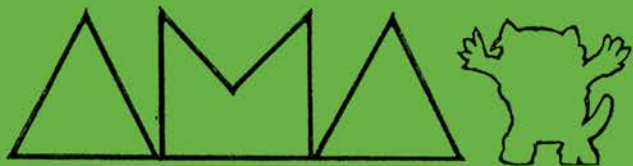


In questo numero: il Noster Monster Manual, una raccolta di nuovi pericolosi avversari per i vostri malcapitati avventurieri; la prima parte del quarto capitolo di Darkflame; un allucinante e allucinato articolo sugli allucinogeni nel mondo fantasy; prosegue il corso di colorazione delle miniature tenuto dal nostro esperto; Ben Sidoti dona ai DM a corto di idee perfide stanze da inserire in qualsiasi dungeon; inoltre potrete trovare la "scheda del personaggio" creata dai tecnici dell'AMA che soddisferà ogni vostra più recondita esigenza, e altro, anzi molto altro...

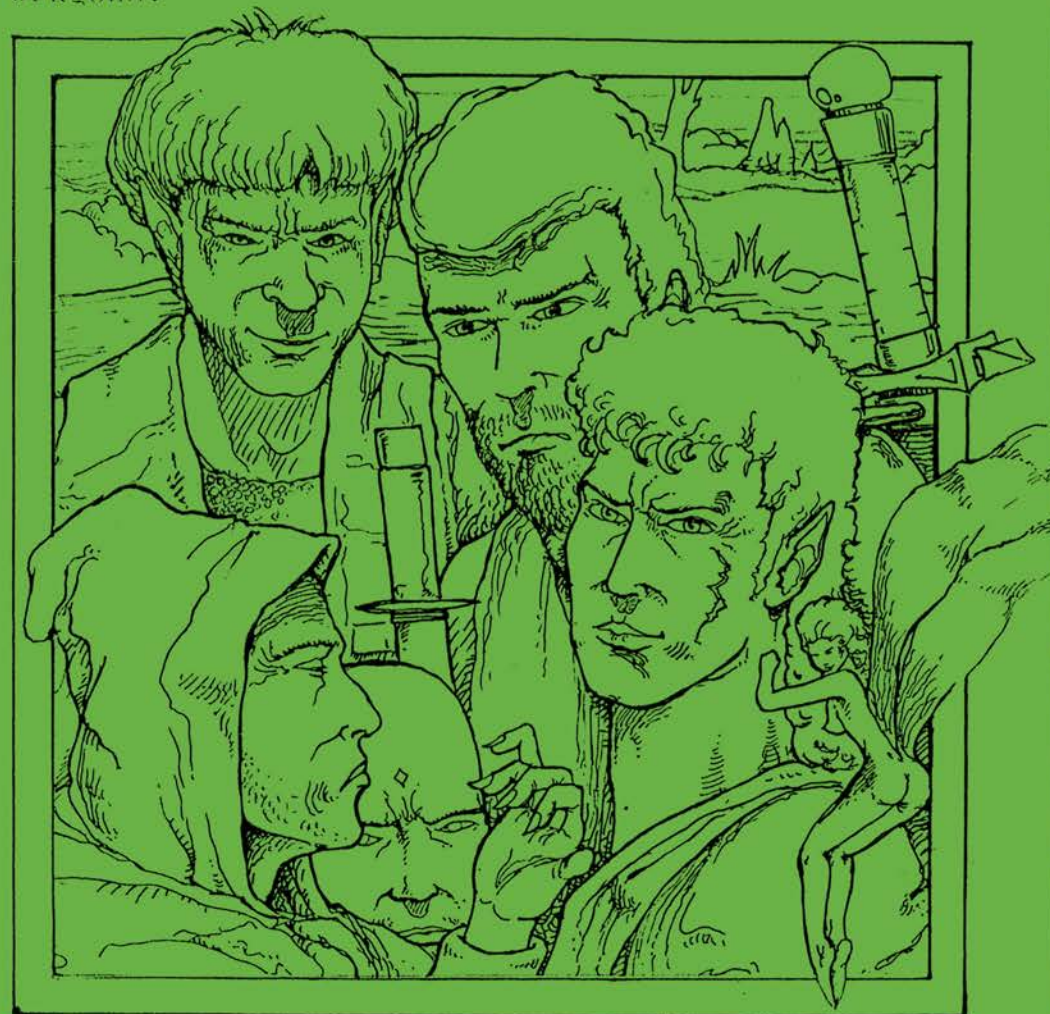


Una produzione AMA corporation ©1988

# Darkflame 4

Rivista per giocatori di Dungeons & Dragons e Advanced Dungeons and Dragons.

APRILE  
1988



In copertina: La compagnia della Fiamma Oscura by Marco Serpieri



In questo numero troverete tante belle cose:

pag 2 Posta, del nostro...vostro Ben Sidoti (ve lo cediamo volentieri)

pag 3 Colore è bello, sì, ancora bello!

pag 4 Tales..., continua il fumetto dalle puntate lunghissime.

pag 6 Erbe, fumi fumati, polveri polverizzate da mulini polverosi...

pag 10 Ideas, dove hai la fortuna di leggere le rarissime idee di Ben.

pag 12 Dark flame, continua, sì, contiinuaaaaa...perfida.

ALL'interno vi è la scheda del PC e l'inserito sui mostri che vi condurrà maestralmente nei reami dove tutto è possibile, come incontrare un omino basso e smussato che dopo insultato una vecchina a corta distanza, vi dirà con occhi allucinati: "Mi piace insultare i bambini!" dopodiché se ne andrà borbottando qualcosa...

Di questo numero abbiamo fatto un tentativo nuovo, che sarà certamente apprezzato dagli amatori di mostri originali e stranamente strani (ma non troppo): una sezione di ben 20 pag. è interamente "mostruosa", piena cioè di mostri creati da menti ugualmente mostruose (le nostre!), mostri da scoprire e alternativi agli ormai stanchi di dover morire draghi e goblin (intendo i nanetti verdi e bavosi, non il gruppo musicale dai motivi gotici); sezione che è (importante dirlo) splendidamente illustrata dall'ormai famoso MS perchè la visualizzazione grafica è, direi, necessaria per una buona comprensione psico-fisica del mostro. Nonostante tutto ciò potete gustarvi anche la quarta puntata (sul viso) di Darkofalamo in anteprima (doveva apparire in SB 5), un ulteriore paragrafo sul colore (per chi vive a colori), una magnifica e ben sviluppata "divagazione" sulle droghe e sul fumo nel fantasy dai risvolti allucinanti e poi... andatevelo a vedere! Un'ultima ottima novità è la più completa, universale, adatta ad ogni classe, graficamente perfetta scheda del personaggio (io allevo 15 personaggi irlandesi da anni, l'ho provata e spero che avrete gli stessi risultati che ho avuto io). Buona lettura, o lettore dalla faccia di Lavachildren! Da notare che lo stesso MOEBIUS ha disegnato per noi in questo SB gomito a gomito con MS.

L'EDITORE  
Nicola Sapiani



Nota per gli ecologisti: questo numero è pubblicato su carta riciclata.





Questi messaggi mi sono pervenuti attraverso la dimension door che di tanto in tanto si apre nella tazza del WC, nello sgabuzzino della redazione. Li pubblico fedelmente e rispondo sulle pagine della nostra rivista.

Sublime Ben Sidoti, vorrei da lei sapere se il mio ladro del 1° livello con -2 di forza e spada maledetta -1 può battere un drago rosso gigante a 23 teste con 84 DV, incantesimi di un mago del 13° seguito da dieci draghi colossali e mentalmente guidato da Tiamat, con DI sadico e dado da 20 truccato in modo che il tiro più alto che faccia sia 5. Ho qualche speranza?  
ANONIMO 1° LIVELLO

Se c'è speranza perchè ti preoccupi?  
Se non c'è speranza perchè ti preoccupi?

Ben Sidoti, perchè, chiedo perchè, perchè nell'equipaggiamento ufficiale non sono incluse nè stecche di Camel, nè di Marlboro, nè di Lucky Strike?  
VOSTRO CANCEROSO DIPENDENTE LETTORE

Nel momento in cui ci pagheranno la sponsorizzazione se ne riparla. Per ora ci sono armature Nike e Fruit of the Loom.

Ben Sidoti, Sidoti Ben, mio unico appiglio, il mio problema è alquanto grave. Mia madre era un'ottima cuoca fino a qualche giorno fa, fino al disgraziato giorno in cui confuse il DI GUIDE con un libro di ricette, e unendo il libro dei golem al libro dei non morti ha creato un necrogolem che l'ha disgraziatamente ridotta ad un cencio, risucchiandole tutti i livelli! No, no, non è morta ma ha del tutto dimenticato le ricette memorizzate. Avreste mica una, anche una sola, pergamena con Restore (7° Chiericale).  
SCONGIUROSAMENTE VOSTRO, UN LETTORE PAGANTE

Caro prolisso lettore, cerca di vedere i lati positivi della vicenda: un necrogolem è tutto sommato un animale simpatico, raro, protetto, e può anche servire come bestia da guardia (Cave Golem). Per quanto riguarda il Restore, che non abbiamo, le consiglieri di eliminare il problema direttamente insieme a chi ha il problema, in una volta sola; fate la festa alla mamma.

Caro signor Sidoti, queste lettere mi sembrano false, come se le avesse scritte lei.  
UN LETTORE POCO PAGANTE

Ma guardate cosa mi tocca scrivere per dare verisimiglianza a questa rubrica!



Ehilà, salve a tutti, o popolo di miniaturisti! Avete studiato? Vi siete allenati? Spero di sì, altrimenti cosa ci sto a fare io qui? Ahem, tornando alle cose serie, per proseguire questo corso sull'arte marziale del "miniature painting", inizialmente avevo intenzione di trattare alcuni soggetti classici, spiegando come riprodurre alcune caratteristiche peculiari, a partire dalle armature dei guerrieri; venendo questa puntata a capitare nel "Noster Manual", mi trovo costretto a rimandare "ad maiora" le mie intenzioni iniziali per passare subito a ....

**I MOSTRI: PELLE, PELLICCIA, PENNE, SQUAME, PELLE VISCIDA... CHE SCHIFO !!**  
Esistono due opinioni: qualcuno vuole le sue miniature come se fossero statuette di ceramica, con colori piatti e lucidi e quindi poco realistici; qualcun altro invece preferisce tentare di dare alle proprie miniature quella parvenza di iperrealismo che le rende quasi vive (ehi, non scappate, ho detto "quasi"! ). Io faccio parte della seconda corrente (o almeno ci provo), e cercherò di descrivervi i principali "rivestimenti" dei mostri che tanto ci piacciono.

