. Gli oggetti magici di un Fratello del Sole, se ne ha, è di solito un'arma o un'armatura. La maggior parte del Fratelli del sole sono guerrieri dal 10° al 14° livello, ma si dice che il capo dell'ordine sia un potente guerriero di 16° livello con una *spada lunga +3 ammazzaeefreet*. Ogni Fratello del Sole è specializzato nella sua arma da mischia preferita, di solito la spada lunga.

Tutti i sollux sono immuni al fuoco normale e a tutti i tipi di illusione, e possono *individuare l'invisibile* a volontà. I sollux ricevono un bonus di +1 su tutti i tiri salvezza contro attacchi magici e sottraggono 1 punto-ferita a tutti i danni subiti da tali attacchi, sia che il tiro-salvezza abbia successo o meno.

I sollux tendono ad essere di temperamento mite e amichevoli. Preferiscono negoziare quando si tratta di non efreet ed eseguiranno una ritirata ordinata se la lotta si facesse impari.

Quando si tratta di efreet, i sollux cercano sempre di distruggerli o di spingerli fuori dal Primo Piano Material. Dato che non possono volare, i sollux cercano di creare delle situazioni in cui un efreeti è costretto ad attaccarli. Di solito ci riescono facendo in modo che l'inganno dell'efreeti sia svelato (usando la loro naturale immunità alle illusioni) oppure saccheggiando il suo tesoro. I sollux prendono molto sul serio i loro scontri con gli efreet e pianificano i loro attacchi molto accuratamente.

Habitat e Società: I saggi credono che i sollux vivano in comunità e allevino i propri figli in camere riempite col magma nel profondo sottosuolo. Solo i sollux che hanno dato prova delle loro capacità di guerriero (solitamente sconfiggendo gli efreet) sono accolti nella Confraternita del Sole. I Fratelli del Sole solitari cercano la loro casa nei deserti assolati, nei crateri dei vulcani, o in qualsiasi luogo ci sia un grande calore. Comunque, passano la maggior parte del loro tempo viaggiando per il mondo, cercando gli efreet e visitando gli altri sollux. In periodi di grande bisogno, i Fratelli del Sole solitari si riuniscono assieme per sconfiggere gli efreet, ma più spesso svolgono questo compito da soli oppure reclutano degli alleati durante il loro girovagare.

I sollux sono estremamente taciturni riguardo alle origini sulla loro faida contro gli efreet.

Ecologia: Sollux, sebbene legati alla lontana con gli efreet, abitano in effetti il Piano Materiale Primario. Si cibano dello stesso cibo di cui si nutrono gli umani ed i semiumani, ma preferiscono cucinare tutto quello che mangiano e gli piace bolelnte;





	Druj	Odic
CLIMA/TERRENO:	Qualsiasi	Qualsiasi territorio non desertico
FREQUENZA:	Molto raro	Molto raro
ORGANIZZAZIONE:	Solitario	Solitario
CICLO DI ATTIVITA':	Notturmo	Notturmo
DIETA:	Nessuna	Nessuna
INTELLIGENZA:	Intell.issimo (13-14)	Molto int. (11-12)
TESORO:	Nessuno (H)	Nessuno (H)
ALLINEAMENTO:	Neutrale malvagio	Neutrale
N. DI MOSTRI:	1	1
CA:	-4	-4
MOVIMENTO:	Vo 9 (A)	0
DADI-VITA:	14	16
THACO:	7	5
N. DI ATTACCHI:	1 o 4	1
FERITE PER ATTACCO:	Occhio: Nessuno Mano: 1d4 (pugno) Teschio: 1d6 (morso)	1d12 (ramo)
ATTACCHI SPECIALI:	Tocco velenoso, incantesimi (paralisi)	Tocco velenoso, incantesimi, <i>charme</i> , risucchio d'energia
DIFESE SPECIALI:	Animare i morti, immune ad alcuni incantesimi	Animare i morti, immune ad alcuni incantesimi
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna	Nessuna
TAGLIA:	Mi (variabile)	M (variabile)
MORALE:	Impavido (20)	Impavido (20)
VALORE PE:	16.000	22.000

Gli spiriti sono potenti esseri non morti che abitano i corpi, o parte di questi, di altri. Le creature o parti di creature animate dagli spiriti hanno un aspetto pallido, decrepito e spesso emettono un bagliore malsano verde, blu o porpora. Sebbene solitari, un druj o un odic possono essere incontrati in compagnia di 1d6 delle sue vittime.

I druj appaiono come una parte del copro—una mano, un occhio o un teschio—che fluttua o striscia in un modo orribile.

Gli odic sono creature senza forma che prendono possesso

di un normale vegetale, di solito cespugli o piccoli alberi.

Combattimento (Generale): essendo non morti, gli spiriti sono immuni al *sonno*, allo *charme* e agli incantesimi che *bloccano*. Non possono essere paralizzati o avvelenati, e sono pure immuni agli attacchi basati sul freddo.

Tutti gli spiriti sono velenosi; un colpo subito in mischia da uno spirito costringe la vittima a passare un tiro-salvezza contro veleno per non morire immediatamente. Inoltre, l'aura velenosa dello spirito guasta o rende inutilizzabili tutti gli oggetti degradabili entro un raggio di 9 metri: come cibo (comprese le razioni di ferro), acqua, bevande, acqua santa, pozioni magiche, unguenti, oli. Non è permesso tiro-salvezza contro questo potere, sebbene gli oggetti all'interno di uno spazio extradimensionale chiuso, come una *borsa conservante*, ne siano immuni. Se il contenitore viene aperto anche solo per un momento quando si trova all'interno dell'area di effetto, gli oggetti degradabili all'interno si guastano. Gli oggetti guastati da questo potere non diventano velenose, ma perdono tutte le proprietà magiche ed acquisiscono un gusto orribile. Il cibo e le bevande guaste, se consumati, non forniscono alcun sostentamento. Gli oggetti normali possono essere riportati al loro stato precedente con un incantesimo *purificare il cibo e le bevande*, sebbene non perdano quasi mai il gusto sgradevole. Gli oggetti magici e l'acqua santa possono essere ripristinati solo da un *desiderio* o *desiderio minore*.

Le piante viventi e gli insetti normali all'interno dell'area velenosa si paralizzano immediatamente e muoiono se lo spirito rimane nell'area per più di un'ora. Questo effetto nega tutte le forme di controllo dei vegetali (compreso l'incantesimo *intralciare*) e tutte le piaghe o gli stormi di insetti, sia normali che magici.

Gli spiriti usano continuamente una forma di individuazione dell'invisibile, e possono usare qualsiasi delle seguenti abilità simili ad incantesimi una volta per round, a volontà, come sacerdoti di 16° livello: *buio*, *silenzio nel raggio di 4,5 m*, *causa malattie*, *animare i morti* e *dito della morte*.

Gli spiriti usano frequentemente l'abilità di *animare i morti* per trasformare le vittime uccise in zombi, che lo spirito usa per difendersi e colpire i nemici. Sia lo spirito che gli zombi sotto il suo controllo possono essere scacciati da sacerdoti e paladini come non morti speciali.

Tutti gli spiriti perdono tutti i poteri durante il giorno, sebbene si possano spostare per 40 chilometri dall'alba al tramonto.

Combattimento del Druj

Una volta a notte, un druj può dividere la sua essenza, creando quattro forme identiche. Ognuna di queste forme è velenosa, ed ognuna può attaccare separatamente; comunque, solo una mantiene le capacità magiche. Gli avversari, spesso sono in grado di identificare quale sia la forma che lancia gli incantesimi, in quanto tende a stare in retroguardia mentre le altre tre attaccano. Dovesse essere distrutta la forma con le capacità magiche, una delle forme sopravvissute ottiene immediatamente le capacità magiche del druj. Solo distruggendo tutte le quattro forme si sconfigge la creatura.

La prima volta in una notte che la creatura viene scacciata da un sacerdote o paladino, le sue quattro forme sono forzate a riunirsi in una sola e a rimanere così per 1d4+1 round, dopo il quale, un druj può dividersi di nuovo. Similmente, se il druj viene scacciato prima che possa dividersi, non può più scindersi per 1d4+1 round. In ogni caso, i successivi tentativi di scacciare per quella notte vengono trattati normalmente—cioè, forzano la creatura a ritirarsi.





I druj hanno dei poteri aggiuntivi a seconda della forma che assumono.

Occhio: Un druj occhio si muove a scatti in giro, cercando di toccare gli avversari. Il tocco non infligge danno, tranne il veleno. Un druj occhio può usare uno speciale attacco con lo sguardo ogni round oltre all'attacco fisico. La vittima deve passare un tiro-salvezza contro paralisi per non essere paralizzato per 1d4 turni. Questo attacco ha un raggio d'azione di 9 metri, e la vittima deve incrociare lo sguardo del druj per esserne influenzato. Un druj occhio può toccare automaticamente una vittima paralizzata.

Mano: U druj mano infligge 1d4 punti-ferita quando colpisce una creatura; si aggrappa, e poi provoca danno automatico durante i round successivi. Il danno inflitto dalla presa è di 1d4 punti-ferita più la Classe d'Armatura della vittima (senza contare i bonus della Destrezza e dello scudo). Perfino i personaggi con Classe d'Armatura 0 o meno, subiranno 1d4 punti-ferita per round. La vittima deve passare un tiro-salvezza contro veleno solo nel round che viene afferrata

Teschio: Un druj teschio fluttua contro la vittima, tentando di morderla; ogni morso infligge 2d4 punti-ferita e forza la vittima a passare un tiro-salvezza contro veleno per non morire. Quando attaccata la prima volta, la vittima deve passare un tiro-salvezza contro incantesimi per non essere immobilizzato dalla paura per un round. Il druj può mordere automaticamente una vittima immobilizzata.

Combattimento dell'Odic

Questo spirito si impossessa di una nuova pianta ogni notte. La pianta emana una luce rossastra o blu in un raggio di 6 metri; questa luce è visibile fino ad una distanza di 300 metri. Le creature viventi che entrano nella luce devono passare un tiro-salvezza contro incantesimi o perdono un livello o un Dado-Vita, come se fosse colpito da un *wight*. Ogni vittima potenziale deve fare un ulteriore tiro-salvezza per ogni round che rimane all'interno della luce.

Quando ha trovato la sua pianta per quella notte e vi si è stabilito, un odic non può muoversi fino all'arrivo del giorno. La pianta ospite muore immediatamente. L'odic può animare parti della pianta, comunque, e usarle per portare attacchi.

L'odic usa i rami della pianta più lunghi per assestare colpi che causano 1d12 punti-ferita fino ad una distanza di 9 metri; chiunque venga colpito deve anche fare il tiro-salvezza contro veleno per non morire.

L'odic usa altre parti dell'ospite per trovare vittime. L'odic può animare fino a sei foglie alla volta. Queste foglie animate fluttuano nell'aria ad un fattore di movimento 3; l'odic le può controllare fino ad un raggio di 1,6 chilometri. Le foglie animate hanno una THACO di 16 e una Classe d'Armatura di 8; dato che sono quasi impossibili da notare hanno conferiscono una penalità di -6 sul tiro per la sorpresa avversario. Hanno un punto-ferita ognuna. Non infliggono danni, ma la vittima toccata deve passare un tiro-salvezza contro incantesimi per non essere *charmata* e attirata verso l'odic. Le vittime *charmate* che entrano nella luce dell'odic subiscono una penalità di -4 sui tiri-salvezza contro risucchio di energia e non potranno lasciare l'area volontariamente.

Se la pianta ospite non ha foglie, l'odic può animare la cosa più simile—spine, fiori, ranuncoli, ecc. Durante una singola notte, un odic può animare un numero di foglie pari a quante ce ne sono disponibili sulla pianta. Le foglie animate non hanno le capacità magiche o il tocco velenoso dell'odic.

Le foglie animate possono essere scacciate come non morti speciali. Se scacciate con successo; si rompe il legame con l'odic e cadono a terra, inerti. L'odic non può rianimare una foglia

dopo che è stata scacciata, ma può continuare ad animare altre foglie della pianta ospite.

Se è lo stesso odic ad essere scacciato, viene forzato ad abbandonare la pianta ospite e diventa inerme fino al prossimo tramonto, quando potrà possedere un'altra pianta.

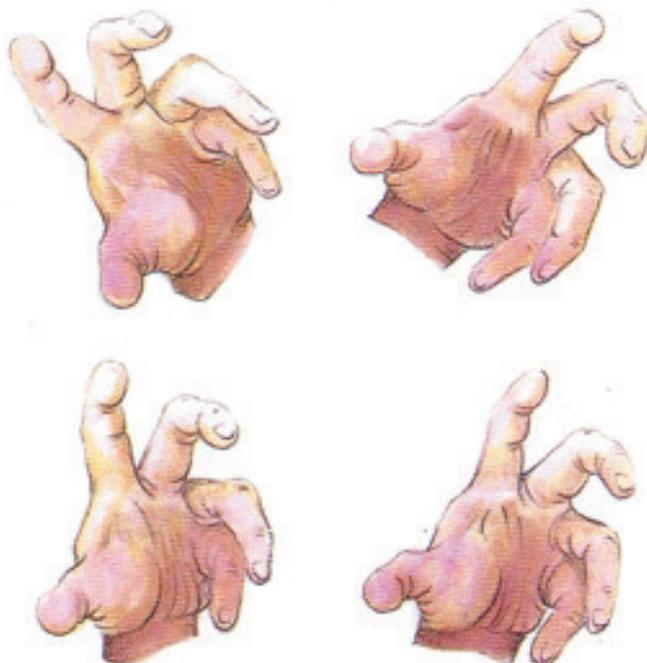
Habitat e Società: Gli spiriti sono solitari vagabondi. Non hanno solitamente tesori, ma occasionalmente servono come guardiani di oggetti o tesori particolari. Inoltre, la vittima di un odic, se presente, può trasportare un tesoro di tipo H.

I druj sono sempre incontrati singolarmente, a meno che non sia stato espressamente ordinato formare un gruppo da un lich, un sacerdote malvagio o simili potenze del male. In questi casi, due druj occhio potrebbero stare nelle orbite di un druj teschio, accompagnate da due druj mano. Non si troveranno mai abbinamenti più grandi di questi cinque ed è più comune incontrare conformazioni più piccole (come un druj teschio con un druj occhio, per esempio).

Gli odic sono sempre incontrati singolarmente. Occasionalmente, gli odic infestano i corpi di mostri vegetali. Al mostro è permesso un tiro-salvezza contro incantesimi, se ha successo, l'odic non può più tentare di possedere il mostro per quella notte. Comunque, l'odic può sempre stabilirsi in una pianta vicina e attaccare il mostro usandole abilità normali.

Il possesso da parte di un odic uccide il mostro vegetale, come uccide la pianta normale. Se al creatura posseduta è mobile, l'odic può muoversi allo stesso fattore movimento normale; l'odic può inoltre usare tutti i poteri del mostro in aggiunta ad i suoi.

Ecologia: Come molti non morti, questi spiriti odiano la vita e cercano di distruggerla ogni volta che sia possibile. Può essere che gli spiriti traggano sostentamento dalla forza vitale delle creature che uccide, ma la fame non è chiaramente il solo motivo. Distruttivi come sono, gli spiriti cercano di spostarsi prima che possano causare troppi danni. Dovesse per qualche motivo uno spirito decidersi di stabilirsi in un luogo, gli effetti sarebbero disastrosi, in quanto lo spirito tenderebbe a uccidere qualsiasi cosa si trovi nelle vicinanze.



Sporangio



CLIMA/TERRENO:	Qualsiasi caverna
FREQUENZA:	Molto raro
ORGANIZZAZIONE:	Gruppo
CICLO DI ATTIVITA':	Qualsiasi
DIETA:	Acqua fresca, umanoidi
INTELLIGENZA:	Normale (10)
TESORO:	Vedi sotto
ALLINEAMENTO:	Caotico neutrale
N. DI MOSTRI:	1-4 (2-8)
CA:	0 (4 i tentacoli)
MOVIMENTO:	18
DADI-VITA:	10
THACO:	13
N. DI ATTACCHI:	13
FERITE PER ATTACCO:	1x12 (tentacoli)/2d10 (morso)
ATTACCHI SPECIALI:	Paralisi
DIFESE SPECIALI:	Rigenerazione, immunità alle armi
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna
TAGLIA:	M (diametro 1,5 m)
MORALE:	Fanatico (17)
VALORE PE:	1.400

Gli sporangi a prima vista hanno l'aspetto identico a quello di un beholder: una creatura fluttuante a forma di palla del diametro di 1,5 metri, con una grande bocca e un grande occhio al centro. Ci sono tentacoli sulla parte alta, ma in effetti si protendono da tutta la superficie del corpo (sopra, sotto, di fronte, dietro e ai lati). Di solito tiene tutti i tentacoli retratti tranne qualcuno sulla parte superiore, ed è quindi facilmente scambiato per un Occhio Tiranno.

Combattimento: Lo sporangio attacca in combattimento con i suoi tentacoli; mentre si muove, estende tutti i tentacoli, dando l'impressione che vengano lanciati. Si muove nell'aria e nell'acqua volando magicamente, ma è molto veloce (come un fuoco fatuo). Quando combatte ruota rapidamente (e in tutte le direzioni), usando tutti i suoi 12 tentacoli ogni round, contro 1 o 2 avversari. Lo sporangio preferisce non mordere le vittime che ancora si muovono. Usa solo i tentacoli, finché non sono tutti distrutti; solo allora userà il suo feroce morso. Ogni tentacolo infligge 1 punto-ferita, ed ogni colpo andato a segno richiede un tiro-salvezza contro paralisi. Il fallimento indica che il tentacolo velenoso ha colpito la pelle, e sortirà il suo effetto. Questa paralisi è un po' ritardata, comunque, e ha effetto solo dopo 1 round; rimane per 1 turno o a meno che curata. Se il suo avversario viene paralizzato, lo sporangio si muoverà per attaccare un'altra vittima. Se i suoi avversari fuggono, lo sporangio rimane a banchettare con le vittime paralizzate; se non ce ne sono, insegue sempre.

Gli sporangi si rigenerano immergendosi nell'acqua dolce (non nella brina), riguadagnando 3 punti-ferita per ogni round che restano immersi, così le parti perse possono ricrescere.

Lo sporangio può essere ferito da qualsiasi tipo di arma da taglio, e arma da lancio tranne la fionda. Comunque, è immune alle armi da botta, e a tutti gli incantesimi eccetto quelli che causano danno; tali incantesimi distruggeranno un tentacolo per dado di danno (o per dardo incantato), senza influenzare i punti-ferita della creatura. Una volta che tutti i tentacoli sono distrutti, questi incantesimi non hanno più effetto. Gli sporangi non possono udire, quindi sono immuni a tutti gli effetti basati sul suono; sono anche immuni al veleno, alla paralisi, e allo charme. Nemmeno gli apparati magici hanno effetto su queste orride creature, eccetto quando producono danni causati da effetti simili a incantesimi.

Se un personaggio dichiara come bersaglio uno dei tentacoli, e usa un'arma da taglio, il tentacolo ha CA4, e si recide facilmente. Dopo essere stato mozzato il tentacolo resta vivo per 1 ora, muovendosi lentamente e resta velenoso per tutto questo tempo.

Habitat/Società: Agli sporangi piace vivere nelle caverne vicino a fonti di acqua dolce. Il solo modo in cui possono riprodursi è l'immersione di un tentacolo nell'acqua. Lasciandolo il tentacolo nell'acqua la rigenerazione è tale da ricreare uno sporangio intero in 1 ora.

Ecologia: Gli sporangi possono attaccare qualsiasi cosa, ma amano la carne umanoide. Hanno un'intelligenza media (10), e non possono usare incantesimi o oggetti magici. Quando la creatura è ridotta a 0 punti-ferita o meno, il corpo si sfalva grottescamente, ruotando selvaggiamente e lanciando tutti i rimanenti tentacoli in tutte le direzioni. (Esegui un tiro per colpire finale se applicabile.)

CLIMA/TERRENO:	Qualsiasi oceano
FREQUENZA:	Comune
ORGANIZZAZIONE:	Tribale
CICLO DI ATTIVITA':	Qualsiasi
DIETA:	Onnivoro
INTELLIGENZA:	Intelligente (8-10)
TESORO:	U
ALLINEAMENTO:	Neutrale
N. DI MOSTRI:	1d4x20
CA:	5
MOVIMENTO:	Nu 24
DADI-VITA:	2
THACO:	19
N. DI ATTACCHI:	3 o 2
FERITE PER ATTACCO:	1d3 (artiglio)/1d3 (artiglio)/1d6 (morso) o 1d6 (morso)/a seconda dell'arma
ATTACCHI SPECIALI:	Nessuno
DIFESE SPECIALI:	Nessuna
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna
TAGLIA:	M (lungo 1,8-2,1 m)
MORALE:	Risolto (12)
VALORE PE:	65 120 (anziano)

Questo nomade umanoide marino, degli occhi grandi e fissi, una pinna dorsale che arriva fin sopra la testa, e una pelle squamata. Le mani e i piedi sono palmati e artigliate. Le gambe di uno squaloide non servono per camminare, sono il rimasuglio dell'eredità umana; la creatura nuota per mezzo della sua potente coda da alligatore.