**PELLE:** Dopo lunghe ricerche di cromatica fantasy sono giunto alla conclusione che è il VERDE il colore dominante tra gli umanoidi votati al Male. La pelle non deve assumere un aspetto gessoso, ma anzi leggermente satinato (guardate l'aspetto semilucido del palmo della vostra mano e capirete cosa intendo dire). In quanto alle tonalità, si parte con uno "wash" (vedi SB3) di colore scuro, nel nostro caso, verde militare scuro. Per alcune miniature è sufficiente questa operazione, altrimenti cominciate a "lumeggiare" con un "dry-brushing" progressivamente più leggero e con colori più chiari (che vuol dire aggiungere ad un verde prato piccole dosi di giallo).

**PELLICCIA:** Sono fondamentalmente di tre colori: marroni, grigie e rossiccie, anche se se ne possono trovare di nere ed arancioni. Date a tutta la parte il colore di base di cui sopra (molto opaco), e lumeggiate con color sabbia, grigio chiaro e arancio rispettivamente. Un passaggio solo è generalmente sufficiente. Da notare come spesso il ventre degli animali e dei mostri coperti di pelo sia di tono più chiaro, quindi provvedete in merito!

**PENNE:** Difficili da trovare in una miniatura, sono comunque da trattare come la pelliccia. Consiglio di guardare qualche testo di ornitologia prima di cominciare.

**PELLE VISCIDA:** Se non avete piovre, melme vischiose o creature dei miti cthulhiani nella vostra collezione, potete fare a meno di leggere questa parte, peraltro corta: per ottenere l'effetto-viscido, dopo aver colorato la parte (consiglio con marrone violaceo o verde marcio), date una mano abbondante di vernice trasparente lucida.

**CHITINA:** Per scarabei ed altri insetti corazzati; mescolate del nero lucido con colori metallizzati a piacere in parti uguali, o comunque in modo che risultino abbastanza scuri.

**ALI MEMBRANOSE:** per folletti e insetti alati; unite a 5 parti di bianco 1 parte di argento. Una volta ben asciutto (dopo un paio di giorni) date a tutta l'ala una mano di smalto per unghie color madreperla (non usate il pennellino che è dentro il tappo, però!)

**OCCHI:** Consiglio l'utilizzo di colori fluorescenti (tempere o smalti). Richiedono però entrambi una mano di bianco supplementare per rendere al meglio.

Se ci avete capito qualcosa, cominciate subito a lavorare!



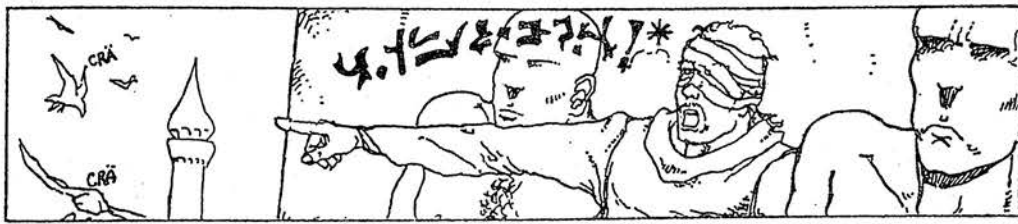
Roberto "Log" Cagli



IL GIORNO PRIMA LO AVEVO BATTUTO, MA ABDULLAH NON SAPEVA PERDERE... E ME LO STAVA DIMOSTRANDO.

HO COMBAT- TUTO LEAL- MENTE, E TU LO SAI, ABDULLAH...

HAI FATTO MOLTO MALE A BATTERMI!



4. \*!



4

\* PRENDETELO!

3



N-NOO!

\* VABBUÒ...



SAI...

...PRECIPITI DA QUESTA TERRAZZA NEL VUO.

SUCCIDE SPESO CHE QUALCHE SPROV- VEDUTO APPRENDISTA...



LASCIATELO... O IL VOSTRO PA- DRONE FARA' UNA BRUTTA FINE...



4\*



(CONTINUA...)



# AVVENTURIERI IN "ERBA"

TESTI MARCO E NICOLA SERPIERI DISEGNI MS E MOEBIUS ©

Questa volta la rubrica "avventurieri in erba" ha dovuto affrontare un tema decisamente inusuale trattando di quelle sostanze vegetali, sebbene in maniera decisamente fantasy, che danno alla testa nel vero senso della parola: le droghe, il fumo, le polverine da inalare. Le droghe fantasy le abbia mo immaginate come piccole bacche di vari colori, spesso dolci di sapore, che per fare effetto dovranno essere semplicemente ingerite. Il "fumo" sarà facilmente scambiabile per comune tabacco ma gli effetti non saranno gli stessi; si fuma tramite pipa. Le polverine, come si è già detto, si devono aspirare dal naso.

Occupiamoci ora delle droghe più comuni che porteranno il PC a stati di allucinazione, confusione mentale, lucidità "aliena". Sotto il loro effetto il personaggio sarà preso da manie di potenza, dominato da un'euforica sicurezza mentale; la realtà gli apparirà decisamente diversa, perderà qualsiasi senso del tempo, crederà di poter far tutto, giocherà insomma a palla con il suo cervello. Le droghe comuni si dividono in quattro tipi in ordine di potenza; ogni "stadio" ha effetti diversi. Comunque un personaggio drogato è quasi insensibile al dolore fisico: grazie a un particolare processo di controllo psico-fisico è capace di resistere alle ferite che subisce, perdendo metà dei pf o acquistandone di nuovi. Alla fine dell'effetto della droga il personaggio rimarrà incosciente per 1 turno. La seguente tabella mostra i vari effetti delle droghe comuni:

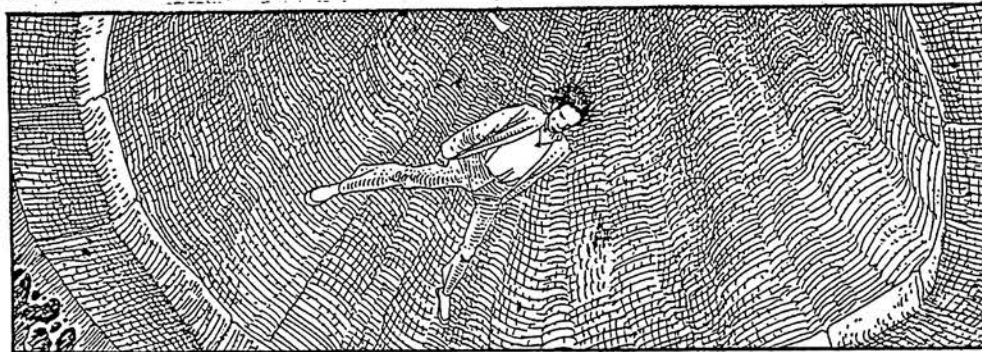
DROGHE	bonus danno	effetto	bonus pf persi dopo	pf persi dopo l'effetto	durata in ore	prezzo di mercato
<b>del 1° STADIO:</b>						
cocaina, mùrub, feldspina, tau, upa, leingh	+2	confusion				
			2pf/liv	1pf/liv	2	300-800
<b>del 2° STADIO:</b>						
bùlip, hiuscia, itzu, juta, dragiara rossa	+3	allucinaz. ogni turno	3pf/liv	$\frac{1}{11}$ 2 pf	3	900-1500
<b>del 3° STADIO:</b>						
jiolikop, estra nea anima, tip, jessica	+4	allucinaz. ogni 3 round	4pf/liv	$\frac{1}{11}$ 3 pf	5	1600-2200
<b>del 4° STADIO:</b>						
dies irae, l'angelo di Satana	+6	allucinaz. ogni round *		$\frac{1}{11}$ 4 pf	7	2300-3500

Per la durata dell'effetto i pf del personaggio possono temporaneamente superare il valore massimo, ma dopo tornano necessariamente al massimo se sono ancora in eccesso.

Il PC può superare un check di costituzione a -4 per ricevere metà pf per lo stress fisico dopo l'effetto della droga.

Il quarto stadio è detto propriamente "viaggio"; il PC che sta viaggiando subirà metà danno da qualsiasi tipo di ferita fisica, e potrà combattere fino a -15pf come se ne avesse 60.

L'effetto di una droga comune è un normale confusion (come la magia del mago) oppure il PC sarà affetto da visioni completamente estranee dal contesto reale, con la possibilità molto eccitante di buttarsi da una finestra credendo che sia una strana porta piccola, oppure colpire un compagno e stringere la mano a un mostro. Le allucinazioni che si susseguono non si annullano a vicenda ma si sommano in un'incredibile serie di immagini.



Per rendere bene questo stato di allucinazione il DM deve riferirsi ai consigli che qui di seguito riportiamo, oltre che alla sua fantasia. Un personaggio sotto l'effetto di una qualsiasi droga di livello superiore al primo può vedere tutto ciò che lo circonda a dimensioni spropositate oppure le cose e gli esseri viventi gli parranno muoversi per prenderlo, con l'effetto che una paura terribile per qualsiasi cosa si impadronirà del suo corpo. Può poi essere succube di una magia di allucinatory terrain e precipitare in un burrone; può vedere tutto quello che vorrebbe vedere come se esaudisse una serie di wish (desideri) illusori e quindi brandire una spada +5 inesistente ed esserne orgoglioso della meravigliosa forgia e lucentezza ammirandola mentre guarda nel vuoto. Il PC vedrà spesso cose che potrebbero salvarlo in una situazione pericolosa, come una liana penzolante che può usare per passare un precipizio, uno specchio che lo potrebbe salvare dallo sguardo mortale di una medusa, con il risultato che potrà rischiare la vita in qualsiasi momento. Un'altro tipo di allucinazione provocherà la trasformazione di tutti gli oggetti che tocca il personaggio in cose mostruose, gigantesche come un demone alato oppure in magnifiche apparizioni come una bellissima donna o un angelo. Comunque per tutta la durata dell'effetto, il personaggio sarà immune a qualsiasi tipo di attacco mentale, come charm o psionic blast.

**DROGHE PESANTI:** esistono droghe superiori al 4° stadio che hanno gli effetti di quelle del quarto escluse le allucinazioni. Queste droghe sono molto difficili da trovare e il loro prezzo si aggira fra i 9000 gp e i 50000 gp: l'effetto delle droghe meno costose sarà ridotto in durata (2-4 ore) e vi è una percentuale (10-40%) che non abbiano alcun effetto se non quello di un terribile mal di pancia.

La DREMINSIS, del 5° stadio, ha un effetto molto particolare: il PC che ne fa uso potrà trasformarsi fisicamente in qualsiasi cosa come un nor

male polimorph, ma anche modificare parti del suo corpo, come allungare il braccio o le gambe. A ogni trasformazione, però, il PC perderà un punto di costituzione permanentemente se non avrà sorpassato un TS contro death ray.

Una droga pesante del 6° livello è la ZAHO: sotto il suo effetto il PC è travolto da crisi di identità dato che ogni suo ricordo è annullato temporaneamente. Può quindi immedesimarsi in qualsiasi cosa veda muoversi se non sorpassa un TS contro spell, per cui potrà credere di essere un vampiro e farà di tutto per dare un morso a qualcuno oppure mimando il volo di un uccello saltellare e cinguettare. Il PC sarà inoltre completamente privo di volontà e non riconoscerà i suoi compagni, non saprà assolutamente dove si trova e si metterà a mimare i mostri invece di attaccarli. Attaccherà, però chiunque gli dia noia o lo ferisca ma come se fosse il mostro o l'animale o il personaggio in cui si è immedesimato con tutti i suoi attacchi speciali. Allora rimarrà interdetto nel realizzare che la sua fireball (palla di fuoco) non ha funzionato. Il personaggio ha comunque il +6 al danno e subisce metà pf come tutte le droghe superiori al 3° stadio.

#### FUMO:

Una porzione di fumo non ha certo gli effetti di una droga ma porterà il personaggio a un "eccitamento" particolare, ne esalterà alcuni istinti e stresserà il corpo riducendolo a un bagno di sudore. Il PC comunque non si trova del tutto in uno stato di confusione mentale e potrà quindi decidere della sua sorte. Il FUMO TREMENS sviluppa tutti i sensi: l'udito, la vista, l'olfatto; precisamente li raddoppia. Oltre a ciò il PC è preso da un forte tremito muscolare: potrà fare tre azioni ogni due round ma perderà pf per il troppo elevato consumo di energia (1pf a round). Un altro tipo di fumo, l'ASCIUNK, stimola gli istinti sessuali: l'eccitamento sarà totale e frenetico e potrà portare a strani accoppiamenti. La MARUTA provoca invece un rilassamento completo e un senso di appagamento fisico, che renderà qualsiasi personaggio che l'abbia provata più di una volta, dipendente come se fosse una droga.

Una porzione di qualsiasi tipo di fumo avrà effetto per una misera mezz'ora. Il prezzo del fumo è molto minore di quello di una droga: varia per qualità da 50 gp a 1000 gp. Inoltre il fumo è molto più comune nei mercati e nelle città e vi è in molte località un vero e proprio commercio organizzato in larga scala: lunghe carovane percorrono ogni giorno sentieri prescelti, scortate da drappelli di mercenari.

**POLVERINE:**  
Questo tipo di sostanza chimica ha effetti molto più drastici e fantasy; è per questo che sarà molto più difficile procurarsene una misera porzione e oltretutto sarà venduta a caro prezzo (5000-10000 gp a seconda dell'alchimista a cui ci si rivolge).

La PERDIZIONE ROSSA: sotto il suo effetto il personaggio perde la sua identità originaria (allineamento) per trasformarsi nel più perfido dei



Chierico: "Come ci si sente con la Perdizione Rossa in corpo?"  
Adepti: "Avvampati dalla...."  
Chierico: "Vergogna! Avvampati dalla vergogna!"

# IL NOSTRO MANUALE

#### BAMBINO DEL DIAVOLO

FREQUENZA : Molto raro  
N° MOSTRI : 1  
C.A. : 5  
MOVIMENTO : 9"  
DADI VITA : 10  
% IN TANA : /  
TIPO TESORO : /  
N° ATTACCHI : 1  
DANNI : Secondo l'arma  
ATT. SPECIALI: Vedi sotto  
DIF. SPECIALI: /  
RESIS. MAGICA: /  
INTELLIGENZA: Alta  
ALLINEAMENTO: CE  
TAGLIA : Piccola  
PSIONICI : /  
LIV/XP : VII/1550+8hp



I Bambini del diavolo sono simili a bambini umani, ma di tutt'altra natura: sono infatti o tornati in vita per volere di un demone, o fanciulli indemoniati provenienti dalle profondità infernali oppure bambini uccisi a pochi anni di età (o comunque morti di morte violenta), tornati nel nostro mondo per vendicarsi dei loro uccisori e dei loro genitori che hanno "peccato", avendoli messi al mondo. A volte anime demoniache si impossessano di innocenti fanciulli rendendoli bambini del diavolo: la loro prima vittima sarà l'eventuale esorcista. Sono talmente malvagi che non esitano neppure a combattersi fra loro se da ciò possono trarre un vantaggio. Essendo molto astuti, spesso si uniscono ad una compagnia di avventurieri recitando la parte del trovatello indifeso per essere aiutati nei loro frequenti tentativi di trovare una famiglia adottiva (possibilmente nobile e ricca): amano essere serviti e coccolati come principini, ma questo ed altri atteggiamenti infantili non gli impediscono di uccidere senza pietà. L'unica caratteristica che li possa far facilmente distinguere dai bambini normali è il fatto che non hanno bisogno di mangiare e non lo faranno anche se obbligati. Ma il potere più strano è la loro capacità di assimilare magie e abilità o poteri speciali semplicemente assistendo al loro uso. Questa capacità è illimitata, ma via via che i poteri assunti aumentano è sempre più difficile per il bambino del diavolo assimilarne di nuovi. Le abilità che possono apprendere sono tutte quelle che comportano una determinata serie di movimenti: le abilità ladresche, le arti marziali del monk, la specializzazione nelle armi, etc.. I poteri possono essere anche di natura magica ma devono



comportare una determinata azione; come scacciare i non morti o assoldarli, imporre le mani, scoprire il buono e il cattivo ( come un paladino), urlare come un Banshee (che ha l'effetto di un raggio della morte), etc.; gli incantesimi lanciati in sua presenza saranno parimenti imparati. Esiste anche un tipo di bambino del diavolo detto il figlio di Satana, che assimilando poteri e magie li "risucchia" dal loro esecutore nel senso che questo non sarà più in seguito capace di usare l'incantesimo o il potere che il figlio di Satana ha assunto. I primi dieci poteri saranno assimilati istantaneamente la prima volta che vengono usati in sua presenza; per i seguenti dieci saranno necessarie due visioni e tre o più per tutti i successivi. A causa di questa loro caratteristica vi possono essere Bambini molto potenti come il leggendario Tön, o pericolosi per la loro capacità di imparare e per la loro cattiveria (specialmente se figli di Satana!!!).

#### CAVALIERE TUONO

FREQUENZA : Raro  
 N° MOSTRI : 1  
 C.A. : 0  
 MOVIMENTO : 12"  
 DADI VITA : 14  
 % IN TANA : 05%  
 TIPO TESORO: U  
 N° ATTACCHI: 2  
 DANNI : 1-12+7  
 ATT.SPEC. : Vedi sotto  
 DIF.SPEC. : + per colpire  
 RES. MAGICA: 35%  
 INTELLIG. : Alta  
 AL : CE  
 TAGLIA : Media  
 PSTONICI : /  
 LIV/XP : IX/5900+18/hp



Il Cavaliere Tuono è un particolare tipo di incubus (ovvero il risultante di un incrocio tra un demone femmina come una succube ed un umano); egli è spesso al servizio di grandi demoni e comanda sulla terra i loro eserciti. La caratteristica più strana dei cavalieri tuono sta nella loro capacità di poter evocare a piacimento una nuvola di natura magica che li sovrasta: in un'area intorno al cavaliere tuono di 10m di raggio vi sarà quindi una continua tempesta con lampi e fulmini che il cav. tuono può controllare (l'effetto è quello della magia druidica del 3° liv. "call lightning" con fulmini da 4d8) lanciandoli contro i nemici che se in armatura faranno il TS a -4. I cavalieri tuono in viaggio montano spesso un Oten, un grosso animale a due teste di natura parimenti infernale (AC 3, DV 6, ATT 1-6/1-6/1-10/1-10, THACO 14) e sono seguiti da un'orda di 4-9 Lupi (vedi MM p. 101) che risponderanno ai loro ordini. In combattimento il Cav. Tuono è un avversario temibile: la sua natura demoniaca gli conferisce una resistenza magica del 35% e l'immunità ad attacchi basati sull'elettricità; inoltre può essere colpito solo da armi magiche +2 o migliori e attacca sempre con una spada a due mani magica di bonus uguale o maggiore di +3. Può usare le seguenti abilità a piacere: buio in un raggio di 3m, sonno, alterazione di forma, telecinesi, detezione dell'invisibilità, dissipazione del magico. I suoi occhi rosso fuoco possono avere l'effetto di uno charme (T.S. a -2) una volta al giorno. Può lanciare un lightning bolt da 15 dadi una volta al giorno ed evocare un Mordekainen faithful hound (vedi PH pag 81) due volte al giorno. Si dice che esistano solo 12 cavalieri tuono al mondo guidati da Hurl (AC-2, PF 88) il quale agisce al servizio del demone Ssin per conquistare il mondo, seminando panico e distruzione sul suo cammino.

#### ENERGY GUARDIAN

FREQUENZA : Molto raro  
 C.A. : -3  
 MOVIMENTO : 15"  
 DADI VITA : 6  
 TIPO TESORO : X,U  
 ATT/DANNI : 1-10+fuoco  
 ATT/DIF.SPEC: Raggi, immunità alle magie, +2 per colpire  
 INTELLIGENZA: Bassa  
 ALLINEAMENTO: LN  
 TAGLIA : Piccola  
 LIV/XP : VI/1300+8/hp

L'Energy Guardian è una sfera di energia luminosa volteggiante in aria dal diametro massimo di mezzo metro. Viene evocato dal piano di energia da un mago del 23° livello lanciando su una gemma del valore di almeno 5000 gp un "enchant item", un "permanency" e infine un wish. Dopo l'operazione magica il Guardian evocato rimarrà permanentemente intorno a un oggetto o un luogo che il mago gli indicherà con una delle dita della mano destra. Questo tipo di guardiano è decisamente potente, ma costituirà un pericolo solo se i personaggi entreranno nel suo raggio d'azione (una sfera di cinque metri di raggio); infatti attacca solo se percepisce un qualsiasi movimento, anche il respiro più leggero. L'Energy Guardian potrebbe essere definito un piccolo sole di energia pura; ogni personaggio che lo guarderà direttamente dovrà superare un TS contro magia per non venire accecato (per quattro turni). Se però viene colpito almeno una volta da armi magiche perderà potenza e quindi luminosità, cosicché questo potere svanirà. Oltre ad attaccare normalmente appiccando fuoco ai materiali combustibili che tocca, può lanciare vari tipi di raggi che andranno a segno a meno che non venga colpito prima nello stesso round (come una normale magia): un raggio di fuoco, un lightning bolt, un raggio della morte, un raggio di disintegrazione e infine un ray of enfeeblement (riduce a 3/4 la forza). Tali raggi diminuiscono di potenza a seconda dei punti ferita dell'Energy Guardian secondo la seguente tabella:

Raggio	1/1	3/4	1/2	1/4
di fuoco	4d6	3d6	2d6	1d6
lightning bolt	5d6	3d6	1d6	-
della morte	si	-	-	-
disintegration	si	si	si	-
enfeeblement	si	-	-	-

#### EPH'STARAK

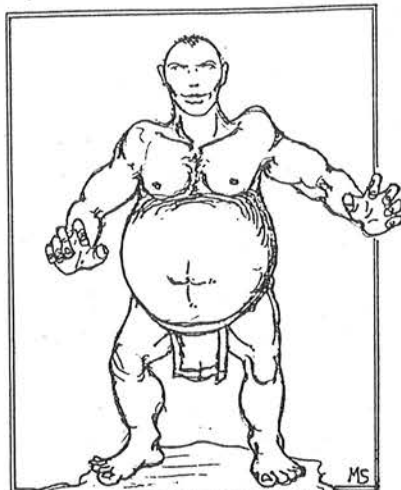
FREQUENZA : Non comune  
 C.A. : 4  
 MOVIMENTO : 9"/21"  
 DADI VITA : 4  
 TIPO TESORO : /  
 ATT/DANNI : 1/1-6  
 ATT/DIF.SPEC: Attacco agli occhi  
 INTELLIGENZA: Animale  
 ALLINEAMENTO: CN  
 TAGLIA : Grande (h 2 m)  
 LIV/XP : IV/250+4/hp



Gli Eph'starak sono creature magiche che si incontrano soprattutto in foreste a clima temperato. Attaccano con una delle zampe artigliate, causando 1-6 pf. Possono però usare un'altra forma di attacco, assai più temibile: strappare gli occhi alle loro vittime con la loro guizzante lingua prensile. Devono, per riuscire, colpire una CA uguale a quella dell'avversario meno 5. Il motivo di questa loro predilezione per gli occhi è ignoto: si sa comunque che i tre occhi neri dell'Eph'starak sono molto ricercati come componenti per magie di detezione, e che talvolta queste creature sono usate come familiari-cavalcature da maghi malefici.