La maggior parte degli squaloidi sono di colore marrone rossastro, sebbene alcuni siano di colore blu scuro o blu-nero. La pelle è di solito colorata a macchie o a bande di colore più chiaro—bianco o giallo negli individui marroni rossastri; argento, azzurro o verde metallico negli individui blu o blu-nero. Il disegno formato dalle macchie o dalle bande è unico per ogni individuo.

Gli occhi di uno squaloide hanno una membrana riflessiva che concentra tutta la luce disponibile. Questo gli permette di vedere perfino allo scuro o nell'acqua fangosa; fa anche in modo che i loro occhi sembrino brillare, come quelli dei gatti quando la luce li colpisce.

Gli squaloidi adulti di entrambe i sessi sono lunghi da 1,8 a 2,1 metri, misurati dal naso alla coda, e pesano da 95 a 125 chili. Molti vivono fino a 12è anni, sebbene siano esistiti alcuni individui arrivati fino al doppio.

Gli squaloidi parlano il proprio linguaggio; il 40% parla il Comune o la lingua di un'altra razza marina.

Combattimento: Gli squaloidi sono cacciatori aggressivi ma di solito evitano il combattimento con le specie intelligenti, attaccando solo per autodifesa o per difendere il territorio.

Gli squaloidi adulti usano giavellotti o tridenti. Di solito un individuo ogni quattro di un gruppo di cacciatori ha una rete. Gli squaloidi disarmati possono combattere usando artigli e morso; quelli che usano un'arma possono attaccare sia con l'arma che con il morso nello stesso round.

La parte più importante nella difesa di un gruppo di squaloidi è il branco di squali addomesticati. Ogni tribù di squaloidi mantiene un branco di 4d6 squali, uno per ogni due o tre squaloidi adulti: il 25% degli squali di un branco hanno 7 o 8 Dadi-Vita, il 25% ha 5 op 6 Dadi-Vita e il restante ha 3 o 4 Dadi-Vita. Se la tribù di squaloidi conta più di 50 individui, uno dei loro squali sarà di tipo gigante con 10 o 12 Dadi-Vita. Gli squaloidi hanno un legame empatico con i loro squali e possono dargli

comandi semplici (come, vieni, vai, girati, fermati e attacca) fino ad un raggio di 360 metri.

In battaglia, gli squaloidi e i loro squali, attaccano su un largo fronte per cercare di circondare il nemico in tutte e tre le dimensioni. Poi, ad un segnale del loro anziano, convergono tutti in un singolo punto nelle file del nemico, cercando di colpire quanti pochi nemici possibile con il maggior numero di alleati possibile.

Habitat e Società: Gli squaloidi vivono in gruppi tribali guidati da un anziano con 3 Dadi-Vita. Ogni tribù ha un territorio di all'incirca 310 kmq, che difendono con vigore contro tutte le altre razze. Tendono ad essere ospitali con gli stranieri, ma i visitatori sono incoraggiati a restare per poco. A nessuno straniero è permesso cacciare nel loro territorio o prendere qualcosa senza il permesso dall'anziano della tribù. Gli squaloidi tendono ad essere molto possessivi dei relitti nel loro territorio, in quanto questi servono come barriere coralline naturali brulicanti di vita marina. Gli avventurieri che cerchino di impossessarsene dovranno prepararsi a mercanteggiare oppure a combattere.

Gli squaloidi passano il loro tempo foraggiando e cacciando per procurarsi cibo oppure a prendersi cura dei loro squali, che sono come i cani da caccia per gli umani. Se un'area di caccia è particolarmente buona, come vicino ad un luogo dove i peschi depongono di solito le uova, una tribù di squaloidi può decidere di costruire delle case temporanee, usando qualsiasi tipo di materiali riescano a trovare, in cui stabilirvisi finché l'abbondanza dura. Altrimenti, non restano mai a lungo in una zona del loro territorio.

Se l'anziano di una tribù viene ucciso o muore, gli adulti che sopravvivono entrano in uno strano cambiamento. Durante le poche settimane seguenti le loro gambe crescono e la loro mole aumenta per permettergli di respirare sia aria che acqua. Questo cambiamento (che i saggi dicono sia un ritorno alle origini terrestri della razza) permette agli squaloidi di muoversi anche sulla terraferma facilmente come un umano. Gli adulti più vecchi (10+1d10 individui di entrambe i sessi) tornano a riva e si dirigono verso un luogo tradizionale, di solito la cima di una collina o di una montagna, dove svolgono un antico cerimoniale per scegliere il nuovo anziano. Poi, il gruppo ritorna verso il mare e tutti gli squaloidi tornano allo stato normale.

Ecologia: Gli squaloidi mangiano qualsiasi cibo marino riescano a trovare. Pesci e molluschi sono la base della loro dieta, sebbene vadano a caccia anche ai mammiferi marini quando ci sono.



Statua Animata



	Cristallo	Ferro	Giada	Roccia/Melma	Argento	Acciaio
CLIMA/TERRENO:	Qualsiasi	Qualsiasi	Qualsiasi	Qualsiasi	Qualsiasi	Qualsiasi
FREQUENZA:	Molto raro	Molto raro	Molto raro	Molto raro	Molto raro	Molto raro
ORGANIZZAZIONE:	Solitario	Solitario	Solitario	Solitario	Solitario	Solitario
CICLO DI ATTIVITA':	Qualsiasi	Qualsiasi	Qualsiasi	Qualsiasi	Qualsiasi	Qualsiasi
DIETA:	Nessuna	Nessuna	Nessuna	Nessuna	Nessuna	Nessuna
INTELLIGENZA:	Poco int. (5-7)	Poco int. (5-7)	Poco int. (5-7)	Poco int. (5-7)	Poco int. (5-7)	Poco int. (5-7)
TESORO:	Nessuno	Nessuno	Nessuno	Nessuno	Nessuno	Nessuno
ALLINEAMENTO:	Neutrale	Neutrale	Neutrale	Neutrale	Neutrale	Neutrale
N. DI MOSTRI:	1d6	1d4	1d6	1d3	2d6	1d4
CA:	4	2	4	4	4	1
MOVIMENTO:	9	3	6	6	12	3
DADI-VITA:	3	4	3+1	5	1+1	5
THACO:	17	17	17	15	19	15
N. DI ATTACCHI:	2	2	2	2	1	2
FERITE PER ATTACCO:	1d6 (pugno)/ 1d6 (pugno)	1d8 (pugno)/ 1d8 (pugno)	1d6 (pugno)/ 1d6 (pugno)	2d6 (pugno)/ 2d6 (pugno)	2d4 (morso)	1d8 (pugno)/ 1d8 (pugno)
ATTACCHI SPECIALI:	Nessuno	Nessuno	Nessuno	Schizzo	Nessuno	Nessuno
DIFESE SPECIALI:	Vedi sotto	Vedi sotto	Vedi sotto	Vedi sotto	Vedi sotto	Vedi sotto
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna	Nessuna	Nessuna	Nessuna	Nessuna	Nessuna
TAGLIA:	M (alto 1,8 m)	G (alto 2,4-3 m)	M (alto 1,8 m)	G (alto 2,7 m)	Mi (alto 30 cm)	M (alto 1,8 m)
MORALE:	Impavido (20)	Impavido (20)	Impavido (20)	Impavido (20)	Impavido (20)	Impavido (20)
VALORE PE:	120	420	270	420 (roccia) 350 (melma)	120	650

Le statue animate di Mystara sono creature animate e create magicamente simili ad un golem che si trova negli altri mondi.

Le statue animate hanno spesso l'aspetto umanoide, sebbene siano possibili altre forme. A meno che non si muova, una statua animata appare come una normale statua fatta di pietra, cristallo o metallo.

Combattimento: Le statue sono immuni allo *charme*, al *sonno* e agli incantesimi che *bloccano*. Non possono essere avvelenate e

sono immuni a malattie e soffocamenti.

Le statue animate non sono grandi pensatori o tattici; comunque, la loro modesta intelligenza gli permette di combattere sensibilmente e con efficacia. Lasciate al loro arguzia, le statue animate stanno immobili, cercando di sembrare statue comuni finché non hanno la possibilità di assalire ignari avversari. Molte statue possono individuare i lanciatori di incantesimi e tentano di neutralizzarli per primi. Le statue animate sono anche capaci di eseguire ordini ragionevolmente complessi ed usare la loro intelligenza per alterarli se le circostanze lo richiedono. La gran parte delle statue animate usano i loro pugni come arma. Non sono abbastanza agili per usare delle armi con efficacia ma gli può essere ordinato di usare qualche attrezzo se il compito assegnato lo richiede. Un gruppo di statue animate a guardia dell'ingresso di un castello, per esempio, possono gettare un barile di olio infiammabile, infiammarlo, abbassare le grate dell'ingresso e suonare l'allarme se attaccate.

Cristallo

Le statue di cristallo sono le statue animate più fragili. Note che le statue animate di cristallo sono costruiti magici e per questo non sono soggette agli effetti dell'incantesimo *frantumazione*.

Ferro

Le statue animate di ferro hanno il corpo che può assorbire il metallo. Subiscono i normali danni dalle armi comuni, ma se vengono colpiti da un'arma non magica di metallo, l'arma rimane incastrata nella statua a meno che l'attaccante non superi un tiro-salvezza contro incantesimi. L'arma può essere rimossa solo dopo la morte della statua. Le armi lasciate nella statua vengono assorbite nei 1d4 giorni successivi, e tutte le parti non metalliche vengono espulse.

Giada

Le statue animate di giada eseguono tutti i tiri-salvezza come se fossero guerrieri di 10° livello. Sono immuni alle armi non magiche e perfino le armi magiche non ottengono i bonus sui





tiri per colpire e per le ferite quando usate contro di loro. Quando distrutte in combattimento, si sgretolano in polvere senza valore.

Roccia

Le statue animate di roccia sono cave. L'interno è riempito con caldo magma che fuoriesce dalle punte delle dita (gittata 5/10/15). Le statue animate eseguono un attacco normale per vedere se il magma va a segno, che può usare contro una vittima per ogni round; chiunque sia colpito dal magma subisce 2d6 punti-ferita. Quando distrutta, una statua animata di roccia si apre, formando una pozza di magma del diametro di 9 metri. Le creature prese in mezzo alla pozza subiscono 2d6 punti-ferita (dimezzati da un tiro-salvezza contro soffio).

Melma

Le statue animate di melma sono cave e riempite con melma grigia che la statua sparge allo stesso modo di come una statua animata di roccia fa con il magma. Quando la melma colpisce, forma una piccola bolla immobile con 4 punti-ferita e una Classe d'Armatura di 8. Ogni bolla, infligge 2d4 punti-ferita alla vittima ogni round finché la bolla non viene distrutta. Una bolla può dissolvere il metallo, come la normale melma grigia, distruggendo le corazze di maglia in un round e le corazze di piastre in due; le armature magiche durano un round in più per ogni punto di protezione magica. Quando uccisa, la statua animata di melma si apre, rilasciando una melma grigia con 3 Dadi-Vita e tutte le normali abilità descritte nel *Manuale dei Mostri*.

Argento

Le statue animate d'argento sono immuni a tutte le armi non magiche e al fuoco normale. Subiscono solo metà dei danni dalle armi magiche da taglio o da punta (tipo T o P) e sono immuni alle armi non di metallo, magiche o meno. Dato che i loro pugni sottili sono inutili come armi, le statue d'argento attaccano mordendo.

Acciaio

Le statue animate d'acciaio sono immuni a tutte le armi non magiche di ferro o d'acciaio; quando queste armi colpiscono una statua animata d'acciaio si incastrano automaticamente. Durante il round che segue, la statua assorbe l'arma, riguadagnando 1d4+1 punti-ferita persi nel processo. Le armi magiche di tutti i tipi sono immuni al potere di assorbimento della statua e causano danno normale; comunque, l'arma rimane lo stesso incastrata e l'attaccante deve passare un tiro per aprire porte per riuscire a liberare l'arma velocemente. Se il tiro fallisce, l'attaccante riottiene l'arma ma perde tutti gli attacchi possibili per quel round e subendo una penalità di +2 sul tiro per l'iniziativa del round successivo.

Habitat e Società: le statue animate possono essere incontrate ovunque ci sia (o ci fu stato) un lanciatore di incantesimi per crearla. Generalmente, si trovano in castelli o rovine dove servono come guardiani o servi. Come costruiti magici, le statue animate non hanno società. Esistono solo per servire il proprio padrone. Sebbene non abbiano tesori propri, spesso fungono come guardiani instancabili per tombe o nascondigli di tesori.

Ecologia: Le statue animate non hanno bisogno di dormire, mangiare, bere, respirare o dormire. Come i golem, vengono create da un corpo artificiale che viene animato da uno spirito elementale. Qualsiasi lanciatore di incantesimi di almeno 9° livello è in grado di creare una statua animata, sempre che conosca gli incantesimi necessari e possieda o materiali necessari. Anche se alcuni degli incantesimi richiesti non sono disponibili ad un personaggio di 9° livello, tale personaggio può creare lo

stesso una statua animata se l'incantesimi necessari sono su pergamena. I tempi e i costi base di costruzione di una statua animata sono indicati di seguito:

Statua	Tempo di Costruzione	Costo
Cristallo	Tre mesi	7.500
Ferro	Cinque mesi	10.000
Giada	Quattro mesi	8.000
Melma	Cinque mesi	12.500
Roccia	Quattro mesi	12.500
Argento	Due mesi	3.000
Acciaio	Sei mesi	10.000

Per costruire una statua animata, un esperto di magia o un sacerdote deve assoldare un abile scultore o un fabbro per creare un'immagine adatta per l'incantamento. Durante la costruzione, il personaggio deve lanciare diversi incantesimi sull'opera. Un esperto di magia deve lanciare *costruzione, evocare elementali, fabbricazione e suggestione*. Un sacerdote deve lanciare *ricerca, animare oggetti, preghiera, animare i morti e comando*. In tutti i casi, il materiale usato per la statua deve essere puro; materiale creato magicamente non funziona.

Cristallo

Sebbene possano essere usati cristalli rari e di valore, come i diamanti, la statua può essere costruita col quarzo o con altri cristalli comuni. Il cristallo deve essere privo di difetti o crepe. Ci vuole un singolo blocco di taglia umana.

Ferro

Le statue di ferro devono essere forgiate dal ferro puro modellato dal minerale appena fuso.

Giada

Sebbene si possa usare la giada, questo non è necessario. Basta un singolo blocco di pietra comune di taglia umana ovviamente privo di difetti.

Roccia/Melma

Lo scultore deve creare diverse sezioni—due braccia, due gambe, una testa, una parte posteriore e una parte anteriore—ed unirli assieme. Il magma o la melma grigia viene tenuta nel corpo cavo e fatta fluire attraverso dei canali scavati nelle braccia.

Per completare il costruito, il personaggio deve riempirla con 5 chili di magma presa dal cuore di un vulcano o con una melma grigia viva, dipende dal tipo di costruito che si vuole creare.

Argento

Il costruito ha uno strato sottile di argento, come una specie di pelle (del valore di 50 monete d'oro) che può essere recuperato una volta ucciso.

Acciaio

Il metallo per il costruito deve essere acciaio della qualità più pregiata, comprendendo l'acciaio di almeno un'arma d'acciaio che è stata insanguinata (di solito per uccidere un avversario) in combattimento.

Strangolatore

CLIMA/TERRENO:	Sotterraneo
FREQUENZA:	Raro
ORGANIZZAZIONE:	Solitario
CICLO DI ATTIVITA':	Notturno
DIETA:	Carnivoro
INTELLIGENZA:	Semi-intelligente (2-4)
TESORO:	Nessuno
ALLINEAMENTO:	Caotico malvagio
N. DI MOSTRI:	1d6
CA:	4
MOVIMENTO:	9, Sc 3
DADI-VITA:	3
THACO:	17
N. DI ATTACCHI:	1
FERITE PER ATTACCO:	1d4 (tentacolo)
ATTACCHI SPECIALI:	Strangolare (1d8)
DIFESE SPECIALI:	Nessuna
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna
TAGLIA:	P (105 cm)
MORALE:	Incostante (7)
VALORE PE:	120

Lo strangolatore è un piccolo mostro crudele che abita le gallerie e le caverne. Ha la pelle chiazzata color grigio o marrone pietra, e ha un'aspetto più o meno umanoide—con due gambe, due braccia, un torso e una testa. La testa e il torso sono piccoli e compatti come quelli di un bambino umano, ma le gambe e le braccia (e le dita!) sono incredibilmente lunghe e affusolate. Steso in tutta la sua lunghezza, uno strangolatore adulto è alto 1,8 metri.

Gli arti di questa creatura sono come tentacoli, al cui interno una dura cartilagine fa da ossatura, con numerose giunture nodose. La cartilagine delle dita sporge fuori dalla pelle, rigida e affilata come la lama di un rasoio. Dato che manca di un supporto osseo, lo strangolatore appare con le gambe arcuate e corre a salti e a balzi con una strana andatura fluida. La creatura non è completamente invertebrata, comunque; ha un cranio, una spina dorsale e una cassa toracica.

Gli strangolatori sono vagamente intelligenti e parlano un

linguaggio primitivo.

Combattimento: Uno strangolatore va in cerca di preda strisciano lungo crepacci, letti di fiumi sotterranei asciutti, e le gallerie verticali che accompagnano le costruzioni sotterranee di nani o di altre razze. Appena trovano un passaggio che porta in aree dove nani, umani o umanoidi potrebbero passare, si mette in attesa. Quando arriva una creatura solitaria, lo strangolatore gli salta addosso e comincia a strangolarla. Il primo attacco causa 1d4 punti-ferita; poi lo strangolatore infligge automaticamente 1d8 punti-ferita ogni round in cui continua a strangolare. La creatura molla la presa solo se viene ucciso o reso inerme.

Se la preda offre troppa resistenza, o lo strangolatore non riesce a ucciderla in 2d3 di round, la creatura scappa velocemente; agli strangolatori non piace la lotta prolungata.

Dopo che la vittima è morta, lo strangolatore usa la cartilagine tagliente delle sue dita per sezionare la preda pezzi facilmente trasportabili. Poi li porta via. E non riesce a prendere di sorpresa la vittima o viene messa con le spalle al muro, uno strangolatore combatte con le sue dita affilate causando 1d4 punti-ferita ogni attacco.

Habitat e Società: Gli strangolatori sono così primitivi che non fanno uso di attrezzi. Possono scavare la solida roccia coi i loro artigli, e il loro corpo è abbastanza flessibile da infilarsi in piccole aperture impossibili perfino a creature della taglia di un goblin.

Dato il fatto che sono geneticamente timidi, avrebbero difficoltà a trovare un compagno se non fosse per il loro speciale richiamo. Per attrarre il partner, sia il maschio che la femmina usano un lamento funebre. Questo piagnucolio (che i nani e gli umani trovano molto irritante) si diffonde per le caverne che gli strangolatori chiamano casa. Quando uno strangolatore sente un lamento di un possibile compagno, risponde. Allora i due cercano di rintracciarsi usando il piagnucolio come orientamento. Pochi mesi dopo, la femmina dà alla luce da due a sei piccoli. La famiglia sta insieme per tre anni, fino a completa maturazione dei cuccioli. Appena i figli se ne sono andati, i partner si separano in cerca di nuovi compagni.

Ecologia: Lo strangolatore ha un alto metabolismo. Brucia un'enorme quantità di calorie, specialmente per una creatura del suo peso. Di conseguenza è sempre in cerca di vittime del quale cibarsi, e le consuma rapidamente. (Un goblin fornisce cibo per circa due giorni, per esempio).

I goblin, infatti, sono il cibo preferito degli strangolatori. Gli strangolatori mangiano anche altre razze, come nani e umani, ma preferiscono i goblin più di tutti.

Una leggenda dice che gli strangolatori discendono da una banda di goblin, a causa delle circostanze, si diedero al cannibalismo. I più giovani di questa tribù divorarono i più vecchi. Col tempo, la banda degenerò. Con il cambio di mentalità venne anche un'evoluzione del corpo; le loro braccia si allungarono e le dita si indurirono, consentendogli di agguantare e strangolare meglio la preda. Non si cibano più gli uni degli altri, ma continuarono a mangiare la carne dei goblin normali.

Come detto precedentemente, gli strangolatori possono essere dissuasi se la vittima dà prova di abilità in combattimento. Nelle aree infestate dagli strangolatori, i goblin e i nani si premuniscono andando in giro facendo molto rumore, colpendo gli scudi con le armi per impaurire e far allontanare gli strangolatori. Questa tattica a volte è controproducente, in quanto il rumore tende ad attrarre altre creature molto più pericolose.



CLIMA/TERRENO:	Colline spoglie, terre selvagge
FREQUENZA:	Molto raro
ORGANIZZAZIONE:	Solitario
CICLO DI ATTIVITÀ:	Qualsiasi
DIETA:	Carnivoro
INTELLIGENZA:	Semi-intelligente (2-4)
TESORO:	Nessuno
ALLINEAMENTO:	Caotico malvagio
N. DI MOSTRI:	1d3
CA:	6
MOVIMENTO:	12
DADI-VITA:	6
THACO:	15
N. DI ATTACCHI:	3
FERITE PER ATTACCO:	1d10 (zoccolo)/1d10 (zoccolo)/1d6 (morso)
ATTACCHI SPECIALI:	Carica
DIFESE SPECIALI:	Penne, malattia
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna
TAGLIA:	G (1,5 m alla spalla)
MORALE:	Èlite (13)
VALORE PE:	650

L'origine di queste bestie affamate è sconosciuta; come al solito, si sospetta di esperimento di un mago pazzo, sebbene possa essere la progenie di qualche potenza ostile. In ogni caso, sono creature da incubo della taglia di un grande toro, con una testa di serpente gigante, zampe da tartaruga, una fitta pelliccia verde e una coda da cavallo.