#### ERATHAN

FREQUENZA : Raro  
 N° MOSTRI : 1  
 C.A. : 5  
 MOVIMENTO : 9"  
 DADI VITA : 7  
 % IN TANA : 90%  
 TIPO TESORO : J  
 N° ATTACCHI : 2  
 DANNI : 1-10/1-10  
 ATT.SPECIALI: Vedi sotto  
 DIF.SPECIALI: Vedi sotto  
 RESIS.MAGICA: Standard  
 INTELLIGENZA: Genius  
 ALLINEAMENTO: NE  
 TAGLIA : Media  
 PSIONICI : /  
 LIV/XP : VI/1100+6/hp



"ERATHAN!" è il nome con cui questo essere è conosciuto da tutti gli avventurieri più esperti, dal momento che "ERATHAN!" è il suo insulto preferito. Caratteristica infatta inusuale dell'Erathan è di insultare in tutte le lingue i personaggi che lo colpiscono ad un livello di voce tale da rendere impossibili sia conversazioni fra personaggi sia magie con componente verbale. Questo essere ha l'aspetto di un lottatore di Sumo orientale: pancia enorme, gambe corte che tiene incrociate quando è seduto, braccia robuste, testa calva e lucida (insomma, un budda in piccolo visto che è alto appena 1,30 m.). La sua pelle è coperta interamente da un prodotto della pelle stessa che ha caratteristiche magiche: lo rende immune allo "slow", alle fireballs (palle di fuoco) e ai soffi del drago e agli attacchi di armi da taglio. Il perfido attacca chiunque abbia oggetti di valore per ingrandire il suo tesoro, cui tiene moltissimo, colpendo con pugni che infliggono 1-10 pf di danno data la sua eccezionale forza fisica. Ha inoltre occhi raccapriccianti, bulbosi con pupille bianche che cambiano colore quando desidera usare i suoi poteri: se diventano blu, irradiano la magia "Confusion" nel raggio di 10 m.; se diventano gialle hanno l'effetto di un "Firecharm" (per questo tiene sempre vicino a sé un braciere); se poi diventano rosse, lanciano delle fiamme che infliggono 5d6 pf alle creature che gli stanno di fronte (ne riesce a colpire al massimo 2 per volta).

Gli erathan sono creature solitarie e non è mai stata vista un'erathan femmina, cosicché la loro riproduzione rimane un mistero. Si possono incontrare soprattutto presso rovine di edifici abbandonati o piccoli teapli dimenticati nel profondo di foreste tropicali o comunque a clima caldo.

#### GIMENEZ

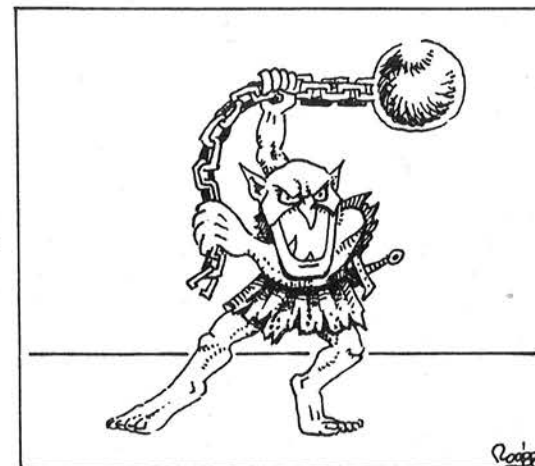
FREQUENZA : Non comune  
 C.A. : 2  
 MOVIMENTO : 24"  
 DADI VITA : 1-1  
 TIPO TESORO : /  
 ATT/DANNI : /  
 ATT/DIF.SPEC: Lampi magici (3 al giorno) da 5d6 pf  
 INTELLIGENZA: Media  
 ALLINEAMENTO: CG  
 TAGLIA : Piccolo  
 LIV/XP : II/55+2/hp



I Gimenez sono insetti magici delle dimensioni di un colibrì che volano dentro delle specie di bolle trasparenti, che li rendono immuni a qualsiasi effetto magico. Ciò li rende temibili per personaggi che attaccano principalmente con la magia, come maghi ed illusionisti, pur essendo fisicamente molto deboli. Sono tuttavia in grado di creare, tre volte al giorno, un lampo di luce magico che procurerà 5d6 di danno. Si conosce molto poco delle origini e del comportamento dei Gimenez: una cosa certa è che sono affascinati da oggetti luccicanti e ornati (come gemme particolarmente splendide, armature lucide, spade dalla lama decorata e bastoni magici con cristalli incastonati). Se un personaggio in possesso di uno di questi non li scaccerà né attaccherà quando essi si avvicineranno incuriositi, essi cominceranno a seguirlo, eventualmente aiutandolo se egli sarà stato gentile con loro, fino a diventargli fedelissimi, pronti anche a sacrificarsi per lui. Altrimenti lo abbandoneranno in cerca di un nuovo "padrone" dotato di oggetti più strani.

#### GOBLIN FANATICO

FREQUENZA : Non comune  
 N° MOSTRI : 4-24  
 C.A. : 5  
 MOVIMENTO : 9"  
 DADI VITA : 1+1  
 % IN TANA : 10%  
 TIPO TESORO : K  
 N° ATTACCHI : 1  
 DANNI : a seconda dell'arma  
 ATT.SPECIALI: Vedi sotto  
 DIF.SPECIALI: /  
 RESIS.MAGICA: Standard  
 INTELLIGENZA: Bassa  
 ALLINEAMENTO: CE  
 TAGLIA : Piccola (1,20 m)  
 PSIONICI : /  
 LIV/XP : II/25+2/hp



Il goblin fanatico si può considerare in maniera forse impropria una razza a parte. Le differenze psico-fisiche delle due razze si possono sintetizzare in una sola frase: i fanatici sono più forti e più coglioni. Per motivi a noi sconosciuti alcuni goblin, infatti, hanno perso il nune della (poca) ragione per ridursi alla stregua dei berserker: ogni momento della loro giornata è passato col desiderio di menar le mani e, quando ciò avverrà, lo faranno con una tale foga (quantificabile con un +2 all'iniziativa) da non concepire la possibilità di arrendersi anche in caso di manifesta inferiorità; il desiderio di "far male" li ha portati a scegliere co-



me arma "caratteristica" un'enorme (diametro=40 cm) palla di ferro attaccata ad un pezzo di catena, che faranno roteare nei corpo a corpo e che scaglieranno (stile "lancio del martello") nei combattimenti a distanza. Ben il 60% dei fanatici ha in dotazione quest'arma, che del resto ha i suoi pregi (1d8 di danno in corpo a corpo, 1d6 lanciata) ma anche i suoi svantaggi: i goblin, sicuramente impacciati da un'arma così grande ed ingombrante, avranno il 20% (quindi se fanno da 1 a 4 sul dado da 20 per colpire) di probabilità di colpire un collega invece del bersaglio desiderato; il suddetto collega dovrà a sua volta tirare un d6: con 1 o 2 lascerà andare la sua "ball & chain" in una direzione a caso (determinabile con 1d12: immaginare il fanatico al centro di un quadrante d'orologio con naso rivolto verso le ore 12), con la possibilità che inneschi una reazione a catena dalle esilaranti conseguenze (solo per i giocatori però!). Il restante 40% dei fanatici combatte con spade corte, archi corti o bomomerang.

#### IDRAIHL

FREQUENZA : Non comune  
 C.A. : 6  
 MOVIMENTO : 9"  
 DADI VITA : 3  
 TIPO TESORO : J  
 ATT/DANNI : 1-4(x4) o a seconda dell'arma  
 ATT/DIF SPEC: Magia e veleno  
 INTELLIGENZA: Media  
 RESIS.MAGICA: Standard  
 ALLINEAMENTO: N  
 TAGLIA : Media  
 LIV/XP : III/150+4/hp



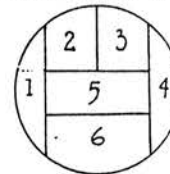
Questi esseri sono umanoidi alti circa due metri e mezzo perfettamente assimilabili agli uomini particolarmente muscolosi, se non per il fatto di avere quattro braccia e la testa aquilina (ma con orecchie più lunghe e occhi completamente neri). Essi vivono in comunità su roccioni volanti sospesi per aria, dove divisi per caste praticano svariate attività. La casta dei guerrieri è educata alla difesa della comunità, con l'uso di particolari mini-balestre (hand-crossbow) che lanciano dardi per 1-8 di danno. Egli si non attaccheranno mai se non provocati tranne il caso in cui devono procurarsi oggetti magici particolari su ordine della casta dei migliori. Questa è la casta di governo, i cui membri sono educati all'uso della magia sin dalla più tenera età, con la possibilità (75%) di riconoscere oggetti magici a vista e comunicazione telepatica fra di loro. Per le magie si può far riferimento alle classi del mago e dell'illusionista. La classe più bassa è quella dei lavoratori, uomini comuni esercitati solo al lavoro, ognuno altamente specializzato in un solo lavoro: trattare come uomini comuni. I membri della casta dei migliori attaccano unicamente con frecce avvelenate (TS o morte nel giro di 6-24 turni) quando si trovano corpo a corpo, oltre a lanciare incantesimi.