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

Quando sono a caccia, i surtaki di solito si acquattano in attesa della preda, nascondendosi dietro la cresta di una collina o nel denso sottobosco e caricando contro chiunque arrivi entro un raggio di 100metri, a meno che non sia più grande del surtaki stesso. Questa carica dà al surtaki le normali modifiche descritte nel *Manuale del Giocatore*: un bonus di +2 sul tiro per colpire una penalità di +1 sulla Classe d'Armatura; Gli avversari caricati ricevono un bonus di -2 sul tiro per l'iniziativa e possono infliggere danni doppi con le armi che possono essere impugate contro una carica.

I surtaki passano circa i due terzi del loro tempo dormendo per conservare energie. Non cadono mai in un sonno profondo, comunque, e i loro sensi di udito e olfatto li avvisano quando si avvicina una preda o un pericolo.

Habitat e Società: I surtaki sono cacciatori territoriali che abitandole colline pedomontane, le terre brulle e altri luoghi selvaggi ma aperti. Molti degli adulti si tollerano l'un l'altro solo durante il periodo della riproduzione. I giovani, invece, tendono a raggrupparsi assieme per un anno o due finché non diventano in grado di reclamare un loro territorio. Se si incontrano due surtaki assieme saranno una coppia adulta (50%) o un coppia

di giovani (50%). I gruppi di tre surtaki sono sempre dei giovani, di solito (75%) dello stesso sesso e sempre della stessa età.

Ecologia: Un surtaki è sempre affamato e mangerà qualsiasi cosa può catturare. Mangiano sempre carne fresca, ma non si fanno riguardi per le carogne, se la possibilità si presenta.

La gran parte dei surtaki vivono dai 35 ai 40 anni, ottenendo lo stato adulto dopo cinque anni, e la maturità sessuale dopo 10 anni. Una femmina surtaki si accoppia ogni due anni. Dopo un anno, scava un nido poco profondo su una collina assolata e depone 2d12 uova, che si schiudono in 4d4+4 settimane. La madre si prende cura del nido durante tutto questo tempo e attacca impavidamente (morale 20) chiunque si avvicini. Curiosamente, non ha alcun interesse dei piccoli quando escono dall'uovo e può perfino mangiarseli lei stessa se è affamata. Tipicamente, solo 1d6 piccoli sopravvivono nelle sei settimane seguenti, e solo 1d3 sopravvivono dopo il primo anno.

Le uova appena deposte di surtaki sono considerate una prelibatezza in alcune parti di Mystara, e vendute per 2d4 monete d'oro l'una. I gusti, comunque, variano largamente, e molti mystariani trovano le uova fresche, altri invece estremamente disgustose. Anche i piccoli di surtaki hanno un valore sul mercato (1d4x10 monete d'oro ognuno), ma sono difficili da maneggiare, dato che gli aculei fra il pelo diventano duri dopo solo 30 minuti dalla schiusa. Il miglior prezzo dei piccoli lo si può ottenere vendendoli quando sono ancora virtualmente addomesticabili. Sono usate qualche volta come bestie da guardia—ma on sono degni di fiducia e di solito sono utili solo se li si può lasciare liberi in un'area non utilizzata dove sono liberi di attaccare qualsiasi creatura che vi entri, o se possono essere *charmati* così da obbedire ai comandi.



Tabi

CLIMA/TERRENO:	Rovine, sotterranei, urbano
FREQUENZA:	Molto raro
ORGANIZZAZIONE:	Solitario
CICLO DI ATTIVITA':	Qualsiasi
DIETA:	Carnivoro
INTELLIGENZA:	Intelligente (8-10)
TESORO:	Nessuno
ALLINEAMENTO:	Caotico neutrale
N. DI MOSTRI:	1d4
CA:	6
MOVIMENTO:	6, Vo 24 (C)
DADI-VITA:	5
THACO:	15
N. DI ATTACCHI:	2
FERITE PER ATTACCO:	1d4 (artiglio)/1d4 (artiglio)
ATTACCHI SPECIALI:	Veleno
DIFESE SPECIALI:	Nessuna
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna
TAGLIA:	Mi (apertura alare 90 cm)
MORALE:	Risoluto (11)
VALORE PE:	650

I tabi sono piccole creature alate grandi quanto un gatto. Sono ostinatamente pettegoli, spazzini e ladri.

Il corpo di un tabi è piccolo e simile a quello di una scimmia, coperto da una lunga pelliccia dorata. Le ali sono di pelle e molto fine.

Il peso di un adulto è di 7,5 chili. Un tabi emana un odore che sa di carne marcia, percepibile nell'aria immobile fino ad una distanza di 30 metri.

I tabi sono intelligenti e scaltri. Parlano il Comune e il loro proprio linguaggio.

Combattimento: Un tabi attacca con i suoi artigli, che rilasciano un veleno blu cristallino. La vittima di un attacco da artiglio deve passare un tiro-salvezza contro veleno per non diventare *illuso* per 2d6 turni. Le vittime illuse attaccano la creatura più vicina immediatamente. Possono usare un'arma se la stavano usando



quando sono state avvelenate, ma altrimenti attaccano a mani nude. Le vittime illuse non possono lanciare incantesimi o usare abilità simili ad incantesimi o psioniche. Un incantesimo *neutralizzare veleni* termina gli effetti di illusione.

I tabi possono svuotare tasche, nascondersi nelle ombre e muoversi in silenzio con la probabilità di successo del 40%. Preferiscono attaccare mediante imboscate, e sono in grado di nascondersi sottovento in modo da non far percepire il loro odore alle vittime.

Habitat e Società: I tabi possono vivere praticamente ovunque, ma come i ratti, preferiscono i luoghi dove c'è cibo da rubare o ripulire. I tabi hanno una sete insaziabile per le informazioni di qualsiasi tipo e di solito conoscono un grande repertorio di leggende e dicerie locali. I tabi barattano con piacere queste informazioni per cibo di buona qualità o per altre informazioni, ma non sono conosciuti per la loro lealtà nei patti. I tabi spettegolano costantemente fra loro, e qualsiasi cosa conosca un tabi si sparge in fretta fra gli altri tabi della zona.

Alcuni esperti di magia di alto livello possono obbligare un tabi al proprio servizio. Tali tabi servono generalmente come informatori o spie.

Ecologia: Un tabi può vivere fino a 150 anni, sebbene molti di loro vivano meno della metà di questa cifra. I tabi diventano maturi all'età di sei anni. Una femmina tabi partorisce un solo infante più o meno sette mesi dopo l'accoppiamento. I piccoli di tabi sono dipendenti dalla loro madre fino all'età di 18 mesi ed imparano a volare dopo appena tre mesi.

Obbligare un Tabi (Incantamento/Charme, Evocazione/Attrazione) Incantesimo per Esperti di Magia del 6° livello

Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S, M
Durata: Speciale
Tempo di Lancio: 1 settimana
Area d'effetto: Il Tabi toccato
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo incantesimo permette al lanciatore di obbligare un tabi al proprio servizio per la vita. Il tabi diventa assolutamente leale ed eseguirà tutti gli ordini del lanciatore al meglio delle sue possibilità, perfino se l'ordine mette il tabi in pericolo (morale 20). Questo incantesimo non funziona su un tabi già al servizio di un altro esperto di magia, e il lanciatore non può avere al servizio più di un tabi alla volta.

Per lanciare l'incantesimo, l'esperto di magia deve avere un braciere di ferro riempito con carboni ardenti e almeno 2.000 monete d'oro di valore in incensi rari. L'incantesimo finale richiede meno di un round, ma il lanciatore deve toccare immediatamente il tabi, oppure l'incantesimo fallisce. A meno che il tabi non sia in gabbia o fermamente legato, è necessario un tiro per colpire per toccare il tabi.

Una volta che l'incantesimo è lanciato e il tabi toccato, il lanciatore deve tenere il tabi vicino a sé (sempre a non più di 100 metri) per un'intera settimana. Durante questo periodo, il lanciatore istruisce il tabi sui suoi doveri e la coppia si affiatano. Durante questo periodo il lanciatore può svolgere la sua normale routine e perfino intraprendere avventure, ma è troppo preoccupato per intraprendere compiti intensivi come ricerche di incantesimi o creazione di oggetti magici. Una volta obbligato, un tabi condividerà volontariamente qualsiasi informazione con il suo nuovo padrone.

Il lanciatore può licenziare il tabi dal suo servizio senza alcun effetto collaterale. L'incantesimo *obbligare un Tabi* può essere lanciato solo una volta all'anno.

Tafano Predatore



CLIMA/TERRENO:	Foreste subtropicali
FREQUENZA:	Raro
ORGANIZZAZIONE:	Sciame
CICLO DI ATTIVITA':	Diurno
DIETA:	Insetti
INTELLIGENZA:	Non- (0)
TESORO:	U
ALLINEAMENTO:	Neutrale
N. DI MOSTRI:	1d6 (2d6)
CA:	6
MOVIMENTO:	9, Vo 18 (B)
DADI-VITA:	2
THACO:	18
N. DI ATTACCHI:	1
FERITE PER ATTACCO:	1d8 (morso)
ATTACCHI SPECIALI:	Nessuno
DIFESE SPECIALI:	Nessuna
RESIST. ALLA MAGIA:	nessuna
TAGLIA:	S (90 cm)
MORALE:	Elite (13)
VALORE PE:	35

Una tafano predatore è una mosca gigante lunga quasi 1 metro il cui corpo è striato da strisce gialle e nere. A prima vista, i tafani predatori sembrano api giganti.

Combattimento: I tafani predatori sono cacciatori pazienti. Spesso si nascondono nell'ombra o fra l'erba alta e aspettano il momento buono per attaccare di sorpresa (da 1 a 6 su 1d10). Una tafano predatore può spiccare balzi fino a 9 metri in lunghezza e fino a 3 in altezza. In combattimento il tafano predatore usa per attaccare il suo potente morso che infligge 1d8 punti-ferita.

Il morso del tafano predatore è velenoso per alcuni insetti e piccoli mammiferi.

Habitat/Società: I tafani predatori vivono ovunque ci sia del cibo. Si raduno in sciami come le api, con una guida ben definita chiamata "regina". L'etane possono essere un compelsso di cunicoli sotterranei oppure dei grossi alberi. Quelli che si incontrano in giro sono di solito esploratori, incaricati di trovare zone adatte alla ricerca di cibo.

Ecologia: I tafani predatori sono carnivori. Preferiscono mangiare api, motivo forse per il quale gli somigliano molto (una naturale forma di attacco che gli permette di confondersi ed ottenere al sorpresa). Comunque, se il cibo è scarso, il gruppo incaricato della ricerca del cibo può anche attaccare qualsiasi cosa che si muove, con la preferenza per i bambini e i viaggiatori solitari.

Testa di Tuono

CLIMA/TERRENO:	Aria, temporali
FREQUENZA:	Molto raro (comune nei temporali)
ORGANIZZAZIONE:	Solitario
CICLO DI ATTIVITA':	Qualsiasi
DIETA:	Carnivoro
INTELLIGENZA:	Poco intelligente (5-7)
TESORO:	Nessuno
ALLINEAMENTO:	Caotico malvagio
N. DI MOSTRI:	1d3
CA:	0
MOVIMENTO:	3, Vo 18 (E)
DADI-VITA:	8 (16 nei temporali)
THAC0:	13 (5 nei temporali)
N. DI ATTACCHI:	2
FERITE PER ATTACCO:	2d6 (artiglio)/2d6 (artiglio)
ATTACCHI SPECIALI:	Fulmine
DIFESE SPECIALI:	Nessuna
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna
TAGLIA:	E (apertura alare 9 m)
MORALE:	Elite (714)
VALORE PE:	2.000 (10.000 nei temporali)

I testedituono sono rettili carnivori con legami sia con i draghi che con le viverne. Volano costantemente e sono di solito incontrati durante i temporali.

Un testa di tuono ha un corpo di pelle nera con riflessi blu scuro in quelle rare occasioni in cui il sole li illumina; le loro ali sono come quelle dei pipistrelli, nere e vellutate. La creatura ha una testa stretta ed allungata con un becco lungo e dentato ed un paio di occhi a fessura di un colore blu elettrico. Un testa di tuono ha due gambe dall'aspetto esile, ma sono molto forti, e terminano con delle zampe aperte. Ogni zampa ha tre dita ed un pollice opponibile, ogni dito ha un artiglio dall'aspetto temibile.

Combattimento: I testedituono di solito limitano la loro caccia alle creature alate. Hanno una vista acutissima e possono individuare una preda grande come un passero di molte centinaia di metri di distanza.

La tattica favorita di un testa di tuono è quella di piombare sulla piccola preda ed afferrarla con gli artigli. Se il testa di tuono colpisce con un tiro per colpire di 16 o più, la vittima è catturata



dagli artigli è verrà stritolata dagli artigli automaticamente ad ogni round seguente. Un testa di tuono può trasportare due creature piccole o minuscole (una per artiglio) oppure una sola creatura grande quanto un cavallo da guerra leggero.

Quando affronta un avversario troppo grande o troppo agile da afferrare, un testa di tuono cerca di ferirlo con gli artigli e lo colpisce col soffio—un colpo di fulmine largo 1,5 metri e lungo 18 metri che infligge 5d6 punti-ferita. Le vittime che passano un tiro-salvezza contro soffio possono dimezzare i danni. Un testa di tuono può generare una saetta ogni tre round.

I testedituono diventano molto aggressivi durante i temporali. Quando impazza una tempesta, i punti-ferita e i Dadi-Vita del testa di tuono si raddoppiano.; La creatura ottiene anche una THAC0 appropriata ai suoi nuovi Dadi-Vita, e i punti-esperienza che la creatura fa guadagnare aumentano in proporzione (come mostrato nelle statistiche). Quando esaltati e rinvigoriti da tale situazione, i testedituono scendono a livello del terreno e attaccano qualsiasi cosa si muova, prima con fulmini a destra e a manca e poi cercando di afferrare le vittime.

Habitat e Società: I testedituono vivono sulle nuvole più alte, volando e cacciando. Non sono creature sociali, ma qualsiasi area con forti correnti ascensionali possono attirare molti testedituono. Queste aree possono diventare molto pericolose se si creano dei temporali.

I testedituono, cacciano, mangiano, dormono e si accoppiano sempre volando.

Ecologia: I testedituono cacciano qualsiasi tipo di creatura volante: uccelli, pipistrelli, insetti giganti, e perfino umani che volano. Durante i temporali, un testa di tuono nella sua frenesia cercherà di prendere qualsiasi cosa entri nel suo campo visivo.

I saggi sono in disaccordo sul come e sul perché i Dadi-Vita e i punti-ferita di un testa di tuono si raddoppiano durante le tempeste. Molti studiosi credono che la creatura semplicemente entri in uno stato berserker, attaccando con ferocia e restando indifferenti ad attacchi che altrimenti gli provocherebbero gravi danni. Altri dicono che un testa di tuono aumenti effettivamente la propria forza vitale usando l'atmosfera elettrizzata all'interno delle nuvole cariche di un temporale come fonte di energia.

Virtualmente, l'unico momento in cui i testedituono atterrino volontariamente è quando la femmina deve deporre le uova dopo l'accoppiamento. Tutti i nidi di testa di tuono sono posizionati in aree propense ai violenti temporali. Le femmine scelgono un pendio verticale e soleggiato accessibile solo dall'aria. Dopo aver trovato un luogo adatto, depone 1d4+1 uova.

Le uova di testa di tuono hanno un guscio estremamente spesso; la loro colorazione grigia e volte macchiata di marrone le fanno apparire come grosse pietre. Le uova sono pronte a schiudersi dopo 14 settimane, e i genitori restano nei paraggi, pronti a scacciare gli intrusi.

Le uova di testa di tuono hanno un guscio così spesso e resistente che un giovane testa di tuono deve romperlo usando la sua abilità di soffiare fulmini. I genitori portano il cibo ai giovani per il primo mese. Durante questo periodo, il peso e la taglia dei piccoli si triplica e mangiano voracemente. Quando alla fine si crea una tempesta, i giovani testedituono entrano nella stessa frenesia dei genitori e si lanciano nella tempesta. Una volta in aria, l'istinto prende il sopravvento e il giovane testa di tuono comincia a cacciare per conto proprio.

CLIMA/TERRENO:	Qualsiasi non artico
FREQUENZA:	Molto raro
ORGANIZZAZIONE:	Solitario o tribale
CICLO DI ATTIVITA':	Qualsiasi
DIETA:	Onnivoro
INTELLIGENZA:	Poco intelligente (5-7)
TESORO:	C
ALLINEAMENTO:	Legale malvagio
N. DI MOSTRI:	1d6
CA:	6
MOVIMENTO:	12
DADI-VITA:	3
THACO:	17
N. DI ATTACCHI:	2 o 1
FERITE PER ATTACCO:	1d3 (artiglio)/1d3 (artiglio) o a seconda dell'arma
ATTACCHI SPECIALI:	Paralisi
DIFESE SPECIALI:	Rigenerazione
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna
TAGLIA:	M (alto 1,9 m)
MORALE:	Campione (15)
VALORE PE:	270
	Lanciatore di incant. di 1° livello: 420
	Lanciatore di incant. di 2° livello: 650
	Lanciatore di incant. di 3° livello: 975
	Lanciatore di incant. di 4° livello: 1.400

I thoul sono incroci magici tra un ghoull un hobgoblin e un troll. Nonostante il loro sangue ghoull, sono creature viventi, non dei non morti.

Molti thoul hanno l'aspetto di hobgoblin: alti quasi 2 metri, la pelle scura e sporchi. Alcuni, comunque, mostrano chiari segni della loro discendenza troll. Questi thoul possono avere qualsiasi delle seguenti caratteristiche: relativamente senza pelo sul corpo con una colorazione che tende al verde invece che al rosso scuro o al rosso arancio degli hobgoblin; capelli color ardesia o nero pece, dall'aspetto di cordame; lunghi nasi a tubo come i troll, un muso piuttosto diverso dal quello canino di un hobgoblin.

Come gli hobgoblin, i thoul hanno i denti gialli. Gli occhi—gialli come alcuni hobgoblin, o totalmente bianchi—senza pupille; questi e il loro aspetto vuoto sono tratti che puntano alla loro discendenza dai ghoull o dai troll.

Ancora, come gli hobgoblin, i thoul preferiscono abiti dai colori sgargianti, di solito rossi e nera pelle. Le armi sono sempre ben curate e ben pulite.

I thoul non hanno un proprio linguaggio, parlano la lingua degli hobgoblin. Circa il 60% è in grado di parlare la lingua degli orchetti, goblin, e delle scimmie carnivore. I thoul che vivono assieme agli hobgoblin parlano il Comune come fanno i loro ospiti hobgoblin. I thoul indipendenti parlano il Comune nel 20% dei casi.

Combattimento: Come gli hobgoblin, i thoul hanno un'infravisione di 18 metri e combattono bene sia alla luce che al buio. I thoul che vivono con gli hobgoblin condividono l'odio dei loro ospiti per gli elfi.

I thoul possono paralizzare la vittima proprio come fanno i ghoull. Un avversario colpito da un artiglio deve passare un tiro-salvezza contro paralisi per non essere paralizzato per 1d6+2 round. I thoul spesso disdegnano l'uso delle armi da mischia a meno che non stiano fronteggiando degli elfi, che sono immuni all'effetto della paralisi.

I thoul armati usano di solito spade lunghe o archi lunghi. Quando feriti, un thoul può rigenerare 1 punto-ferita perso in mischia ogni round.

Habitat e Società: I thoul hanno idee brutali e militaristiche, proprio come gli hobgoblin. I thoul indipendenti vivono in piccoli gruppi familiari in caverne o rovine. I thoul incontrati da soli sono cacciatori o esploratori i quali compiti l'hanno portato distante dal gruppo principale. Il covo di un thoul contiene due piccoli per ogni adulto. I thoul immaturi non causano danni oltre alla paralisi (le vittime ricevono un bonus di +2 sul tiro-salvezza).

I thoul spesso servono come guardie del corpo ai re e capi hobgoblin. Circa il 25% degli hobgoblin sotterranei hanno 2d6 guardie thoul (solo il 5% degli hobgoblin in superficie hanno thoul). Qualsiasi thoul che vive fra gli hobgoblin è odiato e temuto per le sua abilità e status superiore, e un thoul che vive in una tribù di hobgoblin senza l'alleanza di un capo hobgoblin è trattato come un emarginato. Frequentemente, tali thoul sopravvivono agli abusi che subiscono solo per la loro virtù di rigenerazione.

I thoul lanciatori di incantesimi sono rari, ma leggermente più frequenti fra i thoul che vivono con gli hobgoblin. I thoul possono diventare sciamani fino al 5° livello con l'accesso alle sfere di Necromanzia, Guarigione e Charme. I thoul possono anche diventare stregoni fino al 4° livello con l'accesso agli incantesimi delle scuole di Illusione/Visione, Incantamento/Charme e Necromanzia.

Ecologia: I thoul sono una razza forte, ma hanno un tasso di natalità dei più bassi fra gli umanoidi. Gli hobgoblin opportunisti, e occasionalmente gli orchetti, eseguono dei raid fra le comunità di thoul indipendenti per prendere i piccoli ed addestrarli come guardie del corpo, assistenti per sciamani o stregoni.

I thoul vivono circa 50 anni. Le guardie thoul fra le tribù di hobgoblin vivono un po' più a lungo, grazie al cibo e alle condizioni di vita migliori.



Tigre d'Ebano

CLIMA/TERRENO:	Qualsiasi
FREQUENZA:	Molto raro
ORGANIZZAZIONE:	Solitario
CICLO DI ATTIVITÀ:	Qualsiasi
DIETA:	Carnivoro
INTELLIGENZA:	Animale (1)
TESORO:	Nessuno
ALLINEAMENTO:	Neutrale
N. DI MOSTRI:	1
CA:	4
MOVIMENTO:	15
DADI-VITA:	6
THACO:	15
N. DI ATTACCHI:	3
FERITE PER ATTACCO:	1d4 (artiglio)/1d4 (artiglio)/2d4 (morso)
ATTACCHI SPECIALI:	Morso causa malattie
DIFESE SPECIALI:	Segretezza, mimetismo, colpito solo da armi magiche
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna
TAGLIA:	G (lungo 2,4 m)
MORALE:	Impavido (20)
VALORE PE:	975

Queste temibili creature magiche hanno l'aspetto di grossi felini interamente composti di fuoco nero. Fisicamente, una tigre d'ebano assomiglia ad una tigre, eccetto per il fatto che il suo corpo è di colore nero uniforme, senza strisce. Gli occhi, i denti e i baffi della creatura sono macchie di oscurità. Queste aree a volte scintillano di energia magica, specialmente quando la tigre d'ebano è arrabbiata o eccitata.

Combattimento: Le tigri d'ebano sono maestre nel nascondersi. I loro corpi scuri gli permettono di nascondersi nelle ombre con una probabilità del 100%. Le tigri d'ebano sono inconsistenti e virtualmente senza peso; il loro corpo immateriale le rendono immuni alle armi normali e gli permettono di muoversi in silenzio con una probabilità del 100%. Le tigri d'ebano possono passare attraverso piccole aperture, perfino piccoli fori o crepe, con facilità. I loro sensi si estendono sul Piano Etereo e possono attaccare (ed essere attaccate) creature eteree e fuori-fase in qualsiasi momento.



Le aree in cui a guardia ci sono le tigri d'ebano sono illuminate di frequente da torce o lampade ad olio che creano molte ombre. Gli intrusi che si avventurano in queste aree spesso subiscono un grosso spavento quando la tigre d'ebano gli salta addosso; la vittima subisce una penalità di -4 sul tiro per la sorpresa a causa della difficoltà nell'individuare l'avvicinamento della creatura.

Le tigri d'ebano attaccano con artigli e con il morso. Il morso di una tigre d'ebano causa la cecità oltre al normale danno? Qualsiasi creatura colpita deve fare un tiro-salvezza contro veleno; se il tiro-salvezza fallisce, la vista della vittima comincia a scomparire e si sente disorientata. Durante il round seguente, la vittima subisce una penalità di -1 sul tiro per colpire, sui controlli delle abilità e sui tiri-salvezza. Questa penalità aumenta di un punto ogni round fino a -4. Qualsiasi tipo di cura magica (incantesimi *cura ferite*, *neutralizzare veleni*, *cura malattie*, ecc.) rimuovono gli effetti, sempre che vengano applicati prima che la penalità arrivi a -4. Una volta che la penalità è di -4, la vittima è completamente e permanentemente cieca; ora, solo un incantesimo *cura cecità* o *guarigione* può ridargli la vista.

Habitat e Società: Le tigri d'ebano sono cacciatori solitari che vagano per il Piano Materiale Primario, l'Etereo e gli altri piani interni. Le tigri d'ebano preferiscono il fitto sottobosco in cui è facile nascondersi fra le ombre formate dalle condizioni della vegetazione perfino durante il giorno.

Le tigri d'ebano sono per reputazione territoriali, dal brutto temperamento e senza pietà. Questa reputazione non è interamente meritata. Le tigri d'ebano selvagge tendono ad essere schive e reclusive, attaccando solo quando affamate o minacciate. Essendo timide, comunque, sono solite reputare qualsiasi intruso una minaccia.

Non è chiaro da dove abbiano avuto origine le tigri d'ebano. E' possibile che la prima provenga dal Profondo Etereo; ma è ugualmente possibile che debbano la loro esistenza a qualche esperimento magico fatto da un mago o sacerdote sconosciuti.

I sacerdoti rakasta spesso usano le tigri d'ebano come guardie per proteggere luoghi importanti o tesori. La loro segretezza e l'impavido comportamento come bestie guardiane è andata molto al di là delle vere abilità dando alla tigre d'ebano una reputazione di assassini senza cuore.

Ecologia: Pare che le tigri d'ebano non necessitino di bere o dormire. Trascorrono le loro vite sempre in cerca di prede. Il loro sostentamento richiede carne fresca, ma possono starne senza anche per mesi. Preferiscono uccidere loro stesse il loro cibo e consumano tutto, perfino le ossa. Le tigri d'ebano in cattività, comunque, accettano la carne fresca dai loro padroni. Le tigri d'ebano trattate a questo modo richiedono del cibo una volta ogni sei settimane.

Nonostante le loro possibili origini artificiali, le tigri d'ebano si possono riprodurre. La loro stagione annuale dell'accoppiamento dura circa sei settimane. Durante questo periodo, ignorano il loro territorio di caccia e sia i maschi che le femmine vanno in cerca l'un l'altra. Dopo un breve accoppiamento, la coppia si separa e la femmina dà alla luce 1d3 cuccioli da 10 a 12 settimane più tardi. La madre protegge i cuccioli per due anni mentre crescono fino a raggiungere metà della taglia adulta e imparano a cacciare e a inseguire. I cuccioli si separano dalla madre per cominciare la propria vita quando la madre li abbandona;

Il grasso di tigre d'ebano, per quel poco che c'è, viene usato a volte per fare l'olio dei etereità. Alcuni maghi suggeriscono che anche il respiro della tigre d'ebano può essere usato a questo scopo.

CLIMA/TERRENO:	Sotterranei, giungle e rovine tropicali o subtropicali
FREQUENZA:	Molto raro
ORGANIZZAZIONE:	Gruppo
CICLO DI ATTIVITA':	Qualsiasi
DIETA:	Nessuna
INTELLIGENZA:	Semi-intelligente (2-4)
TESORO:	Nessuno
ALLINEAMENTO:	Caotico malvagio
N. DI MOSTRI:	2d4
CA:	6
MOVIMENTO:	12
DADI-VITA:	3
THACO:	17
N. DI ATTACCHI:	2
FERITE PER ATTACCO:	1d6 (artiglio)/1d6 (artiglio)
ATTACCHI SPECIALI:	Veleno, imboscata
DIFESE SPECIALI:	Immune ad alcuni incantesimi
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna
TAGLIA:	Mi (60 cm)
MORALE:	Normale (10) o Impavido (20)
VALORE PE:	270

I topi sono minuscole creature umanoidi non morte simili agli zombi. Prima di poter essere animate i cadaveri devono essere rimpiccioliti fino a diventare alte solo 60 centimetri. Il processo gli conferisce una pelle scura e raggrinzita. Hanno gli occhi grandi in fuori, e le labbra sono di solito ritirate indietro, dando alla faccia un ghigno permanente (a volte, comunque, le labbra vengono cucite).

Come gli zombi, i topi vestono con quello che avevano addosso al momento della morte. Diversamente dagli zombi, però, i topi non emanano il classico odore di decomposizione, in quanto il processo di rimpicciolimento preserva la loro carne.

I topi non possono parlare ma spesso sibilano, ringhiano, grugniscono e digrignano i denti quando attaccano.

Combattimento: I topi sono molto più agili degli zombi, e tirano per l'iniziativa normalmente. Possono fare balzi lunghi fino a 1,8 metri quando attaccano, verticalmente o orizzontalmente.

I topi sono intelligenti e possono eseguire istruzioni vagamente complesse. Se lasciati a loro stessi, cercano di usare la loro abilità di saltare per disorientare i nemici. La loro tattica preferita è quella di circondare il nemico salendo su qualche tetto o ramo di albero, per poi lasciarsi cadere per attaccare alle spalle.

Come molti non morti, i topi sono immuni al *sonno*, allo *charme* e agli incantesimi che *bloccano*, alla morte magica, al veleno e agli attacchi basati sul freddo. Vengono scacciati come fossero wight. Una fiala di acqua santa infligge 2d4 punti-ferita quando colpisce un topi.

Le armi contundenti infliggono solo la metà dei danni, ma se chi la usa è almeno di taglia umana (taglia M) il topi perde l'equilibrio perde tutti gli attacchi per tutto il resto del round. Inoltre, il topi subisce una penalità di +5 sul tiro per l'iniziativa del round che segue.

Gli artigli del topi contengono un veleno debilitante. Le creature colpite da un artiglio devono fare un tiro-salvezza contro veleno. Se il tiro-salvezza fallisce, la vittima subisce un rallentamento del proprio metabolismo che comincia dal round successivo e dura per 1d2 turni. Un incantesimo *rallenta veleno*, applicato lo stesso round della ferita o il primo round in cui il veleno ha effetto cancella gli effetti del veleno per tutta la durata dell'incantesimo; se viene applicato successivamente, il *rallenta veleno* non ha effetto. Un incantesimo *neutralizzare veleni* o *guarigione*, o un *unguento di Kepgthom* annulla gli effetti del veleno.

Gli effetti del veleno sono simili a quelli dell'incantesimo *lentezza*. La vittima si muove ed attacca a metà del normale. Subisce anche una penalità di +4 sulla Classe d'Armatura, una penalità di -4 sui tiri per colpire, una penalità di +2 sull'iniziativa e la perdita di tutti i bonus di combattimento dovuti alla Destrezza. Nota che questo non è un effetto magico e quindi non può essere annullato da oggetti simili all'*anello della libertà d'azione*.

Una volta entrato in combattimento, un topi non controlla più il morale. Attacca fino a che non viene distrutto, scacciato o fatto ritirare dal lanciatore di incantesimi che lo ha creato.

Habitat e Società: Come gli zombi, i topi esistono solo per servire il lanciatore di incantesimi che li ha animati. La loro intelligenza e natura malvagia li rende facili alla malizia, quindi, non è saggio fidarsi di loro quando sono in gioco cose complesse e delicate.

I topi vengono incontrati di solito a guardia di cimiteri tribali o di templi. Alcuni dottori e sciamani li utilizzano come inservienti, esploratori e guardie del corpo.

Ecologia: I topi sono creature innaturali che non hanno un ruolo nell'ecologia eccetto per la conseguenza degli ordini che gli vengono impartiti. Gli può essere ordinato, per esempio, di raccogliere cibo e di fare piccoli scherzi. A meno che non ordinato altrimenti. A meno che non gli venga detto diversamente, un topi è spesso propenso a uccidere qualsiasi creatura possa trasportare. I topi non necessitano di cibo, acqua, ed uccidono solo per piacere o per ordini impartitigli.

Il cadavere di una creatura umanoide può essere trasformato in un topi. Solo pochi lanciatori di incantesimi di qualche tribù conoscono il metodo per rimpicciolire i cadaveri. I pochi viaggiatori che hanno potuto assistere al processo e che siano stati abbastanza fortunati per tornare indietro a raccontarlo dicono che il cadavere viene fatto bollire per diversi giorni in un miscuglio di acqua, erbe e organi di animali, poi asciugati al sole e animati, presumibilmente con una variante dell'incantesimo *animare i morti*.



Tortugo



	Tortugo	Testuga
CLIMA/TERRENO:	Spiagge, foreste e paludi non artiche	Coste e oceani non artici
FREQUENZA:	Raro	Raro
ORGANIZZAZIONE:	Solitario o clan	Branco
CICLO DI ATTIVITA':	Diurno	Diurno
DIETA:	Onnivoro	Carnivoro
INTELLIGENZA:	Intelligente (8-10)	Intelligente (8-10)
TESORO:	E	U
ALLINEAMENTO:	Legale buono	Legale buono
N. DI MOSTRI:	1d6	1d20
CA:	3 o -1	5
MOVIMENTO:	3, Nu 3	3, Nu 18
DADI-VITA:	3	4
THACO:	17	17
N. DI ATTACCHI:	3 o 2	3 o 2
FERITE PER ATTACCO:	1d4 (artiglio)/1d4 (artiglio)/1d6 (morso) o 1d6 (morso)/a seconda dell'arma	1d6 (artiglio)/1d6 (artiglio)/2d4 (morso) o 2d4 (morso)/a seconda dell'arma
ATTACCHI SPECIALI:	Nessuno	Nessuno
DIFESE SPECIALI:	Guscio	Nessuna
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna	Nessuna
TAGLIA:	M (alto 1,8 m)	M (alto + di 1,8 m)
MORALE:	Elite (14)	Risoluto (11)
VALORE PE:	175	120

I tortugo sono umanoidi terrestri simili a tartarughe. Camminano eretti, ma hanno un'andatura lenta. Hanno la pelle da rettile e un grosso guscio che ricopre la maggior parte del loro corpo. Solo la testa e le gambe escono dal guscio.

I tortugo hanno la pelle verde oliva oppure blu verde. Il guscio posteriore è di colore più scuro e brillante di quello della pelle, e il guscio anteriore tende ad avere un colore più chiaro spesso con un'aggiunta di giallo. I tortugo raramente usano vestiti, tranne che per cinture e accessori per trasportare attrezzi e equipaggiamento.



Un tortugo adulto è alto 1,8 metri circa; a causa del guscio pesante, un adulto pesa circa 250 chili.

Combattimento: I tortugo non indossano armature, ma possono ritirarsi nel proprio guscio per protezione. Quando sono completamente all'interno del guscio un tortugo non può muoversi o attaccare, ma la Classe d'Armatura scende a 1. Inoltre, il tortugo ottiene un bonus di +4 a tutti i tiri-salvezza, persino contro attacchi mentali, in quanto, non solo il tortugo riceve i benefici del suo guscio massiccio, ma richiama anche tutta la sua forza interiore in difesa. Un tortugo all'interno del guscio può sentire ed annusare, ma non può vedere ed è immune agli attacchi basati sullo sguardo.

Un tortugo disarmato usa i suoi artigli e il suo becco ricurvo per attaccare. Quando si preparano per combattere, i tortugo si armano con armi da lancio, di solito archi corti o balestre leggere, e un'arma lunga o spada a due mani. In mischia, un tortugo armato attacca con un'arma e il morso.

I tortugo sono goffi nuotatori; fluttuano semplicemente in superficie e pagaiano con gli arti. Possono, comunque, trattenere il respiro sott'acqua per 10 turni. Il loro modo di nuotare gli permette di scivolare attraverso fango, paludi e sabbie mobili con facilità.

Habitat e Società: I tortugo prediligono i climi caldi; hanno poca tolleranza verso il freddo, e i tortugo che vivono nelle zone temperate migrano verso climi più caldi durante l'inverno.

Molti tortugo vivono solitari in piccole capanne di paglia; comunque, si tengono in contatto con tutti gli altri della propria specie. Un tortugo dipende per la difesa dai suoi vicini, aiutando a erigere e costruire abitazione e nel raccolto. Ogni abitazione di tortugo ha un allarme fatto da un gong o da un corno. I tortugo tollerano come vicini gli umani, gli elfi o gli halfling ma tendono a stare isolati.

I tortugo sono troppo ingombranti per usare montature ma usano carri e animali da trasporto per viaggiare più velocemente.

Ecologia: I tortugo vivono dai 40 ai 50 anni. Le femmine depongono le uova solo una volta durante la loro vita. Circa sei mesi dopo la deposizione delle uova, le femmine si radunano in luoghi in muratura. Là, incontrano i maschi anziani e gli altri membri della comunità di tortugo. Mentre le femmine depongono le uova, gli altri tortugo costruiscono le abitazioni in muratura. Le femmine muoiono in fretta dopo aver deposto le uova. I maschi fanno la guardia alle uova e non mangiano o dormono finché non si schiudono. Questi guardiani muoiono subito dopo la schiusa delle uova; I tortugo che rimangono radunano i cuccioli e ritornano alle loro case per allevarli.

Testuga Azzanatrice

I testuga sono nomadi marini in relazione con i tortugo. Hanno l'aspetto simile a quello dei tortugo solo che sono più larghi e massicci. I testuga adulti sono poco più alti di 1,8 metri e possono pesare fino a 500 chili, sebbene il peso medio di questa razza sia di circa 350 chili. I testuga sono adatti al nuoto, il loro guscio è più allungato e manie piedi sono palmati.

I testuga non possono ritirarsi nel guscio. Sulla terraferma sono goffi quanto i testuga, ma in acqua sono molto agili. I testuga preferiscono le reti, i tridenti e le lance. Come i tortugo possono colpire con il morso e con l'arma nello stesso round.

I testuga vagano per le acque dell'oceano in cerca di preda. Nonostante il loro allineamento legale, non hanno un capo ma formano piccoli gruppi governati dal mutuo consenso.

	Gazza (comune)	Gazza (gigante)	Uccello Piranha (piccolo)	Uccello Piranha (gigante)	Sturnilla (piccola)	Sturnilla (gigante)
CLIMA/TERRENO:	Qualsiasi temperato	Qualsiasi temperato	Foresta non artica	Foresta non artica	Montuoso temperato	Montuoso temperato
FREQUENZA:	Comune	Raro	Raro	Molto raro	Molto raro	Molto raro
ORGANIZZAZIONE:	Solitario	Solitario	Stormo	Stormo	Colonia	Colonia
CICLO DI ATTIVITA':	Diurno	Diurno	Notturmo	Notturmo	Diurno	Diurno
DIETA:	Insettivoro	Insettivoro	Carnivoro	Carnivoro	Insettivoro	Carnivoro
INTELLIGENZA:	Semi- (2)	Semi- (4)	Semi- (2)	Semi- (2)	Animale (1)	Semi- (2)
TESORO:	Vedi sotto	Vedi sotto	Nessuno	Nessuno	Vedi sotto	Vedi sotto
ALLINEAMENTO:	Neutrale	Neutrale	Caotico neutrale	Caotico neutrale	Neutrale	Neutrale
N. DI MOSTRI:	1d6	1d4	1d4 blocchi da 1d4+2 uccelli	2d6	2d6	2d6
CA:	7	6	7	6	7	6
MOVIMENTO:	1, V636(B)	3, V633(B)	V636(A)	V636(A)	1, V636(B)	3, V636(B)
DADI-VITA:	1-2pf	1+1	1-4pf	2	1-4pf	2
THACO:	20	19	20	19	20	19
N. DI ATTACCHI:	0	1	1 (per blocco)	1	1	1
FERITE PER ATTACCO:	1 (becco)	1d4 (becco)	1d4 (morso)	1d6 (morso)	1d3 (becco)	1d6 (becco)
ATTACCHI SPECIALI:	Nessuno	Nessuno	+2 sui tiri per colpire	Frenesia	Elettricità, forare armature	Elettricità, forare armature
DIFESE SPECIALI:	Nessuna	Nessuna	Nessuna	Nessuna	Elettricità	Elettricità
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna	Nessuna	Nessuna	Nessuna	Nessuna	Nessuna
TAGLIA:	Mi (lungo 60m)	P-M (lungo 0,9-1,5m)	Mi (lungo 30cm)	P (lungo 75cm)	Mi (lungo 60cm)	P (lungo 1,2m)
MORALE:	Incostante (6)	Normale (8)	Normale (8)	Normale (10)	Normale (8)	Normale (10)
VALORE PE:	15	65	15	65	65	175

Un'abbondanza di uccelli popolano il monto di Mystara. Questa sezione descrive alcuni esemplari, dalla mondana ma problematica gazza all'elettrificante sturnilla.

Gazza

Le gazze sono note per la loro tendenza a rubare oggetti luccicanti. Mystara ospita due specie di questo uccello: comune e gigante. La gazza comune misura tra i 35 e i 45cm dalla testa alla punta della coda. Il corpo e la coda sono per di più di colore nero (spesso con sfumature di blu metallico, verde e lavanda), e le spalle e il petto sono bianchi. La gazza gigante ha colori simili, ma misura da 90cm a 1,5m dal becco alla coda.

Combattimento: Le gazze comuni combattono aggressivamente se provocate, causando 1 punto-ferita per ogni beccata. Dato che sono abili nel volo, è per loro molto più facile scappare.

Il becco della gazza gigante infligge 1d4 punti ferita.

Habitat e Società: Le gazze hanno una ben radicata reputazione di ladri, e saranno tentate a rubare qualsiasi oggetto splendente o luccicante sia lasciato incustodito. Una gazza comune può rubare oggetti per un peso compreso tra i 90 e i 120 grammi (per esempio, una moneta, una gemma o anello), mentre la gazza gigante può trasportare oggetti fino a 0,5kg (per esempio, un gioiello, una daga, una bacchetta, o una pozione).

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

Trovare il nido con l'intenzione di riprendersi il mal tolto può non essere un compito facile, forse perfino pericoloso se la ricerca conduce nei territori di creature pericolose. La ricerca,

d'altra parte, può essere fruttuosa, in quanto il nido può contenere 1d6 monete (30%), 1d2 gemme (3%), un gioiello (3%—solo gazza gigante), o perfino un piccolo oggetto magico (1%—solo gazza gigante).