#### LITH

FREQUENZA : Raro  
 C.A. : 9  
 MOVIMENTO : 9"  
 DADI VITA : 6  
 % IN TANA : 100%  
 ATT/DANNI : /  
 ATT/DIF SPEC: incantesimi se colpito  
 INTELLIGENZA: Bassa  
 RESIS.MAGICA: 30%  
 ALLINEAMENTO: LN  
 TAGLIA : Media (Ø 1,80m)  
 LIV/XP : IV/250+5/hp



Il Lith è un grosso disco di pietra con su scolpita una faccia abbastanza stilizzata in tipico stile precolombiano. La sua natura è magica, essendo creato da un potente mago per essere messo a guardia di porte ed altri accessi. Gli unici movimenti concessigli sono verso l'alto e verso il basso, per evitare che qualcuno lo aggiri scalandolo o strisciandogli sotto (il Lith fluttua a mezz'aria ad un'altezza di 30 cm dal suolo); l'unico che può spostarlo è il mago che lo ha creato (a meno che il gruppo abbia uno Wish a portata di mano...). Se viene attaccato, o anche solo toccato, il Lith lancerà un incantesimo, a seconda del posto toccato;



- 1/orecchio destro= Silenzio
- 2/occhio destro= Dardo incantato (1d10 danni)
- 3/occhio sinistro= Dardo incantato (1d6+1 danni)
- 4/orecchio sinistro= Silenzio
- 5/naso= Stinking Cloud (nube nauseante)
- 6/bocca= Charme

Gli incantesimi lanciati dal Lith non hanno bisogno di componente verbale, e non saranno influenzati da un Silenzio. Ogni parte del Lith ha 1d8+2 P.F. (per complessivi 6 D.V.) e ogni volta che una parte arriva a 0 P.F. smette di lanciare incantesimi se toccata. Una volta esauriti i P.F. a sua disposizione il Lith diventa immobile e potrà essere rianimato da un ennesimo Wish; per la sua mole sarà difficile spostarlo, richiedendo un punteggio di forza complessivo di 50 o più.

Nota: se uno o più avventurieri tenteranno, con una mossa fulminea, di rotolarlo sotto, il Lith, con mossa altrettanto fulminea, si abbasserà violentemente su di loro infliggendogli un "pesante" 2d6 + 2.

#### LOGARO

FREQUENZA : Molto raro  
 N° MOSTRI : 1  
 C.A. : 4  
 MOVIMENTO : 24"  
 DADI VITA : 8  
 % IN TANA : 15%  
 TIPO TESORO : R  
 N° ATTACCHI : 1  
 DANNI : 1-2(1-6 di notte)  
 ATT.SPECIALI: Risucchio di forza  
 DIF.SPECIALI: +2 per colpirlo  
 RESIS.MAGICA: Standard  
 INTELLIGENZA: Alta  
 ALLINEAMENTO: CE  
 TAGLIA : Media  
 PSIONICI : /  
 LIV/XP : VII/1850+7/hp



I Logaroo sono dei non morti dell'ormai scomparso popolo indigeno dei Caraibi. Secondo loro essi non erano che le anime di uomini e donne che per ottenere i segreti della magia facevano patti con entità diaboliche. In cambio però di questi benefici terreni i Logaroo sono costretti, dopo morti, ad uccidere i viventi e sacrificare al loro "benefattore" il sangue di questi. Durante il giorno il Logaroo appare sotto forma di avvoltoio e raramente attacca. In questo caso può uccidere solo con il risucchio di forza oltre al danno di 1-3 che può procurare con le beccate che può dare nella forma di volatile. Ma è di notte che il Logaroo, che se si presentasse alla luce del sole nella sua vera forma morrebbe disgregato, diventa davvero pericoloso. Sono allora semi-diafani, e possono quindi essere colpiti solo da armi magiche. Possono attaccare così: oltre al punto di forza suddetto possono risucchiare anche un livello. Il modo con cui ci si può proteggere da questo non morto è semplice quanto ridicolo: gli si può mostrare (o mettere sulla soglia della propria casa) chicchi di riso in buona quantità. Il Logaroo sarà preso dall'idea fissa di contarseli, e potete star certi che prima che finisca vi troverete già lontani, o che sarà sorpreso dall'alba.

#### MEMORY EATER

FREQUENZA : Raro  
 N° MOSTRI : 5-50  
 C.A. : 5  
 MOVIMENTO : 12"  
 DADI VITA : 1/2  
 % IN TANA : 80%  
 TIPO TESORO : Z, E  
 N° ATTACCHI : /  
 DANNI : /  
 ATT. SPECIALI: Diminuizione dell'intelligenza  
 RESIS. MAGICA: /  
 INTELLIGENZA: Bassa  
 ALLINEAMENTO: NN  
 TAGLIA : Piccolo  
 PSIONICI : /  
 LIV/XP : I/25+1/hp



Il Memory Eater è una piccola creatura delle dimensioni di una talpa, di colore rosso con grandi e profondi occhi blu. Si può trovare solo a guardia di grandi tesori, dentro labirinti o strutture labirintiche, ed è una creatura magica. Si nutre infatti solo della memoria dei malcapitati avventurosi uomini che gli vanno incontro. Il suo attacco non è propriamente mortale ma ha delle conseguenze letali per qualunque PC, specie per i maghi: se un Memory Eater riesce a guardare negli occhi una vittima, questa resterà allibita e perplessa, incapace non solo di agire, ma anche di voler agire, finché non è richiamata da qualcuno alla realtà, perdendo un punto di intelligenza a round, e, se mago o illusionista, due degli incantesimi studiati a round. Quando l'intelligenza scenderà sotto il nove si avranno problemi a leggere pergamene, con possibilità di sbagliarne il corretto lancio degli incantesimi (intelligenza\*10%, per es. 9=90% di lanciarlo correttamente) problemi di memoria. La presenza di queste bestioline sarà comunque intuibile dalle leggende (anche se nessuno che le ha viste può ricordarsene) ma soprattutto dall'incontro di precedenti vittime, esseri barcollanti con lo sguardo perso nel vuoto, incapaci di parlare. Una volta capito qual'è il pericolo ci se ne può proteggere con un incantesimo mind mask o simili. Comunque trascorsi 12 turni dall'ultimo attacco il PC riacquisterà completamente le sue facoltà.

#### MORTE RAMPANTE

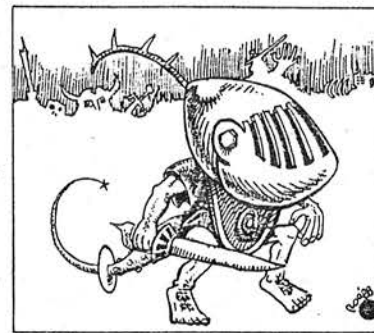
FREQUENZA : Molto rara  
 N° MOSTRI : 1  
 C.A. : 8  
 MOVIMENTO : 12"  
 DADI VITA : 10  
 % IN TANA : 100%  
 TIPO TESORO : /  
 N° ATTACCHI : 1  
 DANNI : 4-40  
 ATT. SPECIALI: Vedi sotto  
 DIF. SPECIALI: Vedi sotto  
 RESIS. MAGICA: Standard  
 INTELLIGENZA: Animale  
 ALLINEAMENTO: NN  
 TAGLIA : Grande  
 PSIONICI : /  
 LIV/XP : VII/2800+16/hp

La morte rampante è una specie di verme di dimensioni gigantesche (circa 20-30 metri) che vive sottoterra in clima arido, scavando gallerie e sbucando all'improvviso qualora senta il movimento di una preda sulla superficie. Sorprende con 1-4 e tenta di inghiottire la propria vittima e se vi riesce rientra nel buco da dove è uscita e continua la digestione della preda che perderà 4-40 pf/round fino alla morte propria o della Morte Rampante. È chiaro che è difficile sopravvivere ad un tale attacco, e perciò queste creature sono temutissime dalla popolazione locale (e non) tanto che recitano la tana come tabù e adorano la Morte Rampante alla stregua di una divinità, con relativi sacrifici per tenerla buona. Data la grande autonomia di movimento la zona tabù sarà vasta e delimitata (come una specie di campo minato). Ma i giocatori potranno inventare qualche trucco per sopravvivere: tanto per cominciare la Morte Rampante è priva di vista e percepisce solo le vibrazioni del terreno cosicché può anche mangiarsi un pesante sasso lanciato per terra o un cavallo; quindi un incantesimo di silence (silenzio) o un move silently (muoversi silenziosamente) saranno sufficienti ad "accecarla". Va aggiunto che se la Morte Rampante fallisce il suo primo attacco, diventa molto meno pericolosa (saranno sufficienti una fireball o due ad ucciderla), ma totale la metà dei pf tenderà di rintanarsi. Una volta colpita in qualche modo la testa, impedendole di mordere, il mostro non può più attaccare e fugge nelle profondità della terra.

#### MUTLING

FREQUENZA : Non comune  
 C.A. : 2  
 MOVIMENTO : 12"  
 DADI VITA : 1+2  
 TIPO TESORO : M, N  
 ATT/DANNI : 1/1-6  
 ATT/DIF. SPEC: /

INTELLIGENZA: Media  
 ALLINEAMENTO: N(CN)  
 TAGLIA : Piccola  
 LIV/XP : II/60+2/hp





Il Mutling è un piccolo umanoide dalla pelle rossastra e dalla lunga coda. Vive in piccole comunità in grotte alte circa 2m, ospitanti una vera e propria fucina. Si, perchè questa creatura è un valente fabbro, che forgia armi ed armature con metallo di recupero: per questo motivo è facile incontrarlo in mezzo ad un campo di battaglia mentre depreda i cadaveri di soldati e parti ancora buone di armature. Le sue opere vengono vendute ad altre comunità di umanoidi quali goblin, hobgoblin e orchetti.

Contenuto di una tana di Mutlings (la cifra tra parentesi è la percentuale di presenza o meno: il DM, se ritiene la tana troppo fornita, è autorizzato a togliere qualcosa):

Armature per goblins	2-12(80%)	adattabili a halfling(40%) e nani(20%).
Armature per hobgoblins **	3-12(50%)	adat. a nani(5%) e elfi(40%)
Armature per orchetti **	3-12(25%)	ad. a nani15%, elfi20%, umani40%
Armi corte (daghe, spadini, ecc.) ***	2-12(75%)	* I possedimenti degli acquirenti sono a discrezione del D.M.
Armi a punta (spade, scimitarre...)	2-8(50%)	
Mazze, martelli, ecc.	1-6(80%)	**C'è un 5% che un'armatura sia d'argento
Armi lunghe (picche, alabarde, ecc.) ***	1-8(30%)	***C'è un 10% che un'arma sia d'argento
Asce, asce a due mani, ecc. ***	1-8(35%)	
Spade a due mani ***	1-4(10%)	
Frecce ***	20-200(25%)	
Aquirenti	6-12 goblin o 5-10 hobgoblin o 4-12 orchetti(05%)*	

Sacchi di 250sp cad. e scarti di sp 1-3 nascosti in uno sportello nascosto accanto alla fornace

Sacchi di 500cp cad. e scarti di cp 1-4 come sopra; per chi non l'avesse capito i Mutlings considerano sp e cp materiali da fusione

Tesoro vero e proprio 1d10x100 pp e 1d4x1000 gp

Tornando ai Mutlings c'è da dire che il loro capo è riconoscibile dall'elmo d'argento (che vale 125gp) ed ha 18pf e una spada corta +1. A proposito dell'elmo bisogna dire che non si può togliere in quanto la loro testa vi è cresciuta dentro aderendo alle pareti interne. I Mutlings usano la telepatia per comunicare tra loro, sebbene sappiano parlare normalmente (anche se bofonchiano un po').