Il nido della gazza è un intreccio di paglia, rametti e fango. Spesso intrecciano il soffitto del nido con ramoscelli spinosi per evitare attacchi di predatori dall'alto. Il nido non è tanto grande rotondo, con un solo ingresso. La covata tipica contiene da 5 a 6 uova gialle o verde acqua.

Ecologia: Sia le gazze comuni che le giganti preferiscono vivere in ambienti freschi o temperati, costruendo la loro casa in boschi, terre coltivate e perfino città. Occasionalmente una gazza diventa il famigliaio di un mago.

Le gazze mangiano insetti e grano. Quelle che abitano le aree civilizzate fanno i loro nidi vicino ai granai, i quali offrono ricchi pasti di grano.

In accordo con il folklore e le comuni superstizioni, il numero di gazze che uno vede in una volta sola può aiutare a predire il futuro. Sette gazze sono un presagio di grande sventura.

Uccello Piranha

Queste viziose creature si raggruppano in stormi che lacerano rapidamente la preda, molto similmente ai pesci dai quali gli uccelli piranha prendono il nome.

Entrambe le varietà (piccola e gigante) sono di colori sgargianti. Ogni singolo uccello può avere penne di colore verde, blu, marrone, nero, o a volte porpora—spesso in ogni stormo è rappresentato tutto lo spettro di colori visibili.

Gli uccelli piranha piccoli



Uccello



crescono fino a un massimo di 30cm, Gli uccelli piranha giganti, invece, crescono in media il doppio di tale lunghezza. Il fischio degli uccelli piranha giganti è più basso e melodico di quello degli uccelli piranha piccoli.

Combattimento: L'uccello piranha ha una bocca a scalino piena di denti mordaci. Sono affilati come rasoi, cosicché l'uccello può facilmente mordere la carne e strappare un boccone mentre sta in volo.

Queste creature sono in grado di volare con la manovrabilità dei colibrì. Possono eseguire repentini cambi di direzione e librarsi a mezz'aria. Quando uno individua una potenziale preda, emette un fischio acuto avvisando tutto lo stormo. Questi uccelli attaccano solo creature a sangue caldo.

Gli uccelli piranha piccoli attaccano in gruppi. Uno stormo si divide in uno o più "pattuglie" da 3 a 6 individui (1d4+2). Ogni "pattuglia" attacca come se fosse un singolo mostro, attaccando con un bonus di +2 e infliggendo 1d4 ferite per colpo. Se uno stormo è ridotto a meno di 3 esemplari, questi perdono il bonus e devono passare un controllo sul morale o fuggire.

Gli uccello piranha gigante, invece, attaccano individualmente, ogni morso infligge 1d6 ferite. Se metà del loro stormo viene ucciso o reso inerme, devono passare un controllo sul morale o fuggiranno. Se lo passano, entrano in uno stato di frenesia e ottengono un bonus di +2 su tutti gli attacchi.

Habitat e Società: Agli uccelli piranha non piace la luce del sole, ma possono essere incontrati nei climi caldi, eccetto nelle aree dove non c'è traccia d'ombra. Vivono in regioni di fitte foreste. Le varietà che vivono nel sottosuolo hanno sviluppato una limitata infravisione (fino a 9m). Di notte o in giorni nuvolosi o nebbiosi, gli uccelli piranha possono volare molto distante dai loro nidi in cerca di preda.

Gli uccelli piranha si riproducono ogni primavera. Ogni femmina depone da 2 a 5 uova. Le cova fino alla schiusa e poi si unisce di nuovo alla caccia per trovare il cibo per i piccoli. In questo periodo gli uccelli sono eccezionalmente voraci—prima i maschi, che devono portare al nido abbastanza cibo anche per le femmine; poi entrambe in quanto devono cercare cibo per i loro figli.

Uno stormo di uccelli piranha non ha un leader come tale, ma ha un ordine di attacco che determina quale uccello dia la beccata prima di un altro procurando il cibo per sé stesso, la sua compagna e i suoi piccoli.

Ecologia: Gli uccelli piranha, sia piccoli che i giganti, sono sempre affamati di carne fresca. Non hanno interesse nei tesori; di fatto,



tendono ad evitare gli oggetti brillanti.

Sturnilla

Queste creature appaiono molto simili alle sturnide, i comuni uccelli neri dal quale discendono. Comunque, le sturnille sono colorate e più grandi: il loro piumaggio è color rame o rosso-bruno. In più, questi uccelli emanano costantemente piccole scintille elettriche che li illuminano nell'oscurità. Il loro nome è l'unione delle parole "sturnide" e "scintilla".

Ci sono due varietà di sturnilla: piccola e gigante. La differenza fra sta semplicemente nella taglia. La sturnilla piccola è lunga in media 50 cm, mentre quella gigante cresce fino a 1,2 metri.

Combattimento: Il becco delle sturnille è molto lungo e affilato ed è in grado di penetrare le armature, conferendogli un bonus di "+2" sugli attacchi contro i nemici con corazze di piastre (di bronzo o normali), corazza ad anelli, o corazza di maglia. In più, le sturnille possono lanciare attacchi simili a *fulmini* alle creature entro 9 metri (18 metri per le sturnille giganti); una piccola carica elettrica si sprigiona dal loro becco e, con un tiro per colpire andato a segno, causano 1d3 punti-ferita (1d6 per le sturnille giganti).

Una carica elettrica costante circonda la sturnilla. Anche se non diretta come un raggio, infligge 1d3 punti-ferita (o 1d6 per la sturnilla gigante) a ogni creatura che con cui venga in contatto. I materiali conduttivi (come spade di metallo) procurano danni a chi le impugna.

In combattimento le sturnille volano direttamente contro la loro preda, sparando il loro fulmine finché non entrano in combattimento ravvicinato. A questo punto attaccano con il loro becco (1d3 o 1d6 punti-ferita per il becco affilato e un ulteriore 1d3 o 1d6 per il danno elettrico). Continuano a combattere finché metà dello stormo non resta ucciso o ferito, dopo di che, o passano un controllo sul morale o fuggono via.

Tutte le sturnille hanno un'infravisione di 18 metri.

Habitat e Società: Le sturnille sono molto territoriale e attaccano senza paura creature anche più grandi di loro. Evitano le creature non morte e quelle più grandi di un uomo, ma attaccano tutte le altre per scacciarle dal loro territorio.

Le sturnille apparvero la prima volta in un posto chiamato Tenuta di Corran, fra le montagne di Mystara. Una potente magia sembra aver trasformato dei comuni uccelli in queste creature. Dalla loro creazione le sturnille si sono espanse rapidamente, scacciando aggressivamente dai loro territori uccelli predatori più comuni.

Le sturnille si incontrano più facilmente nelle foreste lungo i bassi pendii montani. Ma si possono trovare anche in altri luoghi, in quanto la specie si espande velocemente.

Un gruppo di sturnille è detto agglomerato. Si radunano in famiglie di due dozzine di uccelli, che condividono grandi aree comuni (dette colonie). Le colonie sono situate in aree riparate, come i cornicioni di costruzioni abbandonate o sotto sporgenze rocciose. Sono formate di rami e fango e striate di penne lanuginose perse dagli uccelli.

Come le gazze, le sturnille sono attratte da oggetti luccicanti che possono essere di valore. I loro nidi possono contenere 2d6 di monete (30%), oggetti d'arte (5%—solo le sturnille giganti), un oggetto o un gioiello (2%—solo sturnille giganti).

Ecologia: A causa delle loro scintille, le sturnille cacciano per la maggior parte di giorno, durante il quale sono meno visibili. (I predatori luminosi hanno la tendenza di impaurire la loro preda.)

Le sturnille piccole sono insettivore, cacciando principalmente i grandi insetti e gli antropoidi come farfalle, millepiedi, falene, ragni e libellule. Le sturnille giganti sono carnivore che si cibano principalmente di topi, ratti, piccoli uccelli e, a volte, di insetti giganti, come libellule giganti, mosche, millepiedi e ragni giganti.

CLIMA/TERRENO:	Oceano o palude
FREQUENZA:	Molto raro
ORGANIZZAZIONE:	Solitario
CICLO DI ATTIVITA':	Notturmo
DIETA:	Sangue
INTELLIGENZA:	Da intelligente a molto Int. (10-12)
TESORO:	F
ALLINEAMENTO:	Caotico malvagio
N. DI MOSTRI:	1
CA:	3
MOVIMENTO:	Nu 12 o come l'animale
DADI-VITA:	7
THACO:	13
N. DI ATTACCHI:	1 o come l'animale
FERITE PER ATTACCO:	1d8 (tocco) o come l'animale
ATTACCHI SPECIALI:	Risucchio d'energia, charme, metamorfosi
DIFESE SPECIALI:	Rigenerazione, immune alle armi normali e ad alcuni incantesimi
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna
TAGLIA:	M (alto 1,8 m)
MORALE:	Fanatico (18)
VALORE PE:	5.000

I Velya sono una forma di vampiro sottomarino. Erano una volta esseri terrestri diventati on morti a causa di un'antica maledizione. Nella loro forma naturale i velya hanno l'aspetto di umani dalla pelle blu con piedi a mani dalle dita lunghe e artigliate. La forma umana del velya è avvenente, ma dall'aspetto bestiale, con occhi selvaggi, capelli ingarbugliati, con vesti stracciate.

Combattimento: I velya possono assumere la forma di squalo bianco, manta o di acqua corrente a volontà. Ogni trasformazione richiede un round. La Classe d'Armatura, i punti-ferita, la THACO, i tiri-salvezza e il morale del velya restano uguali. In forma di squalo o manta il velya si muove ed attacca come l'animale (con un fattore movimento in acqua di 24 come squalo e di 18 come manta). In forma di acqua un velya ha un fattore movimento in acqua di 18 ma non può attaccare o subire danni; mentre alcuni incantesimi possono avere effetto sulla forma acquatica del velya, nessuno può causargli danno.

Il velya in forma umana nuota con fattore movimento 12 e può colpire una volta toccando l'avversario infliggendo 1d8 punti-ferita e risucchiando un livello di energia. Un velya è di solito accompagnato da 1d6 wight marine (con un fattore movimento sulla terra di 12 e di 9 in acqua). Un velya può evocare 3d6 squali comuni (con 3 DV ognuno), che arrivano in 1d4 round.

Un velya in forma umana può cantare. La canzone del velya è udibile fino a 1,6 chilometri di distanza e può *charmare* qualsiasi creatura vivente entro 60 metri che fallisce un tiro-salvezza contro incantesimi. Se il tiro-salvezza ha successo, la vittima è immune alla canzone di quel particolare velya per 24 ore. Lo charme può essere dissolto (come se fosse lanciato da un lanciatore di incantesimi di 12° livello), ma tale vittima rimane suscettibile alla canzone e può essere charmato facilmente di nuovo se continua ad udire la canzone.

I personaggi uccisi dal tocco del velya ritornano in vita dopo tre giorni e diventano dei wight sotto il controllo del velya. Solo una trasfusione di sangue del velya o l'antica maledizione, ora dimenticata, può creare un velya.

I velya sono immuni al *sonno*, allo *charme* e agli incantesimi che *bloccano*. Il freddo e l'elettricità gli infligge solo la metà dei danni. Se ferito, un velya rigenera 2 punti-ferita per round.

Durante il giorno un velya deve riposare in una cripta sommersa e senza luce. Le cripte dei velya di solito antiche camere mortuarie nascoste in città sommerse, ma può andare bene qualsiasi spazio chiuso e senza luce. Se viene lanciato un incantesimo *benedizione* sulla cripta e vi si lascia un simbolo sacro, un velya non potrà più usare quel luogo per riposarsi, perfino se viene tolto il simbolo sacro.

Se un velya viene ridotto a 0 punti-ferita, assume automaticamente la forma di acqua corrente e ritorna nella cripta dove deve riposare per un giorno intero. Molti velya mantengono diversi luoghi, di solito in complessi di caverne o nei relitti di navi affondate che possono essere usate come cripte se la necessità lo richiede. Se un velya non può a riposare in una cripta subisce 2d8 punti-ferita ogni giorno. Questi punti non si rigenerano finché il velya non riposa in una cripta per un giorno intero.

Un velya può essere distrutto esponendo il suo intero corpo all'aria aperta, infilzandogli il cuore con un paletto di legno mentre giace nella cripta, o con la *disintegrazione*.

Un velya non può avvicinarsi a più di 3 metri da un potente simbolo sacro, sebbene possa attaccare da un'altra direzione. Un velya non può uscire dall'acqua; quelli che lo fanno si disintegrano in 1d4 round. Il velya non subisce alcun effetto finché almeno una parte del loro corpo rimane sommersa nell'acqua. Se un velya ritorna in acqua prima di disintegrarsi, perde per sempre metà dei suoi punti-ferita originali.

Habitat e Società: I velya sono creature solitarie che fanno degli esseri viventi le loro prede senza pietà. Vengono incontrati di solito in antiche città affondate al di sotto delle onde.

Ecologia: Come i vampiri, i velya si nutrono di sangue succhiato dalle loro vittime.

Velya delle Paludi

Questa forma di velya abita le pozze, i miasmi e le paludi. Le forme non umane della creature sono un coccodrillo albino (fattore movimento 6 a terra e 12 nuotando), un'anguilla gigante bianca (fattore movimento nuotando 9), o di acqua corrente (fattore movimento 18). I velya delle paludi possono evocare 3d6 coccodrilli normali che arrivano in 1d4 round. Per il resto i velya delle paludi sono identici a quelli dell'oceano.



Vegetali Dannosi



	Loto Ambrato	Arbusto Arciere	Erba assassina	Rosa Vampiro
CLIMA/TERRENO:	Foreste e giungle da temperate a tropicali	Foreste e pianure temperate	Pianure e colline non artiche	Paludi, pianure e rovine
FREQUENZA:	Raro	Raro	Comune	Temperate o subtropicali
ORGANIZZAZIONE:	Solitario	Solitario	Solitario	Solitario
CICLO DI ATTIVITA':	Diurno	Diurno	Diurno	Qualsiasi
DIETA:	Suolo, acqua	Carnivoro	Carnivoro	Carnivoro
INTELLIGENZA:	Non- (0)	Non- (0)	Non- (0)	Non- (0)
TESORO:	Nessuno	V	Nessuno	Nessuno
ALLINEAMENTO:	Neutrale	Neutrale	Neutrale	Neutrale
N. DI MOSTRI:	3d6	1d20	1 macchia	1d8
CA:	9	7	9	7
MOVIMENTO:	Nessuno	3	3	3
DADI-VITA:	1d4 pf	2	1 ogni 0,5 mq	4
THACO:	Nessuna	19	Nessuna	17
N. DI ATTACCHI:	0	1	0	1
FERITE PER ATTACCO:	Nessuna	1d4 (salva di spine)	Speciale	1d8 (spine)
ATTACCHI SPECIALI:	Polline soporifero	Nessuno	Afferrare	Risucchio di sangue
DIFESE SPECIALI:	Nessuna	Nessuna	Nessuna	Nessuna
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna	Nessuna	Nessuna	Nessuna
TAGLIA:	Mi (diametro 15 cm)	P (alto 90 cm)	P-M (alto 90-150 cm)	P (alto 90-120 cm)
MORALE:	Risoluto (12)	Risoluto (12)	Risoluto (12)	Risoluto (12)
VALORE PE:	15	35	35	175

Mystara è patria di numerosi vegetali ostili. Molte sono all'apparenza innocenti, e la maggior parte dei personaggi non sono in grado di identificarli. I personaggi che incontrano un vegetale ostile è in grado di identificare quella particolare specie in futuro.

Se si vuole, il DM può permettere ai druidi di riuscire ad individuarle prima di essere colti di sorpresa. Questo dovrebbe comportare una prova di capacità o qualche altro tiro di dado; l'identificazione deve avere qualche probabilità d'errore. DI norma, i druidi dovrebbero essere in grado di identificare questi vegetali con una prova di Saggiezza al 50%. Inoltre, i personaggi giocanti con la capacità non relativa alle armi Erboristeria

possono identificare questi vegetali con una prova di capacità al 50%.

Fiore di Loto Ambrato

Questi fiori assomigliano a gigli d'acqua color oro grandi come girasoli e crescono negli stagni calmi o nelle paludi; alcune varietà crescono come rampicanti sui tronchi degli alberi. Il loro bell'aspetto e l'ambiente sereno dove crescono trae in inganno l'osservatore, non dando alcun indizio sulla vera natura del fiore.

I fiori di loro ambrato reagiscono alle vibrazioni del terreno. Quando una creatura si avvicina a meno di 3 metri dalla pianta, i suoi petali si schiudono, ognuno spruzzando una nube di polline del diametro di 12 metri. Ogni individuo all'interno della nube di polline deve superare un tiro-salvezza contro veleno per non cadere addormentato per 4d4 turni. Nulla può svegliare la vittima da questo sonno.

I fiori possono spruzzare una nube di polline ogni 3d4 round. Le creature che resistono agli incantesimi charme e sonno per natura (come elfi, mezzelfi e pegatauri) resistono anche al polline dei fiori di loto ambrato.

I fiori di loto ambrato traggono il nutrimento dalla terra. Il getto di polline è un meccanismo di difesa che difende il fiore da eventuali minacce. I fiori di loto ambrato crescono di solito vicino ad altre specie di vegetali mortali, come le rose vampiro, gli arbusti arcieri o gli alberi assassini. I fiori di loto ambrato godono di questa simbiosi con queste (ed altre) piante predatrici. I fiori di loto ambrato rendono la vittima innocua, le altre piante la uccidono; tutto questo porta alla fertilizzazione del terreno dove cresce il loto ambrato.

Alcuni umani ed altre creature intelligenti coltivano questo fiore come protezione per le loro abitazioni, luoghi proibiti, templi, e così via. I druidi e gli elfi spesso usano questi fiori come guardiani per siti sacri, e si dice che riescano ad addestrare le piante in modo che usino il loro polline solo contro gli estranei.

Il polline soporifero ha un prezzo nel mercato alchemico per le polveri anestetiche e sonniferi. Per raccogliere abbastanza veleno per una fiala ci vuole una dozzina di fiori di loto ambrato; questa fiala contiene per rivestire una spada corta o l'equivalente in superficie.



Arbusto arciere

Gli arbusti arcieri hanno le foglie di scialbi colori verdi e marroni, corti tronchi spinosi. Gli arbusti arcieri si trovano comunemente nelle foreste, nella boscaglia, e occasionalmente in montagna.

Gli arbusti arcieri sono carnivori. Attaccano sparando una salva di piccole spine alla vittima, infliggendo 1d4 punti-ferita per salva. Il raggio d'azione è di 6 metri. Ogni arbusto può sparare tre salve al giorno. L'arbusto può sradicarsi di sua volontà per raggiungere la vittima abbattuta.

Il tronco di un arbusto arciere sembra come seppellito sotto una pila di foglie e rametti. Questi rottami nascondono una grande bocca piena di dure spine necessarie per divorare la preda. La bocca non viene mai usata in combattimento.

Gli arbusti arcieri percepiscono le prede attraverso le vibrazioni; quindi, possono colpire anche le vittime *invisibili* o



mimetizzate. Solo le creature che si avvicinano volando possono evitare di essere attaccate.

Di solito un gruppo di arbusti arcieri sparano in concerto, come se cooperassero in qualche modo primitivo, ma questa cooperazione è dovuta solo all'istinto. Incontrare un solo arbusto arciere è molto raro e non è una minaccia; un gruppo di arbusti arcieri può essere invece mortale.

I druidi a volte coltivano ed addestrano gli arbusti arcieri per fare da guardie ai loro luoghi sacri.

Erba Assassina

Variando da 90 a 1,5 metri di altezza, l'erba assassina sembra comune erba alta. L'erba è in grado di muoversi, e spesso dà l'impressione di ondeggiare con la brezza.

L'era attacca attorcigliando i lunghi steli attorno alle vittime ignare per poi soffocandole. Il processo di soffocamento fa perdere un punto di Costituzione della vittima ogni round. Se la vittima raggiunge Costituzione 0, muore. Decomponendosi, il corpo nutre la pianta. Le vittime che fuggono dalla presa dell'erba assassina recuperano un punto di Costituzione ogni turno.

Una vittima si può liberare dalla presa con un tiro per piegare sbarre.

Una macchia di erba ha 1 Dado-Vita ogni mezzo metro quadrato di area, e ogni Dado-Vita vale 8 punti-ferita. Ogni 8 punti-ferita inflitti all'erba viene mutilata a morte un'area di 50 dmq.

Dato che l'erba ondeggia per sua volontà, i personaggi che la osservino potrebbero accorgersi che essa si muove anche in assenza di vento. Il DM può permettere una prova d'Intelligenza o di Saggezza (quella più alta) per vedere se il personaggio si accorge dell'anomalia.

Rosa Vampiro

Le rose vampiro sembrano un cespuglio di rose bianche di eccezionale bellezza. Ogni singolo cespuglio di rose ha 4 Dadi-Vita. In ogni cespuglio ci sono 2d12 rose, sebbene il numero di fiori non influenzi le abilità del cespuglio.

Nonostante le loro innocue apparenze, le rose vampiro possono sradicarsi da sole e muoversi lentamente in cerca di preda.

I rami spinosi della rosa vampiro vengono lanciati contro le vittime infliggendo 1d8 punti-ferita. Le spine sono cave, e una volta che sono andati a segno, la rosa vampiro succhia il sangue della vittima automaticamente ad ogni round successivo, provocando 1d8 punti-ferita ogni round.

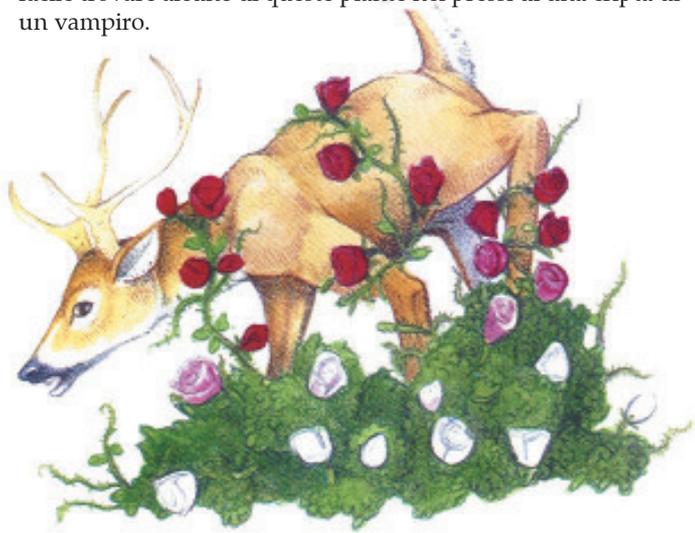
Mentre le spine svolgono questo orribile compito, i fiori della rosa emettono una fragranza ipnotica. Le vittime devono superare un tiro-salvezza contro incantesimi per non perdere ogni volontà di combattere, permettendo alla pianta di succhiare il sangue fino alla morte della vittima.

Le vittime con la mente ancora lucida possono liberarsi dalla stretta della rosa con un tiro per aprire porte. Liberarsi provoca altri 1d8 punti-ferita in quando la carne della vittima viene strappata dalle spine.

Se viene danneggiata gravemente una porzione di rosa vampiro mentre sta succhiando sangue, il fiore emette un grido terribile e spruzza sangue dal taglio. Qualsiasi personaggio con meno di 5 livelli che ne è testimone deve fare un tiro-salvezza contro veleno per evitare di essere preso dalla *paura* subendo gli effetti dell'incantesimo omonimo. Gli attacchi successivi contro il fiore avranno lo stesso effetto, ma chi ha già superato il tiro-salvezza contro gli effetti della *paura* non devono ritirare.

Quando ad una vittima è stato succhiato tutto il sangue, i petali delle rose cambiano colore dal bianco puro al rosso sangue.

Le rose vampiro si trovano spesso nei vecchi cimiteri. Sarà facile trovare alcune di queste piante nei pressi di una cripta di un vampiro.





	Grande Anellide	Caecilia	Fyrsnaca	Leviatano del Deserto	Leviatano Marino	Verme Rosso	Verme Viscido
CLIMA/TERRENO:	Sotterraneo	Qualsiasi non artico	Sotterraneo	Deserto	Oceano	Sotterraneo	Sotterraneo
FREQUENZA:	Molto raro	Raro	Molto raro	Molto raro	Molto raro	Raro	Molto raro
ORGANIZZAZIONE:	Solitario	Solitario	Solitario	Solitario	Solitario	Covata	Solitario
CICLO DI ATTIVITA':	Qualsiasi	Qualsiasi	Qualsiasi	Qualsiasi	Qualsiasi	Qualsiasi	Qualsiasi
DIETA:	Minerali	Carnivoro	Minerali	Onnivoro	Onnivoro	Carnivoro	Carnivoro
INTELLIGENZA:	Non- (0)	Non- (0)	Poco (5-7)	Non- (0)	Non- (0)	Animale (1)	Non- (0)
TESORO:	Nessuno	B	R	Nessuno	Nessuno	Q	D
ALLINEAMENTO:	Neutrale	Neutrale	Caotico neutrale	Neutrale	Neutrale	Caotico neutrale	Neutrale
N. DI MOSTRI:	1	1	1d2	1	1	2d6	1
CA:	7	6	5	2	4	7	5
MOVIMENTO:	30, Sc 24	6, Sc 3	6, Sc 3	Sc 24	Nu 24	9, Sc 3	6
DADI-VITA:	25-50	6	10	60	70	2+2	10
THACO:	3	15	11	1	1	19	11
N. DI ATTACCHI:	1	1	1	1	1	1	1
FERIE PER ATTACCO:	3d6 (morso)	1d8 (morso)	1d8 (morso)	3d12 (morso)	4d10 (morso)	1d4 (morso)	2d6 (morso)
ATTACCHI SPECIALI:	Ingoiare	Ingoiare	Soffio	Ingoiare	Ingoiare, gorgo	Veleno	Ingoiare
DIFESE SPECIALI:	Immune a calore e pressione	Nessuna	Nessuna	Vedi sotto	Vedi sotto	Nessuna	Nessuna
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna	Nessuna	Nessuna	Nessuna	Nessuna	Nessuna	Nessuna
TAGLIA:	Ga (lungo 300m)	Ga (lungo 9m)	Ga (lungo 21m)	Ga (lungo 150m)	Ga (lungo 200m)	G (lungo 3m)	Ga (lungo 9m)
MORALE:	Campione (16)	Elite (13)	Elite (13)	Impavido (19)	Fanatico (18)	Campione (15)	Normale (10)
VALORE PE:	16.000	650	2.000	20.000	25.000	650	2.000

Mystara è un luogo in cui abitano molti tipi diversi di mostri striscianti invertebrati che assomigliano a grandi bruchi o lombrichi.

Grande Anellide

Questi vermi giganteschi sono fra le più grandi creature di Mystara. Alcuni possono crescere fino a 600 metri di lunghezza e 12 metri di diametro. Sono misure eccezionali comunque, la maggior parte degli adulti sono lunghi 300 metri con un diametro di 7,6 metri.

La pelle di un grande anellide sembra roccia umida, di solito di colore marrone chiaro. La creatura è segmentata come un normale lombrico; i grandi anellidi più grossi possono avere fino a 600 segmenti o più. Il suo corpo è un lungo tubo cavo, con due cordoni, uno digestivo e l'altro nervoso che vanno dalla testa alla coda. La bocca simile ad un imbuto è contornata da tre file di denti aguzzi.

I grandi anellidi hanno un'abilità incredibile nello scavare. Possono intrufolarsi nella roccia solida tanto facilmente quanto strisciano. Sebbene non carnivori, sono praticamente senza cervello e il loro primo istinto quando incontrano qualcosa è quello di cercare di mangiarlo. Un grande anellide può facilmente ingoiare per intero creature di taglia enorme (taglia E) con un tiro naturale più alto di 5 rispetto al tiro necessario per colpire la Classe d'Armatura della vittima. Oltre ai danni del morso, la creatura viene scagliata a 1d10 metri giù per l'esofago della creatura. Dato che l'esofago è sempre pieno di sabbia e frammenti di roccia, una vittima ingoiata subisce 2d6+6 punti-ferita da acido e dall'effetto abrasivo per ogni round che la vittima rimane all'interno dell'esofago o che il grande anellide resta vivo. (Le vittime che sono immuni ai danni da acido subiscono solo 2d6 punti-ferita). All'interno dell'esofago è impossibile lanciare incantesimi. Una vittima può cercare di aprirsi la strada per uscire con un'arma da taglio (tipo T). La Classe d'Armatura dell'interno del grande anellide è di 5; la vittima deve infliggere almeno 25 punti-ferita nello stesso punto per potersi aprire la strada. La vittima subisce una penalità di -4 sui tiri per colpire e un +4 sull'iniziativa mentre si trova all'interno dell'esofago.

I grandi anellidi sono completamente immuni a tutte le forme di attacco basate sul caldo e sulla pressione—semplicemente non possono essere bruciati o schiacciati.

Uno dei poteri più strani e meno capiti del grande anellide è la capacità di attrarre e paralizzare gli elementali della terra. I grandi anellidi sono ermafroditi. Quando sono pronti a deporre le uova,

emanano un falso segnale che adessa degli elementali della terra, xorn e creature simili, forse mimando la presenza di un grande accumulo di gemme e metalli preziosi. Quando le creature arrivano, il grande anellide attacca, a non ingoia la preda; invece, il suo morso paralizza qualsiasi elementale della terra o affine che fallisce un tiro-salvezza contro paralisi. La paralisi è permanente, e il grande anellide depone poi le sue uova nel corpo della vittima.

Il grande anellide scava costantemente tunnel nelle profondità della terra. Possono sopravvivere in qualsiasi ambiente, compreso le pozze di lava, ma evitano l'acqua. Sono il terrore delle creature elementali della terra. I minatori come nani e gnomi tendono ad avere sentimenti contrastanti verso i grandi anellidi. Da una parte, i loro tunnel forniscono sempre ottime strade per l'esplorazione del sottosuolo in cerca di minerali. Dall'altra, un grande anellide nel posto sbagliato può rovinare intere vene di minerali in pochi minuti, e queste creature sono difficili da scacciare una volta che si sono stabilite in una zona.

Caecilia

Queste creature giacciono nascoste nel terreno soffice appena sotto la superficie e ed emergono solo per attaccare. Il loro corpo verminoso è grigio e senza lineamenti eccetto che per le sue enormi mascelle dentate.

Un caecilia attacca ogni volta che una preda arriva a portata di tiro. L'attacco iniziale dovrebbe essere trattato come un'imboscata a meno che la vittima non sospetti la presenza del caecilia per qualche ragione.

Un caecilia può ingoiare vittime di taglia gigante (G) o più piccole se colpisce con un tiro per colpire naturale di 19 o 20. Una volta all'interno, la vittima subisce 1d8 punti-ferita ogni round finché non esce o il mostro non viene ucciso. La vittima può fuggire senza aiuto solo se aveva in mano un'arma da punta o da taglio quando è stata ingoiata, le contrazioni che avvengono nell'esofago del caecilia non permettono alla vittima di estrarre altre armi. Un caecilia ha una Classe d'Armatura interna di 9, la vittima deve infliggere almeno 10 punti-ferita prima di aprirsi la strada verso l'esterno. La vittima soffre delle stesse penalità di una vittima che si trovi all'interno di un grande anellide.

L'esofago di un caecilia può contenere una sola creatura gigante, due creature di taglia media (grande quanto un uomo), quattro creature piccole oppure otto creature minuscole. Se un caecilia riempie il suo esofago durante un incontro, si ritira nel sottosuolo per digerire il suo pasto.



Fyrsnaca

Questi vermi che respirano fuoco sono lontani cugini dei vermi porpora; sono la forma adulta dei vermi viola. La loro pelle è liscia e rosso porpora, con la parte inferiore più chiara. Il bordo delle mascelle ardono di un rosso ciliegia, come il metallo caldo e sono piene di denti affilati.

I fyrsnaca non si nutrono di carne. Come i grandi anellidi, consumano roccia e minerali. Tendono ad avere un brutto temperamento, comunque, e sono pronti ad attaccare a meno che l'intruso non si ritiri in fretta o non offra alla creatura una gemma o del metallo prezioso. I fyrsnaca non hanno un loro linguaggio, ma se si riesce a stabilire una comunicazione (come con un incantesimo *parlare con i mostri*), si può persuadere un fyrsnaca a svolgere qualche servizio in cambio di un lauto compenso in gemme e metalli. Una volta ogni 1d3 round, un fyrsnaca può soffiare una linea di fuoco larga 1,5 metri e lunga 15 metri. Le fiamme infliggono 2d6 punti-ferita, ma un tiro-salvezza contro soffio eseguito con successo dimezza i danni.

Periodicamente, il fuoco interiore di un fyrsnaca esplosione e la creatura si surriscalda. Questo fatto non rende il soffio della creatura più pericoloso, ma fa in modo che la creatura generi 2d6 vermi rossi rigurgitandoli attraverso la bocca. Immediatamente dopo la genesi, un fyrsnaca deve immergersi in acqua per non bruciare. Una volta immerso, il fyrsnaca rimane in stato dormiente per 50 anni mentre il suo fuoco si placa. Se disturbato, un fyrsnaca dormiente si erge ed attacca impavidamente (morale 20), ma non esce mai dall'acqua.

Leviatano

I leviatani sono fra le più potenti creature che vivono sul Piano Materiale Primario. I viaggiatori che incontrano un leviatano raramente vivono abbastanza per raccontarlo in giro. I leviatani del deserto hanno un colore marrone pallido che si abbina con gli ambienti sabbiosi; possono crescere fino a 150 metri in lunghezza e 12 metri in larghezza. I leviatani marini sono più lunghe e lisci dei loro cugini del deserto, raggiungendo lunghezze di 200 metri. I leviatani del deserto non hanno occhi e sono ciechi, ma i leviatani marini hanno occhi enormi adatti alla poca luce delle profondità marine.

I leviatani sono sensibili alle vibrazioni della sabbia o dell'acqua e in genere attaccano qualsiasi creature della taglia adatta che si muove entro 400 metri dal luogo dove si trovano. Quando si avvicina alla preda, un leviatano del deserto crea delle increspature nella sabbia, come un'enorme onda dell'oceano. Un leviatano marino crea lo stesso tipo di onda spostandosi vicino alla superficie.

Un leviatano attacca semplicemente ingoiando un grande volume di acqua o sabbia. Un leviatano del deserto può ingoiare 1 metro cubo di sabbia, un leviatano marino può ingoiare 1,5 metri cubi di acqua. Qualsiasi creatura all'interno di quest'area deve passare un tiro-salvezza contro soffio (con penalità -4) per non essere ingoiata. Le creature immobili (bloccate, legate, addormentate, ecc.) non ottengono il tiro-salvezza. Le vittime che falliscono il tiro-salvezza sono risucchiate nelle mascelle della creatura, dove subiscono i danni del morso (3d12 per il leviatano del deserto e 4d10 per il leviatano marino) e 4d12 punti-ferita a causa dei succhi digestivi della creatura; se la vittima è resistente all'acido, il danno si riduce a 2d12.

Finché sono vivi e mobili, una vittima ingoiata può aprirsi la strada verso l'esterno con un'arma da taglio (tipo T). La Classe d'Armatura interna di un leviatano è di 5, e la vittima deve causare almeno 50 punti-ferita per uscire. La vittima subisce le stesse penalità come se si trovasse nell'esofago di un grande anellide. Se il leviatano non ha digerito la creatura ingoiata entro un turno, la espelle prima di ritornare nelle profondità.

I leviatani sono immuni al veleno e alla *disintegrazione* e subiscono solo metà danni da tutti gli attacchi, compresi i poteri psionici e gli incantesimi. Sono immuni a tutti gli incantesimi, agli effetti magici e ai poteri psionici che non infliggono danno.

Un leviatano marino può creare un enorme gorgo nuotando in cerchio velocemente per tre round. Il vortice che ne risulta è largo 30 metri in superficie, profondo 60 metri e largo 15 metri sul fondo. Qualsiasi cosa venga risucchiata nel gorgo viene spinta fino al leviatano in attesa sul fondo. Il vortice dura finché il leviatano continua a nuotare in cerchio e per un round dopo che smette.

Verme Rosso

Questi vermi grotteschi sono la forma larvale dei fyrsnaca; la loro pelle dalla tinta rossa è quasi trasparente, rivelando le vene e gli organi all'interno. Sono voraci carnivori, sempre in cerca di cibo.

Diversamente dai fyrsnaca, i vermi rossi non soffiano fuoco. Il loro morso, comunque, è leggermente velenoso e una creatura che ne viene colpita deve passare un tiro-salvezza contro veleno per non raddoppiare i danni subiti dal morso. I vermi rossi possono individuare la preda mediante le vibrazioni e spesso emergono all'improvviso dal suolo o dalla roccia per attaccare. Questa manovra dà all'avversario una penalità di -3 sul tiro per la sorpresa.



Verme Viscido

Questi vermi giganti sono di color grigio pallido a chiazze. Secernono una melma appiccicosa che ricopre la schiena e i fianchi. I piccoli oggetti come monete e altri tesori si attaccano alla melma, rendendo la creatura indistinguibile da una grande pila di tesori.

Quando camuffati, c'è solo il 15% di probabilità che qualcuno si accorga che il verme viscido non è proprio una pila di tesori. Se le vittime sono ignare del verme viscido, questo attacca con la sorpresa. SU un tiro per colpire naturale di 18 o più, il verme viscido può ingoiare una creatura fino alla taglia gigante (G) (un tiro naturale di 20 indica sempre che la vittima è stata ingoiata). Una volta all'interno, la vittima subisce 2d6 punti-ferita ogni round finché non riesce ad uscire oppure il verme non viene ucciso. La vittima può uscire aprendosi la strada solo se teneva in mano un'arma piccola da punta o da taglio quando è stata ingoiata. La Classe d'Armatura interna del verme viscido è di 8 e la vittima deve infliggere almeno 10 punti-ferita per riuscire ad aprirsi la strada. La vittima subisce le stesse penalità che subirebbe se si trovasse all'interno di un grande anellide.

L'esofago di un verme viscido può contenere una creatura grande, due creature di taglia umana, quattro creature piccole oppure otto creature minuscole. Se un verme viscido riempie il suo esofago durante un combattimento, continua ad attaccare, ma non può ingoiare ulteriori vittime.

Wyrd



	Minore	Maggiore
CLIMA/TERRENO:	Rovine e foreste	Rovine e foreste
FREQUENZA:	Raro	Molto raro
ORGANIZZAZIONE:	Solitario	Solitario
CICLO DI ATTIVITA':	Notturmo	Notturmo
DIETA:	Nessuna	Notturmo
INTELLIGENZA:	Poco intell.te (5-7)	Intell.te (8-10)
TESORO:	B	B
ALLINEAMENTO:	Caotico malvagio	Caotico malvagio
N. DI MOSTRI:	1d6	1d2
CA:	4	0
MOVIMENTO:	12	12, Vo 24 (B)
DADI-VITA:	4	8
THACO:	17	13
N. DI ATTACCHI:	2	2
FERITE PER ATTACCO:	1d6 (sfera)/ 1d6 (sfera)	1d10 (sfera)/ 1d10 (sfera)
ATTACCHI SPECIALI:	Nessuna	Paralisi, gelo
DIFESE SPECIALI:	Vedi sotto	Vedi sotto
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna	Nessuna
TAGLIA:	M (alto 1,8 m)	M (alto 1,8 m)
MORALE:	Impavido (20)	Impavido (20)
VALORE PE:	420	5.000

I wyrd sono creature non morte con un forte legame con il Piano dell'Energia Positiva. Si creano quando uno spirito malvagio occupa il corpo di un elfo morto.

I wyrd appaiono come figure immateriali avvolte in una veste scura e col cappuccio. Una faccia scheletrica scura è appena visibile nelle profondità del cappuccio. I piedi del wyrd hanno gli stivali; le mani hanno la care ma sono sottili e nodose. Il wyrd tiene nel palmo di ogni mano una sfera rossa o verde, circa della grandezza di una mela. Le sfere bruciano flebilmente, come le ultime braci di un fuoco morente.

Combattimento: Un wurd minore può creare due sfere rosse ogni round. Può usare queste sfere per il combattimento corpo a corpo, ma le può anche lanciare (raggio d'azione 30/60/90),



oppure può usare una sfera per il combattimento corpo a corpo e lanciare l'altra. Quando una sfera colpisce il bersaglio, esplose emettendo un debole tuono e un flash di energia brillante che infligge 1d6 punti-ferita al bersaglio (1d6+3 punti-ferita se la vittima è un elfo). Quando la sfera esplose, ne appare istantaneamente un'altra nella mano del wyrd, ma il wyrd non può mai creare più di due sfere per round, perfino se sotto gli effetti di un incantesimo *velocità*.

I wyrd possono essere feriti solo dalle armi d'argento o magiche. Essendo un non morto, si muove silenziosamente ed è immune al veleno, al *sonno*, allo *charme* e agli incantesimi che *bloccano*.

Un wyrd può essere scacciato come fosse un wraith.

I wyrd preferiscono attaccare da lontano, concentrando i loro attacchi sugli elfi e su qualsiasi personaggio in grado di attaccare a distanza pure lui. Le creature uccise da un wyrd tendono ad essere piuttosto bruciacchiate dalle esplosioni di energia delle sfere ma possono essere resuscitate normalmente; non ritornano in vita come non morti.

Habitat e Società: I wyrd si incontrano nelle caverne, nelle rovine e nelle foreste. Durante il giorno, un wyrd si ritira in una densa macchia di sottobosco o in una cripta o caverna buia. Come la gran parte dei non morti, i wyrd odiano i vivi e attaccano senza pietà qualsiasi creatura che incontrano. I wyrd che abitano le foreste sono particolarmente odiati dalle creature silvane come unicorni e driadi, che non esitano a distruggere un wyrd appena riescono ad organizzare abbastanza forza per affrontarlo. Gli elfi, per ovvie ragioni, disprezzano i wyrd e cercano di distruggerli il più in fretta possibile.

Ecologia: Eccetto che per la propensione ad uccidere, i wyrd non hanno alcun ruolo nell'ecologia dell'ambiente.

Il processo di creazione di un wyrd è misterioso. Sembra chiaro, comunque, che lo spirito che anima un wyrd preferisca occupare il corpo di un elfo morto violentemente e non seppellito. Gli elfi che sono stati abbandonati dai loro compagni elfi e lasciati a morire da soli sembrano essere quelli che diventano wyrd più facilmente. Alcuni luoghi di antica malvagità, come templi in rovina, campi di battaglia dove le forze del male furono una volta vittoriose e le scene di grande tradimento sembrano anche queste essere luoghi facilmente infestati dai wyrd.