#### PELOSINO

FREQUENZA	: Molto raro
N° MOSTRI	: 1
C.A.	: 6
MOVIMENTO	: 15"
DADI VITA	: 1
% IN TANA	: /
TIPO TESORO	: /
N° ATTACCHI	: 1
DANNI	: 1-4
ATT.SPEC.	: Vedi sotto
DIF.SPEC.	: Protezione mentale
RES. MAGICA	: 50%
INTELLIG.	: Genius
AL	: CG
TAGLIA	: Piccolo
PSIONICI	: Psionic Blast
LIV/XP	: II/125+3/hp



10

LOISEL HNS

Il pelosino è un piccolo animale "domestico" con mani prensili e pelo morbido, molto docile se non è disturbato. Esso è affettuoso verso il proprio padrone, solitamente un mago, e per esso è anche disposto a sacrificarsi. Il pelosino è dotato di grande intelligenza (genius) ed anche di qualche potere psionico, fra cui a comunicazione empatica che stabilisce con il padrone. I suoi poteri psionici sono strettamente legati all'energia del padrone che il pelosino sfrutta per agire. Quelli difensivi sono la protezione da qualsiasi attacco mentale (charme, sonno, psionic blast, suggestion, quest, command, possession, feeblemind, etc...) per 3m di raggio, compreso quello del memory eater col consumo di 10 punti psionici a round, e protezione dal male (protection from evil); una volta al giorno. I poteri offensivi del pelosino, oltre ad un attacco che può fare mordendo (solo in casi eccezionali), consistono in uno psionic blast una volta al giorno, al normale costo di punti psionici per il padrone e in un effetto catalizzatore sulle magie lanciate, sempre dal padrone che ne raddoppia l'area d'effetto, la potenza per il liv., il raggio d'azione, o costringe a realizzare un TS con 1d10, ma solo una volta al giorno.

N.B.: non importa che il padrone abbia effettivi poteri psionici perchè il pelosino usi i suoi poteri speciali; basta seguire la normale procedura per determinare di quanti punti psionici dispone il padrone, e sottrarre da questi quelli necessari al pelosino. Perchè esso agisca il padrone deve concentrarsi, e arrivato a 0 punti psionici si sentirà sfinito tanto da non poter più agire per un turno intero.

#### PRETA

FREQUENZA	: rari
N° MOSTRI	: 1-6
C.A.	: 5
MOVIMENTO	: 36(12)m
DADI VITA	: 3-9 (vedi sotto)
% IN TANA	: 50%
TIPO TESORO	: D
N° ATTACCHI	: 2 morsi, 2 artigli
DANNI	: 1-6: 1+6/1-4/1-4
ATT.SPEC.	: animare, spell
DIF.SPEC.	: feribili solo da armi magiche
RES. MAGICA	: standard
INTELLIG.	: umana
AL	: NE
TAGLIA	: media
PSIONICI	: nil
LIV/XP	: V /140+3/pf, 1900+12/pf

I preta sono non morti della tradizione indù. Di essi si sa che abitavano i cimiteri o le rovine, e soprattutto sapevano animare i morti. Questa loro abilità è condizionata dal numero di dadi-vita "in dotazione"; infatti possono animare un non-morto con gli stessi dadi-vita che hanno loro. La scelta del numero dei dadi vita è a discrezione del DM, ma si sappia subito che c'è un'altra abilità che questi esseri hanno e che dipende direttamente dai dadi-vita. Ogni preta ha un incantesimo clericale per dado vita posseduto, o meglio un livello di incantesimo. Un preta di 3 DV ha così 3 livelli di incantesimi che può così risolvere: 3 incantesimi del 1° livello, 1 del primo e 1 del secondo, 1 del 3° livello.

Altra particolarità dei preta è quella di essere sempre affamati; possono mangiare tutto, dalle lordure agli escrementi alle carcasse di enormi creature e non essere sazi ed è forse per questo che si pensa che gli avidi e i taccagni, una volta trapassati, si trasformino tutti in queste creature. →

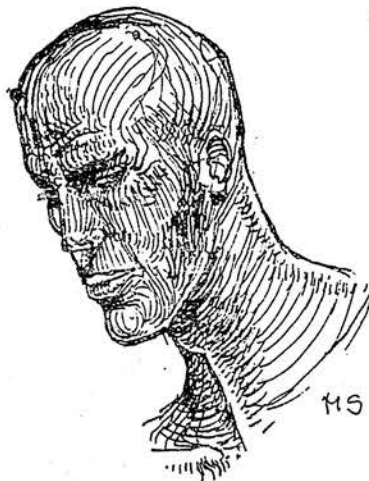


**IMPORTANTE** : i preta sono visibili solo al buio, la luce li rende invisibili e questo spesso li avvantaggerà sugli avventurieri. Inoltre sono colpiti solo da armi magiche + 1 .

Questi mostri sono fisicamente poco belli (ma vè!?!); sono praticamente scheletri, ma numerosi brandelli di carne pendono dalle loro ossa, aumentandone l'orrore. In più essi girano avvolti da ampi mantelli con cappuccio e silenziosi si aggirano nella notte, attentando alla vita di chiunque incontrino.

#### PRETA DI FUOCO

FREQUENZA : molto raro  
 N° MOSTRI : 1-4  
 C.A. : 5  
 MOVIMENTO : 36(12)m  
 DADI VITA : 7+1  
 % IN TANA : 65%  
 TIPO TESORO : nessuno  
 N° ATTACCHI : 2artigli, 1morso  
 DANNI : 1-4/1-4/1-6  
 ATT.SPECIALI: lava(vedi sotto)  
 DIF.SPECIALI: feribili da armi +1  
 RESIS.MAGICA standard(vedi sotto)  
 INTELLIGENZA: molto intelligente  
 ALLINEAMENTO: Chaotic Evil  
 TAGLIA : media  
 PSIONICI : nil  
 LIV/XP : VI/900+10/pf



Questi preta sono amanti del fuoco e sono persone generalmente morte proprio per il calore. Con i normali preta esso ha in comune la insaziabilità e l'in vulnerabilità alle armi normali. Questi preta non hanno capacità magiche e non sono invisibili nè al buio nè alla luce. Non animano i morti, nè amano stare presso le rovine, ma presso complessi vulanici o in luoghi ove il fuoco è l'elemento dominante. Si dice che questi non-morti fossero alle dirette dipendenze di Yama re degli inferi presso gli indù. Essi attaccano con due artigli e un morso e non sarebbero particolarmente pericolosi se non fosse che nei loro corpi putrefatti scorre lava al posto del sangue. A causa di ciò, in fatti, aggiungono sempre 1-6 pf di danno da fuoco a quello dei loro attacchi andati a segno. Inoltre questa loro particolarità fisica può provocare gravi problemi ai PC attaccanti: le armi che colpiscono un Preta di fuoco possono facilmente rovinarsi e se sono magiche rischiano di perdere dei bonus. Ogni arma resiste alla magia lava dei preta con 30% per ogni plus di bonus. Se la percentuale non è favorevole l'arma perde 1 punto di bonus. Questo controllo va effettuato ogni volta che un colpo va a segno. Le armi normali hanno il 15% di resistenza alla lava. Se il dado percentuale indica che esse sono state danneggiate dal calore, in questo caso ad esse va attribuita una penalità di -1 per colpire. Se tale fatto si dovesse verificare ancora, l'arma si fonderebbe automaticamente. Purtroppo (eh, si!!) c'è anche la possibilità su sei (1 su 6) che nel colpire uno di questi esseri se il colpo va a segno, la lava possa schizzare addosso ai personaggi, infliggendo 1-4 PF. Inoltre questo essere è totalmente immune agli attacchi, anche magici, basati sul fuoco.

Il preta di fuoco assomiglia molto a uno zombi, di pelle arrossata e ustionata; inoltre emana un certo calore corporeo, che però non è mai così eccessivo da danneggiare i personaggi.

#### SKAVEN

FREQUENZA : Non comune  
 N° MOSTRI : 2-16  
 C.A. : 7-3  
 MOVIMENTO : 12"  
 DADI VITA : 2+2  
 % IN TANA : 20%  
 TIPO TESORO : B  
 N° ATTACCHI : 1 o 2  
 DANNI : A seconda dell'arma  
 ATT.SPECIALI: Vedi sotto  
 DIF.SPECIALI: /  
 RESIS.MAGICA: Standard  
 INTELLIGENZA: Media  
 ALLINEAMENTO: LE  
 TAGLIA : Piccola(h 1,25m)  
 PSIONICI : /  
 LIV/XP : III/125+4/hp



Gli Skaven sono una razza di unanoidi evoluta dal ramo dei topi (come gli umani sono evoluti dal ramo delle scimmie). Vivono in comunità piuttosto numerose (5-50 individui) e raramente in conflitto tra di loro. Le tane degli Skaven si trovano normalmente in unide caverne sotterranee, ma possono essere trovati in ambienti abitualmente infestati dai topi, come fognie e cantine di case diroccate o abbandonate.

Dotati di intelligenza relativamente alta, hanno raggiunto un livello tecnologico paragonabile a quello degli gnomi (non sono esclusi incontri con gruppi di Skaven a bordo di mezzi a vapore e/o armati di lanciafiamme o primitive armi da fuoco). Le armi da taglio da loro usate hanno il 15% di possibilità di lasciare ferite infette (effetti simili a quelli dovuti ai morsi dei topi); il 5% delle loro armi sarà inoltre ricoperto da un veleno che provoca deliri per 1d12 turni. Alcuni Skaven, mutanti, sono dotati di coda prensile, che possono utilizzare per impugnare una seconda arma. Data la loro intelligenza, almeno 1 Skaven su 25 è dotato di magia (Mago 2° livello).

Il capo di ogni comunità ha 3 D.V. e forza 16 con relativi bonus. E' inoltre in grado di combattere con due armi contemporaneamente. Tutti gli Skaven sono dotati di infravisione a 18 metri.

#### SLUAGH

N° MOSTRI : 3-300  
 FREQUENZA : non comune  
 C.A. : 7  
 MOVIMENTO : 45(15) in massa m  
 DADI VITA : 1pf ciascuno  
 TIPO TESORO : vedi sotto  
 ATT/DANNI : 1pf/creatura  
 ATT/DIF SPEC: panico, armi +1 o meglio per colpire  
 INTELLIGENZA: bassa  
 RESIS.MAGICA: standard  
 ALLINEAMENTO: Neutral Evil  
 TAGLIA : media  
 LIV/XP : I/1



Gli Sluagh (che in scozzese significa "esercito") sono folti gruppi di non-morti minori, formati in seguito a grosse battaglie. Essi volano, volteggiando sui luoghi dove sono morti. Ce ne sono da 3 a 300, ma certo il DM se vuole può metterne di più. Queste creature attaccano volando, armate delle loro armi spettrali, ed hanno

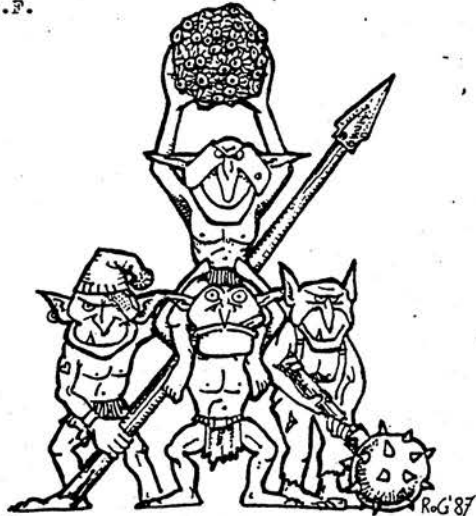


un tiro per colpire di massa, divisibile però tra i personaggi (ad esempio: se i personaggi sono 5 e ci sono 250 Sluagh, ogni personaggio sarà attaccato da 50 Sluagh). Avendo gli Sluagh 1 solo PF, ogni PF contro la massa indicherà che uno Sluagh è definitivamente morto. Gli Sluagh effettuano anche i T.S. in massa.

Queste creature non-morte spesso attaccano a cavallo di nere acule spettrali, e questo solitamente quando sono poche (meno o poco più di 100). Le acule spettrali hanno C.A. 6 e sono colpibili solo da armi magiche; hanno 3 P.F. cadauna e anch'esse attaccano in massa. In questo modo il gruppo di avventurieri deve subire contemporaneamente gli attacchi dello Sluagh e del suo destriero, che provoca 3 P.F. beccando gli avventurieri. In presenza delle acule, per evitare disagi nello svolgersi dello scontro si consiglia al DM di chiedere ai giocatori se vogliono mirare alle acule o ai cavalieri (considerando che quando sono in groppa alle acule, gli Sluagh hanno C.A. 5), dividendo le une dagli altri nella logica dello scontro; oppure considerare destriero e cavaliere un tutt'uno di 4 P.F.

#### SNOTLING

FREQUENZA : Comune  
 N° MOSTRI : 5-100  
 C.A. : 9  
 MOVIMENTO : 9"  
 DADI VITA : 1/2  
 % IN TANA : 35%  
 TIPO TESORO : F  
 N° ATTACCHI : 1  
 DANNI : A seconda dell'arma  
 ATT.SPECIALI: Funghi velenosi  
 DIF.SPECIALI: /  
 RESIS.MAGICA: Standard  
 INTELLIGENZA: Bassa  
 ALLINEAMENTO: CN E  
 TAGLIA : Piccola  
 PSIONICI : /  
 LIV/XP : I/15+1/hp



Gli Snotlings sono dei piccoli e stolti parenti dei Goblin, e come loro sono dotati di infravisione a 18 metri. Vivono spesso aggregati a comunità Goblin, dove vengono generalmente accettati. Gli Snotlings usano tutte le armi, ma preferiscono quelle a oncusione (martelli, mazze, ecc.). Vista la loro "non eccessiva" intelligenza, cercheranno sempre di cambiare le loro armi con altre più grandi, anche a costo di non essere più in grado di usarle. Spesso si avvicineranno al gruppo mentre questo si riposa, cercando di rubare armi, denaro ed altri oggetti, con una percentuale del 15% di riuscirci. Certo, è altrettanto probabile che si rubino le armi tra di loro, ma questo non ha grande importanza...mentre invece ha notevole importanza sapere che su tutte le altre armi preferiscono dei funghi quasi sferici (30 cm Ø) chiamati comunemente "puffballs", e che loro lanciano violentemente contro i loro avversari. Esistono due specie di funghi: quelli ROSSI e quelli GIALLI, ed entrambi rilasciano nuvole di spore quando colpiscono creature viventi.

Funghi ROSSI: formano una nuvola di spore che occupa un quadrato di 3 metri di lato per 5 rounds; tutte le creature nel raggio della nuvola dovranno fare un T.S. contro veleno o restare accecate per 6d6 turni.

Funghi GIALLI: creano una nube identica ai rossi (cambia solo il colore), della durata di 1d6 rounds. Tutte le creature nel raggio della nuvola dovranno fare un T.S. contro veleno o svenire fino ad 1 turno dopo la dissoluzione della nube, perdendo nel frattempo 1d6 di danno per round di incoscienza (a meno che qualcuno non trascini fuori dalla nube lo svenuto!).

NOTE: gli Snotlings sono immuni agli effetti delle spore.

se gli Snotlings incontrano un gruppo, decidono di attaccare solo se il rapporto tra loro e il nemico è di 7 a 1. Esempio: una banda di 21 Snotlings incontra un gruppetto di tre avventurieri: la proporzione è favorevole, quindi attaccano. Altro esempio: un gruppo di 6 personaggi incontra 15 Snotlings: in netta inferiorità, i mostri fuggono terrorizzati, gettandosi dietro le spalle le loro "puffballs" per coprirsi la fuga e scappare più velocemente!

#### SYNT

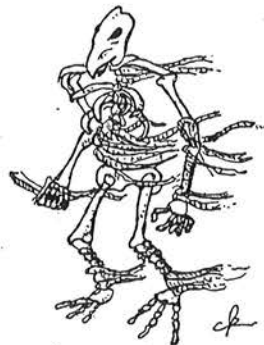
FREQUENZA : Molto rara  
 N° MOSTRI : 1  
 C.A. : 5  
 MOVIMENTO : 12"  
 DADI VITA : 5+3  
 % IN TANA : 56%  
 TIPO TESORO : C  
 N° ATTACCHI : 11  
 DANNI : 1-10+paralisi  
 ATT.SPECIALI: Vedi sotto  
 DIF.SPECIALI: Vedi sotto  
 RESIS.MAGICA: Standard  
 INTELLIGENZA: Alta  
 ALLINEAMENTO: CE  
 TAGLIA : Media  
 PSIONICI : Invisibilità, espansione telecinetica, alterazione di forma (215 punti)  
 LIV/XP : VIII/2750+9/hp



La Synt appare come una bellissima donna (18 bellezza!!!) dai lunghi capelli biondi; in realtà quest'aspetto così invitante nasconde la sua natura malefica e magica. I capelli infatti possono allungarsi a sorpresa e immobilizzare un personaggio dopo che sono andati a segno almeno quattro tiri per colpire (ogni round una Synt fa dieci attacchi anche a più di una persona contemporaneamente); dopo di che la vittima, incapace ormai di difendersi se non con abilità psioniche o incantesimi vocali, verrà trascinata a forza fino a raggiungere il viso della Synt in 1 round. Il mostro inizierà a succhiare sangue dal suo collo grazie alla sua dentatura vampiresca causando la perdita di due punti di costituzione a round; se la costituzione diminuisce fino a 1/3 di quella iniziale la vittima perderà coscienza, se poi si riduce a zero il personaggio morirà. Oltre a questo attacco mortale la Synt è una maga dell' 8° liv. e combatte con un "kryss of throwing": un coltello magico che infligge 1-10 pf ed essendo avvelenato paralizza a meno che non venga superato un TS, oltre a ciò può anche lanciarlo (THACO 14) e le tornerà magicamente in mano. Solitamente una Synt si avvicina a una compagnia usando l'invisibilità psionica dopo aver provato a eliminare il personaggio che sembra più potente con l'unico psionic blast che può fare al giorno; dopo di che può confondere la compagnia iniziando a "vocalizzare": è capace infatti di imitare qualsiasi tipo di suono o rumore e qualsiasi voce che abbia sentito almeno una volta. Più semplicemente potrebbe iniziare a lanciare magie imitando (ha il potere di farlo perfettamente) la voce del mago della compagnia. Può anche ricomparire sotto forma di uno degli avventurieri! Comunque la Synt proverà anche a rapire con i capelli l'ultimo della fila attaccando dal dietro invisibile, dopo aver lanciato un silence sul prescelto per impedirgli di emettere suoni sconvenienti.

**TAXPAX**

FREQUENZA : Molto raro  
 C.A. : -5  
 MOVIMENTO : 15"  
 DADI VITA : 6  
 TIPO TESORO : W,Y  
 ATT/DANNI : 1-10(x2),o con arma(+5)  
 ATT/DIF SPEC: Strangolamento  
 (4 pf/round)  
 INTELLIGENZA: Alta  
 RESIS.MAGICA: 10%  
 ALLINEAMENTO: CE  
 TAGLIA : Media  
 LIV/XP : VII/1940+7/hp



Il Taxpax è un nonmorto un po' particolare in quanto è molto intelligente e veloce. Fisicamente è un po' secco: è uno scheletro coperto solo in parte da bende penzoloni. È inoltre molto forte e specializzato nello strangolamento: se colpisce significa che ha afferrato il collo dello sventurato che perderà 4 pf a round fino alla morte. La vittima può comunque liberarsene in un round superando un check di forza a -10, o colpendolo. Normalmente il Taxpax attacca a mani nude, ma può usare un'arma qualsiasi, con +5 al danno.

"Mai vedere la morte di un Taxpax!", raccontano le nonnine ai piccoli futuri avventurieri: infatti, se ucciso, il Taxpax esplose in una deflagrazione dagli effetti di una palla di fuoco da 1005. Questo perché posseggono un'ignota forza magica che è quella che dà loro anche una resistenza al magico del 10% e un'elevata forza che si disperde in energia al momento della loro morte.

Si trovano normalmente in un classico sarcofago all'interno di un dungeon di tipo "egizio" dove potrebbero stare a capo di un gruppo di non morti minori (mummie o altro). I taxpax non sono immuni agli incantesimi di charme e hold (blocco); sono scacciabili come "Special".