Wyrd Maggiore

Questa varietà di wyrd più pericolosa, creata quando uno spirito non morto occupa il corpo di un elfo di alto livello, è temuta con ragione. Qualsiasi creatura che veda un wyrd maggiore deve passare un tiro-salvezza contro incantesimi per non essere colpito da un terribile gelo che causa una penalità di -3 sui tiri per colpire e per le ferite quando combatte contro un wyrd (gli attacchi andati a segno infliggono sempre almeno 1 punto-ferita). La penalità dura finché il wyrd maggiore non viene distrutto, fino al prossimo sorgere del sole o finché la vittima non riceve un incantesimo *scaccia maledizioni* da un lanciatore di incantesimi di almeno 9° livello. La vittima, comunque, è ancora vulnerabile e deve passare un altro tiro-salvezza se il wyrd maggiore appare di nuovo, d'altra parte, quelli che passano il tiro-salvezza la prima volta che incontrano un wyrd sono immuni ai suoi effetti fino al prossimo tramonto.

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

I wyrd maggiori possono essere scacciati come fossero fantasmi.

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

CLIMA/TERRENO:	Artico
FREQUENZA:	Raro
ORGANIZZAZIONE:	Solitario
CICLO DI ATTIVITA':	Qualsiasi
DIETA:	Carnivoro
INTELLIGENZA:	Semi-intelligente (2-4)
TESORO:	Nessuno
ALLINEAMENTO:	Neutrale
N. DI MOSTRI:	1d63
CA:	4
MOVIMENTO:	18, Sc 9, Nu 12
DADI-VITA:	6
THACO:	15
N. DI ATTACCHI:	2
FERITE PER ATTACCO:	2d6 (morso)/2d6 (colpo di coda)
ATTACCHI SPECIALI:	Veleno
DIFESE SPECIALI:	Mimetismo
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna
TAGLIA:	E (lungo 4,5-6 m)
MORALE:	Campione (16)
VALORE PE:	975

Questi serpenti delle nevi carnivori sono cugini alla lontana dei draghi bianchi, sebbene non abbiano né ali né arti. I loro corpi sono coperti di una soffice pelliccia bianca, tranne la testa e la coda, che sono coperte da piastre simili a scaglie di colore bianco avorio.

Combattimento: Una zanna bianca può controllare la temperatura superficiale del suo corpo, il che la rende quasi invisibile all'infravisione. C'è solo il 20% di probabilità che un osservatore con l'infravisione riesca ad individuare una zanna bianca anche se la sta cercando proprio la creatura o la sta guardando direttamente. Inoltre, la pelliccia bianca della creatura serve da ottimo mezzo di mimetismo quando il serpente delle nevi si trova nel proprio ambiente. Quando una zanna bianca attacca da un nascondiglio, i suoi avversari ricevono una penalità di -4 sul tiro per la sorpresa.

Sebbene si sappiano muovere bene anche sul terreno aperto, le zanne bianche preferiscono muoversi di nascosto e attaccare da nascondigli. Possono facilmente scavare attraverso al neve e perforare il ghiaccio ad un fattore movimento 9. Hanno un'infravisione molto sviluppata con un raggio di 36 metri e possono percepire il calore e le vibrazioni di una preda lontana fino a 36 metri oppure attraverso 9 metri di ghiaccio solido.

Una zanna bianca attacca con le sue zanne aguzze e frustando con la sua coda piatta. Le zanne secernono un veleno mortale. Quando morsa, la creatura deve passare un tiro-salvezza contro veleno oppure gli si geleranno le ossa e resterà paralizzata. Durante il round successivo, comincia a ghiacciarsi il sangue della vittima. La pelle della vittima diventa blu e subisce 1d8 punti-ferita per round fino al sopraggiungere della morte o alla neutralizzazione del veleno. Un incantesimo *neutralizzare veleni* o magie similari rimuovono la paralisi, fermano i danni e ridanno alla vittima il suo colore naturale ma non curano i danni già subiti. Un incantesimo *rimuovere la paralisi* libera la vittima dalla paralisi ma non ferma il danno e non ridona il colore naturale.

Perfino se il tiro-salvezza contro veleno ha successo, la vittima è infreddolita e stordita, e subisce una penalità di -2 sulla Forza e sulla Destrezza per 2d6 round. I personaggi con Forza eccezionale perdono il 20% della percentuale; se i punteggi scendono sotto lo 1%, la Forza del personaggio scende a 17. I morsi successivi estendono la durata della perdita ma non causano ulteriori perdite di punti.

Habitat e Società: Le zanne bianche si sentono a loro agio nelle profondità delle caverne di ghiaccio, nell'acqua gelata dei mari artici o nelle aree selvagge battute dal vento freddo e dalle neviccate. Non hanno un'organizzazione sociale, e nemmeno legami familiari, ma alcuni di loro possono vivere assieme se la caccia è buona. Se il cibo è scarso, le zanne bianche di una zona si ritirano in disparte per istinto; non sprecano energie per combattersi fra loro.

Dato il fatto che sono geneticamente timidi, avrebbero difficoltà a trovare un compagno se non fosse per il loro speciale richiamo. Per attrarre il partner, sia il maschio che la femmina usano un lamento funebre. Questo piagnucolio (che i nani e gli umani trovano molto irritante) si diffonde per le caverne che gli strangolatori chiamano casa. Quando uno strangolatore sente un lamento di un possibile compagno, risponde. Allora i due cercano di rintracciarsi usando il piagnucolio come orientamento. Pochi mesi dopo, la femmina dà alla luce da due a sei piccoli. La famiglia sta insieme per tre anni, fino a completa maturazione dei cuccioli. Appena i figli se ne sono andati, i partner si separano in cerca di nuovi compagni.

Ecologia: Le zanne bianche cacciano tutti i tipi di creature dal sangue caldo. Le specie che abitano gli oceani cacciano primariamente mammiferi marini e anche i pescatori. Le zanne bianche terrestri cacciano qualsiasi creatura abbastanza grande che gli capita a tiro. Non è insolito per una zanna bianca spostarsi fra il mare, i ghiacci galleggianti e la terra asciutta—le zanne bianche vanno dove ci sono prede.

Una volta ogni cinque anni, più o meno, un grande numero di zanne bianche si ritrovano in larghe caverne di ghiaccio per accoppiarsi. La riunione dura circa un mese. Dopo di che, le femmine incinte ritornano per conto loro in un luogo isolato e sicuro per partorire i cuccioli. Solitamente, le femmine scavano un tunnel nella neve fresca o in un ghiacciaio. Sei mesi dopo l'accoppiamento, la femmina dà alla luce 2d12 cuccioli, ognuno lungo circa 1,2 metri. Le giovani zanne bianche hanno 2 Dadi-Vita, il loro morso e il colpo di coda non causano danno, ma il veleno è potente come in un adulto. I cuccioli maturano dopo circa 25 anni.

Una pelliccia intatta presa da una zanna bianca adulto può valere anche fino a 500 monete d'oro sul mercato, e le sue scaglie d'avorio possono fruttare altre 100 monete d'oro. La pelliccia di una zanna bianca giovane vale circa 4 monete d'oro. L'avorio del cucciolo non ha valore sul mercato.

Il veleno delle zanne perde il suo potenziale rapidamente se viene estratto dalla creatura. Se vengono esportate con cura e poi congelate le sacche che contengono il veleno, comunque, si può usare il veleno come ingrediente per una *pozione di resistenza al freddo*.



Zombi Elettrico



	Minore	Maggiore
CLIMA/TERRENO:	Montagne	Montagne
FREQUENZA:	Molto raro	Molto raro
ORGANIZZAZIONE:	Solitario	Solitario
CICLO DI ATTIVITA':	Qualsiasi	Qualsiasi
DIETA:	Nessuna	Nessuna
INTELLIGENZA:	Molto int. (11-12)	Molto int. (11-12)
TESORO:	Q	Q (x2)
ALLINEAMENTO:	Neutrale	Caotico malvagio
N. DI MOSTRI:	2d6	1
CA:	8	6
MOVIMENTO:	9	12
DADI-VITA:	2	4
THACO:	19	17
N. DI ATTACCHI:	1	2
FERITE PER ATTACCO:	1d3 (pugno)	1d6 (pugno)/ 1d6 (pugno)
ATTACCHI SPECIALI:	Scossa (1d6)	Scossa (2d6)
DIFESE SPECIALI:	Immune ad alcuni Incantesimi	Immune ad alcuni incantesimi
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna	Nessuna
TAGLIA:	M (alto 1,8 m)	M (alto 1,8 m)
MORALE:	Elite (13)	Elite (13)
VALORE PE:	270	420

Gli zombi elettrici sono creature non morte create quando il cadavere di un umano, semiumano o umanoide viene immerso in un'aura magica eccezionalmente potente.

Uno zombi elettrico appare come ogni altro membro della sua razza, tranne per il fatto che la pelle è di colore grigio uniforme. Per il resto, hanno l'aspetto di quando erano vivi; possono parlare e sono spesso iperattivi nei loro modi. Al buio, emanano una leggera luminescenza.

Gli zombi elettrici hanno una predisposizione per il drammatico. Preferiscono vestire in modo sgargiante e riempirsi di gioielli, il più possibile.



Combattimento: Dato che sono non morti, gli zombi elettrici sono immuni al *sonno*, allo *charme*, agli incantesimi che *bloccano*, alla morte magica e al veleno; sono inoltre immuni a tutti gli attacchi basati sull'elettricità. Gli zombi elettrici hanno un'infravisione di 18 metri.

Quando attaccano, gli zombi elettrici tirano per l'iniziativa normalmente. Possono usare un'arma oppure colpire e con un pugno. In più, tutti gli zombi elettrici hanno un attacco speciale. Il loro corpo trasporta una potente carica elettrica, e uno zombi elettrico disarmato può afferrare un avversario e trasmettergli una scossa di elettricità. Per trasmettere la scossa, lo zombi elettrico deve fare un tiro per colpire in mischia, e poi restare a contatto.

La presa non provoca danno, ma la stretta di uno zombi elettrico è molto forte e la vittima deve passare un tiro per aprire porte per riuscire a liberarsi. Dal round successivo alla presa, lo zombi elettrico può scaricare il suo potenziale elettrico ogni round, causando automaticamente 1d6 punti-ferita. Lo zombi elettrico non può intraprendere altre azioni durante i round in cui sta usando il suo attacco speciale; comunque, lo zombi può trasmettere scosse indefinitamente finché non decide di lasciare la presa oppure questa non viene interrotta.

Gli zombi elettrici possono essere scacciati come normali zombi, ma un tentativo eseguito con successo non li distrugge o fa scappare. Invece, lo zombi elettrico non può più avvicinarsi a meno di 3 metri dal personaggio; se si trova già più vicino di 3 metri, si ritrae oltre quella distanza. Questo effetto dura per un turno o finché il personaggio non decide di interrompere il potere volontariamente avvicinandosi allo zombi elettrico a meno di 3 metri.

Quando colpisce uno zombi elettrico, una fiala di acqua santa infligge 2d4 punti-ferita.

Habitat e Società: Gli zombi elettrici non conservano memorie o abilità della loro vita precedente, in quanto lo spirito che li animava è dipartito da tempo. Ad ogni modo, gli zombi elettrici sono appena coscienti di avere avuto un'identità diversa; molti si ricordano di essersi "svegliati" con strani vestiti addosso. Si danno un nome da soli e vagano in cerca di grandi imprese di battaglia o avventure per avere qualcosa di cui potersi vantare.

Ecologia: Gli zombi elettrici non hanno bisogno di mangiare, bere, dormire. Queste qualità li rendono delle guardie eccellenti. Sfortunatamente, sono in cerca di avventure eroiche e si stufano presto di molti lavori. A meno che non vengano distrutti, vivono per sempre, in quanto l'energia magica che li ha creati ne preserva anche la carne.

Zombi Elettrico Maggiore

Queste creature vengono create quando muore un personaggio o un capo potente e il corpo viene esposto a qualche tipo di energia magica. Qualsiasi zombi elettrico minore creato assieme ad esso è sotto il controllo dello zombi elettrico maggiore se ne era subordinato anche in vita. Uno zombi elettrico maggiore ha di solito 2d6 zombi elettrici minori al suo servizio.

Gli zombi elettrici maggiori tendono ad avere una sete di potere e cercano di estendere il loro dominio su qualsiasi cosa vedano. Possono attaccare con tutti e due i pugni, e i loro colpi sono più potenti di quelli degli zombi elettrici minori. La scossa elettrica infligge 2d6 punti-ferita.

Gli zombi elettrici maggiori possono essere scacciati come fossero ombre. Quando colpisce uno zombi elettrico maggiore, una fiala di acqua santa infligge 1d4+1 punti-ferita.

Tabelle degli Incontri in Mystara

Artico (Tutti i Terreni)

- 2 Segugio ululante
- 3 Zanna bianca
- 4 Drago bianco
- 5 Protoplasma bianco
- 6 Salamandra del freddo
- 7 Mandria
- 8 Mandria
- 9 Mandria
- 10 Capo tribù
- 11 Orso polare
- 12 Libellula bianca
- 13 Lupo
- 14 Gigante del freddo
- 15 Gufo gigante/Aquila gigante¹
- 16 Toad, ice
- 17 Arctic delle tempeste
- 18 Drago cristallino
- 19 Draghetto delle montagne
- 20 A scelta del DM

Pianure Subartiche

- 2 Drago bianco
- 3 Protoplasma bianco
- 4 Gigante del freddo
- 5 Gigante del freddo
- 6 Aurumvoraw
- 7 Mandria
- 8 Mandria
- 9 Mandria
- 10 Capo tribù
- 11 Nomade
- 12 Lupo
- 13 Libellula bianca
- 14 Mammut/Mastodonte
- 15 Gufo gigante/Aquila gigante¹
- 16 Gnoll
- 17 Lupo dei ghiacci
- 18 A scelta del DM
- 19 A scelta del DM
- 20 Drago cristallino

Colline Subartiche

- 2 Lupo dei ghiacci
- 3 Drago bianco
- 4 Avventuriero
- 5 Tigre
- 6 Lupo nero
- 7 Lupo
- 8 Orso delle caverne
- 9 Libellula bianca
- 10 Capo tribù
- 11 Nomade
- 12 Orco
- 13 Gigante delle colline
- 14 Draghetto delle montagne
- 15 Gigante, Efesto/Gigante del freddo
- 16 Megera del caos
- 17 Surtaki
- 18 Bugbear
- 19 Drago cristallino
- 20 A scelta del DM

Deserto Subartico

- 2 Segugio ululante
- 3 Drago bianco
- 4 Protoplasma biancastro/Troll dei ghiacci
- 5 Avventuriero
- 6 Troll
- 7 Lupo
- 8 Ratto
- 9 Serpente velenoso
- 10 Capo tribù
- 11 Nomade
- 12 Brigante
- 13 Hobgoblin/Thoul
- 14 Rakasta
- 15 Gufo gigante/Aquila gigante¹
- 16 Gigante del freddo
- 17 A scelta del DM
- 18 A scelta del DM
- 19 Drago cristallino
- 20 Leviatano del deserto

Palude/Acquitrino Subartico

- 2 Segugio ululante
- 3 Drago nero/Drago d'onice
- 4 Libellula gigante nera
- 5 Libellula gigante bianca
- 6 Velya della palude/Albero degli impiccati
- 7 Drosera gigante
- 8 Lupo
- 9 Mammut
- 10 Capo tribù
- 11 Nomade
- 12 Orco
- 13 Gazza
- 14 Catoblepas/Crioidra
- 15 Draghetto d'acqua/Fondamentale dell'acqua
- 16 Rospo dei ghiacci
- 17 Troll dei ghiacci
- 18 Fuoco fatuo
- 19 Drago bianco
- 20 A scelta del DM

Foresta Subartica

- 2 Wyrd
- 3 Drago verde
- 4 Diavoletto silvestre
- 5 Belva distortente/Cane intermittente
- 6 Licantropo, orso mannaro
- 7 Licantropo, lupo mannaro/Lupin
- 8 Chevall/Atteone
- 9 Elfo
- 10 Capo tribù
- 11 Barbaro
- 12 Centauro
- 13 Gigante, athach/Gigante, efesto
- 14 Orso bruno
- 15 Cinghiale gigante
- 16 Shargugh
- 17 Drago cristallino/Drago bianco
- 18 Licantropo, volpe mannara
- 19 A scelta del DM
- 20 A scelta del DM

Montagna Subartica

- 2 Ala oscura
- 3 Vampiro
- 4 Drago rosso
- 5 Beholder
- 6 Orso delle caverne
- 7 Drago cristallino/Drago bianco
- 8 Bugbear
- 9 Gigante, efesto/Gigante del freddo
- 10 Capo tribù
- 11 Barbaro
- 12 Nano/Draghetto montano
- 13 Gigante, athach/ Gigante del freddo
- 14 Nano
- 15 Yeti
- 16 Gufo gigante/Aquila gigante¹
- 17 Troll
- 18 Orco
- 19 A scelta del DM
- 20 A scelta del DM

Pianure Temperate

- 2 Colpixy
- 3 Libellula gigante blu
- 4 Rakasta
- 5 Avventuriero
- 6 Caecilia
- 7 Bandito
- 8 Hobgoblin/Thoul
- 9 Mandria
- 10 Mercante
- 11 Barbaro
- 12 Erba assassina
- 13 Orchetto
- 14 Gufo gigante/Aquila gigante¹
- 15 Lupin
- 16 Formica gigante
- 17 Arbusto arciere
- 18 Rosa vampiro
- 19 A scelta del DM
- 20 A scelta del DM

Colline Temperate

- 2 Ragodessa
- 3 Surtaki
- 4 Drago di rubino
- 5 Libellula gigante rossa
- 6 Belva distortente/Cane intermittente
- 7 Arbusto arciere
- 8 Capo tribù
- 9 Orso bruno
- 10 Coboldo
- 11 Bugbear
- 12 Arpia
- 13 Gigante delle colline
- 14 Chimera
- 15 Viverna
- 16 Draghetto di terra
- 17 Gnomo
- 18 Ala oscura
- 19 A scelta del DM
- 20 A scelta del DM

Tablelle degli Incontri in Mystara



Deserto Temperato

- 2 Segugio ululante
- 3 Drago blu
- 4 Dragone
- 5 Libellula gigante blu/Sis'thik
- 6 Caecilia
- 7 Scorpione gigante
- 8 Salamandra/Fondamentale del fuoco
- 9 Rospo gigante/Rospo di fuoco
- 10 Capo tribù
- 11 Nomade
- 12 Millepiedi gigante/Leone
- 13 Manticora/Mummia
- 14 Gufo gigante/Aquila gigante¹
- 15 Serpente, boa constrictor gigante
- 16 Draghetto di fiamma
- 17 A scelta del DM
- 18 Drago marrone
- 19 Drago di zaffiro
- 20 Leviatano del deserto

Palude/Acquitrino Temperato/Subtropicale

- 2 Annis/Zombi ju-ju
- 3 Drago nero
- 4 Libellula gigante nera
- 5 Catoblepas
- 6 Velya delle paludi/Albero degli impiccati
- 7 Drosera gigante
- 8 Lupo
- 9 Cayma/Gator
- 10 Capo tribù
- 11 Uomo lucertola
- 12 Orco
- 13 Gazza ladra
- 14 Idra
- 15 Draghetto d'acqua/Fondamentale dell'acqua
- 16 Emre/Scarabeo assassino
- 17 Rospo gigante
- 18 Fuoco fatuo
- 19 Drago d'onice
- 20 A scelta del DM

Foresta Temperata

- 2 Wyrđ
- 3 Drago verde
- 4 Libellula gigante verde
- 5 Aranea
- 6 Hsiao/Pegaso
- 7 Drosera gigante
- 8 Treant/Chevall
- 9 Centauro/Elfo
- 10 Sauro draco/Sauro tuatara
- 11 Gufo gigante/Aquila gigante¹
- 12 Licantropo, lupo mannaro
- 13 Arbusto arciere
- 14 Orso nero
- 15 Bandito
- 16 Albero degli impiccati/Quercia umana
- 17 Orsogufu
- 18 Rosa vampiro
- 19 Drago di giada
- 20 A scelta del DM

Montagne Temperate

- 2 Drago cristallino
- 3 Drago rosso
- 4 Gigante, athach
- 5 Arpia
- 6 Coboldo
- 7 Draghetto d'aria
- 8 Gigante delle rocce
- 9 Troll
- 10 Nano
- 11 Orchetto
- 12 Aquila gigante¹
- 13 Grifone
- 14 Gigante, efesto
- 15 Ala oscura
- 16 Peryton
- 17 Ragodessa
- 18 Yeti
- 19 Drago di rubino
- 20 A scelta del DM

Pianure Subtropicali

- 2 Segugio ululante
- 3 Coltpixy
- 4 Cayma
- 5 Caecilia
- 6 Bandito
- 7 Orco
- 8 Avventuriero
- 9 Mandria
- 10 Mandria
- 11 Gnoll
- 12 Capo tribù
- 13 Erba assassina
- 14 Arbusto arciere
- 15 Rosa vampiro
- 16 Leone
- 17 Pegatauro
- 18 Rakasta
- 19 Bulette
- 20 A scelta del DM

Colline Subtropicali

- 2 Libellula gigante, rossa
- 3 Drago blu
- 4 Drago marrone
- 5 Draghetto di terra
- 6 Caecilia
- 7 Tigre d'ebano
- 8 Arpia
- 9 Gigante delle colline
- 10 Capo tribù
- 11 Gnomo
- 12 Tigre
- 13 Orchetto
- 14 Halfling
- 15 Deviscio/Nomade
- 16 Surtaki
- 17 Idra
- 18 Hobgoblin
- 19 Thoul
- 20 A scelta del DM

Deserto Subtropicale

- 2 Fondamentale del fuoco
- 3 Ginosfinge
- 4 Caecilia
- 5 Gigante del fuoco
- 6 Uomo-scorpione
- 7 Drago blu
- 8 Cammello
- 9 Orchetto
- 10 Derviscio/Nomade
- 11 Mercante
- 12 Djinni/Efreeti
- 13 Sis'thik
- 14 Scorpione gigante
- 15 Draghetto di fiamma
- 16 Drago di zaffiro/Dragonne
- 17 Androsfinge
- 18 A scelta del DM
- 19 A scelta del DM
- 20 Leviatano del deserto

Foresta Subtropicale

- 2 Wyrđ
- 3 Tortugo
- 4 Draghetto silvano/Unicorno
- 5 Drago verde/Drago di giada
- 6 Driade
- 7 Treant/Ninfa
- 8 Tralcio soffocatore/Dionea gigante
- 9 Elfo
- 10 Capo tribù
- 11 Orchetto
- 12 Arbusto arciere/Rosa vampiro
- 13 Camaleontide
- 14 Aranea
- 15 Libellula gigante verde
- 16 Millepiedi gigante
- 17 Topi
- 18 Licantropo, tigre mannara
- 19 Rakasta
- 20 A scelta del DM

Montagne Subtropicale

- 2 Drago marrone
- 3 Drago rosso
- 4 Elementale, eoliano
- 5 Gigante delle nuvole
- 6 Genoide
- 7 Draghetto d'aria
- 8 Gigante delle rocce
- 9 Aquila gigante¹
- 10 Nano
- 11 Arpia
- 12 Grifone
- 13 Ippogrifo
- 14 Orchetto
- 15 Ala oscura
- 16 Peryton
- 17 Ragodessa
- 18 Gigante, athach
- 19 Drago di rubino
- 20 A scelta del DM

Tabelle degli Incontri in Mystara

Pianure Tropicali

- 2 Segugio ululante
- 3 Coltpixy
- 4 Cayma
- 5 Caecilia
- 6 Bandito
- 7 Orco
- 8 Herex
- 9 Mandria
- 10 Mandria
- 11 Gnoll
- 12 Capo tribù
- 13 Erba assassina
- 14 Arbusto arciere
- 15 Rosa vampiro
- 16 Leone
- 17 Alveata
- 18 Rakasta
- 19 Bulette
- 20 A scelta del DM

Colline Tropicali

- 2 Libellula gigante, rossa
- 3 Drago di giada
- 4 Alveata
- 5 Draghetto di terra
- 6 Caecilia
- 7 Tigre d'ebano
- 8 Arpia
- 9 Gigante delle colline
- 10 Capo tribù
- 11 Gnomo
- 12 Tigre
- 13 Orchetto
- 14 Halfling
- 15 Derviscio/Nomade
- 16 Surtaki
- 17 Herex
- 18 Drago marrone
- 19 Cayma
- 20 A scelta del DM

Deserto Subtropicale

- 2 Fondamentale del fuoco
- 3 Ginosfinge
- 4 Caecilia
- 5 Sauro gigante, gecko
- 6 Uomo-scorpione
- 7 Drago blu
- 8 Cammello
- 9 Orchetto
- 10 Derviscio/Nomade
- 11 Mercante
- 12 Djinni/Efreiti
- 13 Sis'thik
- 14 Scorpione gigante
- 15 Draghetto di fiamma
- 16 Drago di zaffiro/Dragonne
- 17 Androsfinge
- 18 Xytar
- 19 A scelta del DM
- 20 Leviatano del deserto

Palude/Acquitrino Tropicale

- 2 Megera Annis
- 3 Drago nero
- 4 Libellula gigante nera
- 5 Serpenti velenosi
- 6 Velya della palude/Albero degli impiccati
- 7 Loto ambrato
- 8 Basilisco
- 9 Cayma/Gator
- 10 Uomo lucertola
- 11 Capo tribù/Nomade
- 12 Orco
- 13 Gazza
- 14 Idra
- 15 Draghetto d'acqua/Fondamentale dell'acqua
- 16 Scarabeo gigante acquatico
- 17 Rospo gigante velenoso
- 18 Fuoco fatuo
- 19 Drago di onice
- 20 A scelta del DM

Foresta Tropicale

- 2 Wyrd
- 3 Tortugo
- 4 Draghetto silvano
- 5 Drago verde/Draco di giada
- 6 Fanaton
- 7 Serpente gigante
- 8 Tralcio soffocatore/Dionea gigante
- 9 Mandria/Giaguaro
- 10 Capo tribù
- 11 Orchetto
- 12 Uccello pirana gigante/Decapus
- 13 Uccello pirana/Herex
- 14 Libellula gigante verde/Gyerian
- 15 Sauro gigante, gecko
- 16 Licantropo, giaguaro mannaro
- 17 Aranea
- 18 Arbusto arciere
- 19 Topi
- 20 A scelta del DM

Montagne Tropicali

- 2 Pegatauro
- 3 Chimera
- 4 Elementale, eoliano
- 5 Gigante delle nuvole
- 6 Drago rosso
- 7 Draghetto d'aria
- 8 Gigante delle rocce
- 9 Aquila gigante
- 10 Nano
- 11 Arpia
- 12 Grifone
- 13 Ippogrifo
- 14 Orchetto
- 15 Ala oscura
- 16 Peryton
- 17 Ragodessa
- 18 Gigante, athach
- 19 Drago di rubino
- 20 A scelta del DM

Superficie d'Acqua Dolce Fredda

- 2 Lamartiglio
- 3 Drago cristallino
- 4 Megera verde
- 5 Troll d'acqua dolce
- 6 Incontro di profondità
- 7 Libellula gigante bianca
- 8 Spiritello acquatico
- 9 Castoro
- 10 Pirata/Bucaniere
- 11 Mercante
- 12 Gufo gigante/Aquila gigante¹
- 13 Otaria
- 14 Orco, merrow
- 15 Naga acquatico
- 16 Fuoco fatuo
- 17 Fondamentale dell'acqua
- 18 Draghetto d'acqua
- 19 Serpente d'acqua
- 20 A scelta del DM

Profondità d'Acqua Dolce Fredda

- 2 Lamartiglio
- 3 Quipper
- 4 Vodyanoi
- 5 Morkot/Gigante delle tempeste
- 6 Hobgoblin, koalinth
- 7 Anguilla gigante
- 8 Gambero gigante
- 9 Carpa gigante/Luccio gigante
- 10 Ghoul, lacedon
- 11 Granchio gigante/Draco tartaruga
- 12 Gargoyle, kapoacanth
- 13 Pescegatto gigante
- 14 Spiritello acquatico
- 15 Nereide/Sirenide
- 16 Decapus marino
- 17 Serpente d'acqua
- 18 Elementale dell'acqua
- 19 Zanna bianca
- 20 A scelta del DM

Superficie d'Acqua Dolce Temperata

- 2 Lamartiglio
- 3 Drago verde
- 4 Megera verde
- 5 Troll d'acqua dolce
- 6 Incontro di profondità
- 7 Uomo lucertola
- 8 Spiritello acquatico
- 9 Castoro
- 10 Pirata/Bucaniere
- 11 Mercante
- 12 Gufo gigante/Aquila gigante¹
- 13 Otaria
- 14 Orco, merrow
- 15 Naga acquatico
- 16 Fuoco fatuo
- 17 Fondamentale dell'acqua
- 18 Draghetto d'acqua
- 19 Serpente d'acqua
- 20 A scelta del DM

Tablelle degli Incontri in Mystara



Profondità d'Acqua Dolce Temperata

- 2 Lamartiglio
- 3 Ragno gigante d'acqua
- 4 Vodyanoi
- 5 Gigante delle tempeste/Draco tartaruga
- 6 Hobgoblin, koalinth
- 7 Anguilla gigante
- 8 Gambero gigante
- 9 **Gar** gigante/Luccio gigante
- 10 Ninfa
- 11 Granchio gigante
- 12 Nereide/Sirenide
- 13 Pescegatto gigante
- 14 Spiritello acquatico
- 15 Ghoul, lacedon/Gargoyle, kapoacanth
- 16 Decapus marino
- 17 Serpente d'acqua
- 18 Elementale dell'acqua
- 19 Serpente boa constrictor gigante
- 20 A scelta del DM

Superficie d'Acqua Dolce Calda

- 2 Lamartiglio
- 3 Drago nero
- 4 Megera verde
- 5 Troll d'acqua dolce
- 6 Incontro di profondità
- 7 Uomo lucertola
- 8 Spiritello acquatico
- 9 Bucaniere
- 10 Pirata
- 11 Mercante
- 12 Cayma/Gator
- 13 Coccodrillo
- 14 Orco, merrow
- 15 Naga acquatico
- 16 Fuoco fatuo
- 17 Fondamentale dell'acqua
- 18 Draghetto d'acqua
- 19 Serpente d'acqua
- 20 A scelta del DM

Profondità d'Acqua Dolce Calda

- 2 Lamartiglio
- 3 Ragno gigante d'acqua
- 4 Umber hulk, vodyanoi
- 5 Gigante delle tempeste/Draco tartaruga
- 6 Hobgoblin, koalinth
- 7 Anguilla gigante
- 8 Gambero gigante
- 9 Pirana
- 10 Ninfa
- 11 Pirana gigante
- 12 Nereide/Sirenide
- 13 Pescegatto gigante
- 14 Spiritello acquatico
- 15 Ghoul, lacedon/Gargoyle, kapoacanth
- 16 Decapus marino
- 17 Serpente d'acqua
- 18 Elementale dell'acqua
- 19 Serpente boa constrictor gigante
- 20 A scelta del DM

Superficie d'Acqua Salata Fredda

- 2 Balena gigante
- 3 Drago bianco
- 4 Megera marina
- 5 Troll marino/Nuckalavee
- 6 Squalo
- 7 Incontro di profondità
- 8 Narvalo
- 9 Orso polare
- 10 Orca
- 11 Balena comune
- 12 Pirata/Mercante
- 13 Sirena
- 14 Delfino
- 15 Tritone
- 16 Squalo
- 17 Fuoco fatuo
- 18 Licantropo, lupo marino
- 19 Zanna bianca
- 20 A scelta del DM

Profondità d'Acqua Salata Fredda

- 2 Leviatano marino
- 3 Elementale dell'acqua
- 4 Squalo gigante
- 5 Tritone
- 6 Squalo
- 7 Aragosta gigante
- 8 Decapus marino
- 9 Morkoth/Gigante delle tempeste
- 10 Orca
- 11 Balena comune
- 12 Merrow
- 13 Sirena
- 14 Delfino
- 15 Troll marino/Nuckalavee
- 16 Squalo
- 17 Seppia gigante
- 18 Licantropo, lupo marino
- 19 Zanna bianca
- 20 A scelta del DM

Superficie d'Acqua Salata Temperata

- 2 Balena gigante
- 3 Drago tartaruga
- 4 Megera marina
- 5 Troll marino/Nuckalavee
- 6 Squalo
- 7 Incontro di profondità
- 8 Kna/Licantropo, lupo marino
- 9 Anguilla gigante
- 10 Orca
- 11 Balena comune
- 12 Pirata
- 13 Mercante
- 14 Sirena
- 15 Delfino
- 16 Tritone
- 17 Squalo
- 18 Fuoco fatuo
- 19 Squaloide
- 20 A scelta del DM

Profondità d'Acqua Salata Temperata

- 2 Leviatano marino
- 3 Elementale dell'acqua
- 4 Morkoth/Gigante delle tempeste
- 5 Troll marino/Nuckalavee
- 6 Squalo gigante
- 7 Aragosta gigante
- 8 Decapus marino
- 9 Squalo
- 10 Orca
- 11 Balena comune
- 12 Delfino
- 13 Sirena
- 14 Orco, merrow
- 15 Tritone
- 16 Squalo
- 17 Seppia gigante
- 18 Licantropo, lupo marino
- 19 Kraken
- 20 A scelta del DM

Superficie d'Acqua Salata Tropicale

- 2 Testuga
- 3 Drago tartaruga
- 4 Megera marina
- 5 Troll d'acqua dolce/Kopru
- 6 Incontro di profondità
- 7 Kna
- 8 Squaloide
- 9 Medusa gigante
- 10 Pirata/Bucaniere
- 11 Mercante
- 12 Delfino
- 13 Sirena
- 14 Orco, merrow
- 15 Tritone/Velya
- 16 Fuoco fatuo
- 17 Fondamentale dell'acqua
- 18 Draghetto d'acqua
- 19 Testuga
- 20 A scelta del DM

Profondità d'Acqua Salata Tropicale

- 2 Leviatano marino
- 3 Elementale dell'acqua
- 4 Squalo gigante
- 5 Troll marino
- 6 Squalo
- 7 Razza manta
- 8 Decapus marino/Ixixachitl
- 9 Morkoth/Gigante delle tempeste
- 10 Orca/Balena comune
- 11 Anguilla marina/Anguilla elettrica
- 12 Orco, merrow/Delfino
- 13 Sirena
- 14 Seppia gigante/Velya
- 15 Tritone
- 16 Barracuda
- 17 Piovra gigante
- 18 Licantropo, lupo marino
- 19 Kraken
- 20 A scelta del DM

Tabella degli Incontri in Mystara

Rovine (giorno)

- 2 Megera del caos
- 3 Mujina
- 4 Rosa vampiro/Erba assassina
- 5 Uccello stigeo
- 6 Licantropo, ratto mannaro
- 7 Licantropo, lupo mannaro
- 8 Gazza
- 9 Coboldo
- 10 Orchetto/Nagpa
- 11 Hobgoblin
- 12 Goblin
- 13 Verme viscido
- 14 Tabi/Mantoscurio
- 15 Strangolatore
- 16 Mek/Doppleganger
- 17 Statua animata²
- 18 Magen²
- 19 Filosofo grigio
- 20 A scelta del DM

Rovine (notte)

- 2 Megera del caos
- 3 Mujina
- 4 Drago di zaffiro
- 5 Licantropo, pipistrello mannaro
- 6 Licantropo, ratto mannaro
- 7 Licantropo, lupo mannaro
- 8 Protoplasma nero
- 9 Mantoscuro/Ala oscura
- 10 Nosferatu/Vampiro
- 11 Spettro/Dusanu
- 12 Wraith
- 13 Wight/Orda fantasma
- 14 Scheletro/Zombi
- 15 Ghoul/Agarat
- 16 Nagpa
- 17 Collezionista di cervelli
- 18 Bhut
- 19 Filosofo grigio
- 20 A scelta del DM

Città/Zona Abitata

- 2 Vampiro
- 3 Doppleganger
- 4 Bhut
- 5 Elfo/nano
- 6 Licantropo, ratto mannaro
- 7 Draghetto urbano
- 8 Nobile
- 9 Avventuriero
- 10 Mercante
- 11 Pattuglia
- 12 Bandito/Brigante
- 13 Halfling
- 14 Licantropo, cinghiale mannaro
- 15 Licantropo, lupo mannaro
- 16 Mujina
- 17 Diavoletto di giardino
- 18 Ragno planare
- 19 A scelta del DM
- 20 A scelta del DM

Aereo

- 2 Ki-rin
- 3 Drago cristallino
- 4 Servitore aereo/Draghetto d'aria
- 5 Tuono nero
- 6 Gigante delle nuvole
- 7 Djinni/Elementale dell'aria
- 8 Grifone/Ippogrifo
- 9 Gazza gigante/Roc
- 10 Gufo gigante/Aquila gigante¹
- 11 Corvo
- 12 Pipistrello/Falco³
- 13 Fondamentale dell'aria/Gigante delle tempeste
- 14 Pegaso
- 15 Manticora
- 16 Pegatauro
- 17 Licantropo, pipistrello mannaro
- 18 Cacciatore invisibile
- 19 Arpia
- 20 Sfera Mortale (Sfera Nera)

Sottterraneo

- 2 Fyrsnaca
- 3 Gigante, efesto
- 4 Strangolatore/Ragodessa
- 5 Verme iena
- 6 Genoide
- 7 Drow
- 8 Thoul/Troll
- 9 Coboldo
- 10 Gnomo
- 11 Orchetto
- 12 Sauro di Casa di Roccia
- 13 Umber hulk
- 14 Uomo roccia/Scamille
- 15 Bargda
- 16 Verme scarlatto
- 17 Bestia della cenere
- 18 Glaurant
- 19 Dusanu
- 20 Grande anellide

Speciale del DM, Artico/Temperato

- 2 Zombi elettrico
- 3 Drago d'oro
- 4 Golem²
- 5 Ombra notturna²
- 6 Pseudodrago
- 7 Naga guardiano
- 8 Diavoletto/Ragno planare
- 9 PNG famoso
- 10 Imprevisto ambientale⁴
- 11 Imprevisto ambientale⁴
- 12 Avventuriero
- 13 Nobile
- 14 Sollux/Efreeti
- 15 Bhut/Diavolo
- 16 Mujina
- 17 Rugginofago
- 18 Spirito²
- 19 Orda fantasma
- 20 Orda

Speciale del DM, Subtropicale/Tropicale

- 2 Zombi elettrico
- 3 Drago d'oro
- 4 Golem²
- 5 Ombra notturna²
- 6 Loto ambrato
- 7 Naga guardiano
- 8 Diavoletto/Ragno planare
- 9 PNG famoso
- 10 Imprevisto ambientale⁴
- 11 Imprevisto ambientale⁴
- 12 Sollux/Efreeti
- 13 Gargantua
- 14 Naga spirito
- 15 Titano
- 16 Rakshasa
- 17 Spirito²
- 18 Coatl
- 19 Orda fantasma
- 20 Orda

Note

Due creature indicate assieme e separate da una barra hanno la stessa probabilità (50%) di essere incontrate

1. I gufi giganti vengono incontrati solo di notte. Le aquile giganti sono incontrate solo di giorno.

2. Il Dungeon Master sceglie il tipo di creatura

3. I pipistrelli vengono incontrati solo di notte. I falchi vengono incontrati solo di giorno.

4. Un rischio è un oggetto o una condizione ambientale potenzialmente pericolosa; alcuni esempi vengono indicati di seguito.

Gli imprevisti ambientali durano in genere per 2d6 ore.

Iceberg: Movimento rallentato, può danneggiare o affondare la nave.

Bufera di neve: Riduce la visibilità, raddoppi la probabilità di perdersi.

Tempesta: I personaggi esposti devono passare un tiro-salvezza contro paralisi ogni ora per non essere colpiti da un fulmine (6d6 punti-ferita).

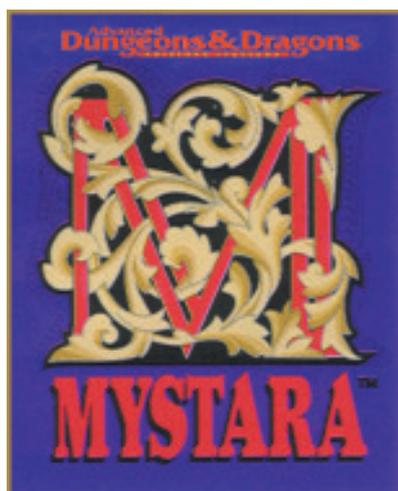
Nebbia: Riduce la visibilità.

Sabbie Mobili: Prova di Intelligenza o si viene risucchiati sotto.

Burrasca: le navi vengono danneggiate e vengono spinte 10d10 chilometri fuori rotta.

Tempesta di Sabbia: I personaggi esposti subiscono 1d3 punti-ferita ogni ora.

Valanga: Tiro-salvezza contro soffio o si subisce 3d6 punti-ferita e si viene seppelliti. I personaggi seppelliti devono passare una prova di saggezza per liberarsi.



Compendio dei Mostri Appendice

By
John Nephew, John Terra,
Skip Williams e Teeuwynn Woodruff
Traduzione di Stefano Mattioli

Draghi rari, giganti sorprendenti,
umanoidi bizzarri . . . Per anni queste
creature hanno riempito le classiche
campagne di D&D® nel
mondo di Mystara,
assieme all'esotica
alveata, i rakasta, i
thoul e molti altri.



Ora, per la prima volta,
più di 100 creature di
Mystara uniche e popolari sono state
adattate e ridefinite in termini di gioco per
AD&D®! Questo volume d'obbligo delizierà e
terrorizzerà i giocatori della nuova campagna
AD&D MYSTARA™ come anche tutti i fan delle
favorite di sempre.



Advanced Dungeons & Dragons, AD&D, Mystara ed il logo TSR sono marchi registrati di proprietà di TSR Inc., Wizards of the Coast Inc. e TwentyFiveEdition s.r.l.: il loro uso non vuole in alcun modo costituire una forma di concorrenza sulla loro proprietà intellettuale né tuttavia implicare una approvazione o un permesso da parte di TSR Inc., Wizards of the Coast Inc. e TwentyFiveEdition s.r.l.

© 1994 Tutti i diritti riservati.