TASE	THABET	HMINZA
FREQUENZA	: raro	raro
N° MOSTRI	: 1	1
C.A.	: 8	3
MOVIMENTO	: 36(12)m	36(12)m
DADI VITA	: 5+1	4
% IN TANA	: mai	mai
TIPO TESORO	: nessuno	nessuno
N° ATTACCHI	: 1+spell	1+spell
DANNI	: 1-4+spell	1-6+spell
ATT.SPECIALI	: vedi sotto	vedi sotto
DIF.SPECIALI	: immune armi	immune armi
RESIS.MAGICA	: standard	standard
INTELLIGENZA	: normale	normale
ALLINEAMENTO	: CE	CE
TAGLIA	: media	media
PSIONICI	: nessuno	nessuno
LIV/XP	: IV/460+5/hp	



I Tase sono immense legioni di non-morti indonesiani che, avendo dovuto forzatamente lasciare la vita, per vendicarsi tormentano i vivi, principalmente diffondendo malattie; inoltre sono invisibili. I thabet ad esempio sono

donne morte che "adorano" perseguitare il sesso maschile. Solitamente cercano di far impazzire le loro vittime, con la loro voce incessante che sembra venire dal nulla: le vittime devono fare un TS verso incantesimi o impazzire (l'effetto può essere magicamente annullato con un wish). Se non riusciranno nel loro sadico intento, cercheranno di far ammalarla la vittima attaccandogli un non mortale (a meno che non sia curato), ma noioso morbo alle parti genitali. Come tutte le varietà di tase, questo è immune a qualsiasi tipo di offesa puramente fisica, e colpibile solo dalla magia. Gli hminza sono invece non-morti molto forti. Frequentano i luoghi che hanno conosciuto in vita e attaccano chiunque incontrino lanciando loro un "curse" piuttosto potente (a scelta del DM), che solo un chierico almeno del 25° liv. può rimuovere. Se ciò non basta, possono dare col loro tocco una malattia piuttosto grave che renderà assolutamente impotenti i personaggi per almeno 6 mesi (ma può essere curata da un "cure disease").

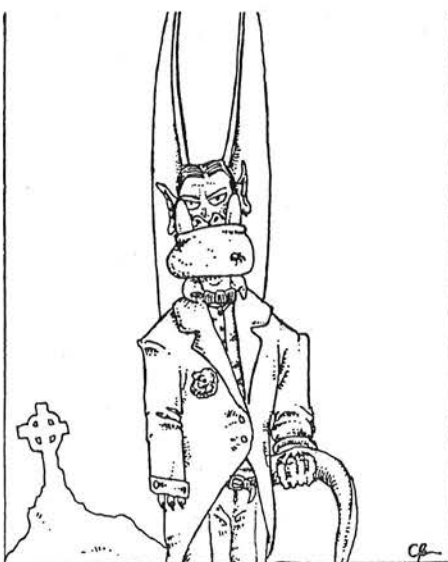
**UOVA DI PUGNA**

FREQUENZA : Rare  
 C.A. : /  
 MOVIMENTO : 15" (come sciame)  
 DADI VITA : /  
 % IN TANA : 100%  
 TIPO TESORO : J,Q,K  
 N° ATTACCHI : 1  
 DANNI : 1-12+morbo  
 ATT.SPECIALI: Vedi sotto  
 INTELLIGENZA: Non intelligenti  
 ALLINEAMENTO: NN  
 TAGLIA : Piccole  
 LIV/XP : II

Le uova di pugna sono come delle piccolissime bolle di color violaceo, opa che, che coprono solitamente un cadavere, l'ultima vittima del mostro. Il corpo della vittima sarà interamente ricoperto di uova pronte a schiudersi, dentro alle quali stanno le larve di pugna, che per ora si nutrono del cadavere: il vero pericolo non sono le uova in sé ma gli insetti contenuti vi; perché le uova si schiudano, basterà toccarle e dopo 1-4 rounds ne uscirà uno sciame di insetti affamati, che tentano di deporre le loro uova inniettandole nel corpo della vittima. Una volta deposto l'uovo, l'insetto muore. Gli insetti tolgono automaticamente 1-12 pf alla vittima: infliggono un morbo (disease): che fallisce un TS contro incantesimo sarà affetto dalle larve dell'insetto, con dissenteria e crampi (-2 ai TS e al tiro per colpire) e morte nel giro di 1-8 giorni se non guarito da un cure disease. Un attacco di pugne è sostenuto da un numero notevole ma imprecisato di insetti che limiteranno la visuale della vittima in 5-10 cm; colpiranno automaticamente anche le creature invisibili. L'attacco delle pugne cessa con la morte della vittima e qualsiasi altro mezzo per cacciarle sarà inutile, tranne il fumo che le farà scappare in cerca di una nuova vittima, o il fuoco che le terrà lontane senza però ucciderle (una fireball le terrà lontane per un turno). Un cadavere coperto di uova di pugna, se riconosciuto come tale può essere una grande fortuna, perché utilissimo nella costruzione di trappole (infatti spesso così vengono usate per "dissuadere" avventurieri). Il tesoro trovabile è addosso al putrefatto cadavere della precedente vittima, quindi variabile per quantità e qualità, a discrezione del DM.



**VORKO**  
 FREQUENZA : Raro  
 N° MOSTRI : 1  
 C.A. : 4  
 MOVIMENTO : 9"/15"  
 DADI VITA : 5  
 % IN TANA : 65%  
 TIPO TESORO : 0,P  
 N° ATTACCHI : 3  
 DANNT : 1-4+5(x2)/1-3  
 ATT.SPECIALI: Tentacolo(1-8)  
 DIF.SPECIALI: Rigenerazione  
 RESIS.MAGICA: Standard  
 INTELLIGENZA: Bassa  
 ALLINEAMENTO: CE  
 TAGLIA : Grande  
 PSIONICI : /  
 LIV/XP : V/720+4/hp



Il Vorko è una creatura quasi vampiresca: il suo aspetto è quello di un vampiro molto brutto e piuttosto scemo, con la faccia più simile a uno scimmione che ai vampiri che ci presentano nei film quali Nosferatu, Dracula, ecc. Non ha l'affascinante presenza né tantomeno l'aspetto "charmant" del vampiro, ma crede di averla: Il Vorko è convinto di essere potente e terrorizzante, e fa di tutto per assomigliare a un vero vampiro. Il risultato è patetico: indossa un frac che gli sta lungo, con un aspetto alquanto fentozziano, passa tutte le giornate in una bara più piccola di lui, spesso riciclata, in cui è costretto a stare tutto piegato, data la sua altezza (2.40 m.); quando vi ritorna il Vorko recupera tutti i pf persi. Il Vorko ha due attacchi che usa normalmente, le mani che causeranno 1d4+5 di danno a causa della sua forza eccezionale (18/00), e il morso, tramite il quale è convinto di risucchiare due livelli di energia, ma col quale recherà al massimo qualche danno al collo dei PG. Userà, a sorpresa, un terzo attacco, il più pericoloso, facendo scattare un tentacolo dal petto, danneggiando il proprio frac e stringendo alla gola la vittima, tentando lo strangolamento, senza bisogno di altri tiri per colpire una volta avvinghiatosi al collo del malcapitato. Il Vorko può essere colpito da qualsiasi arma, ma farà finta di essere immune a quelle non magiche, resistendo stoicamente senza gridare. Rigenera 1 pf per round, e se arriva a 0 pf, crollerà per terra, separandosi dal tentacolo, che strisciando cercherà la via della bara entro 12 turni, riposandosi almeno 8 ore.

Il Vorko è immune al Sonno, Charme e Bloccapersona. Può fingere di trasformarsi in pipistrello gigante quando vuole, muovendo le braccia come se volasse e allontanandosi camminando. Ha inoltre l'abilità di chiamare delle creature, precisamente cinghiali e corvi. Questi saranno stati prima travestiti dal Vorko in modo che possano vagamente ricordare lupi o pipistrelli. L'effetto è ovviamente ridicolo.

Questo mostro si è convinto che l'aglio, gli specchi o i crocifissi possono fargli del male leggendo i fumetti sui vampiri, e vedendoli si allontanerà urlando in un primo momento, per poi prender coraggio e attaccare, dimostrando così a se stesso il suo vero valore ("Questo Dracula non lo faceva, ecco!")

Il Vorko si uccide dando fuoco al tentacolo mentre si allontana dal cadavere. La luce del sole gli darà solo un po' noia, come l'acqua corrente, sempre a causa delle sue letture, ma non gli causa danno effettivo. Comunque il Vorko evita di entrare in acqua, e puzza da morire, con un odore simile all'orco sudicio.

## XIPE TOTEC

FREQUENZA : raro  
 C.A. : 3  
 MOVIMENTO : 36(12)m  
 DADI VITA : 9  
 TIPO TESORO : nessuno  
 ATT/DANNI : vedi so to  
 ATT/DIF.SPEC: vedi sotto, +2 o meglio per colpire  
 INTELLIGENZA: eccezionale  
 ALLINEAMENTO: Chaotic Evil  
 TAGLIA : media  
 I.IV/XP : VII/1900+12/pf



Questo fantasma fa parte del folklore atzeco, e poi si è tramandato fino agli attuali messicani, che tuttora lo temono.

Gli Xipe Totec lavorano sempre da soli, e sono le anime dei bugiardi e degli imbroglioni. Lo Xipe si nutre, come i vampiri, del sangue delle proprie vittime, ma non avendo la forza e la violenza di questi, si procaccia l'elemento vitale con la terribile astuzia di cui è dotato. Lo Xipe intanto, pur essendo incorporeo, ha la possibilità di apparire materiale ai viventi, sia alla vista che al tatto. Può parlare qualsiasi lingua voglia, ed inoltre ha una terribile "parlantina". Il DM può idearsi qualsiasi piano per cui il nonmorto cerchi di far morire le sue vittime senza colpo ferire; per questo ha una capacità di convincere le persone con cui parla del 55%!! Se ciò non bastasse ad accattivarsi gli avventurieri, cercherà di sfruttare il suo "charme", che può usare 3 volte al giorno; in più questo maestro d'inganni può usare anche l'incantesimo di "polimorph" a volontà e a scadenza indeterminata (finché non rimosso). Questo mostro non ha una forma originaria, se non quella che aveva da vivo.

NOME DEL MOSTRO	DV	PAG	LIV	MOTIVO D'ATTACCO
sluagh	1pf	13	I	Profanazione del territorio
snotling	1/2	14	I	Divertimento, rapina
memory eater	1/2	8	I	Fame
gimenez	1-1	5	II	Solo se provocato
pelosino	1	10	II	Difesa personale e del padrone
goblin fanatico	1+1	5	II	Nessuno...
mutling	1+2	9	II	Procurarsi materiale, difesa tana
uova di pugna	/	17	II	Sopravvivenza
skaven	2+2	13	III	Rapina, difesa della tana
idraihil	3	6	III	Allenamento al combattimento
eph'starak	4	3	IV	Fame, difesa del padrone
tase	5+1	16	IV	Vendetta, odio verso i vivi
lith	6	7	IV	Solo se colpito "nel vivo"
vorko	5	16	V	Desiderio di terrorizzare
preta	3-9	11	V	Fame, odio innato per ogni cosa
energy guardian	6	3	VI	Difesa del luogo assegnatogli
erathan	7	4	VI	Attacca se offeso o disturbato
preta di fuoco	7+1	12	VI	Ordini divini, fame
taxpax	6	16	VII	Profanazione della tomba
xipe totec	9	19	VII	Fame, vendetta
morte rampante	10	9	VII	Fame
bambino del diavolo	10	1	VII	Attacca se intralciato nei suoi fini
synt	5+3	15	VIII	Fame
cavaliere tuono	14	2	IX	Per pura follia distruttiva



NOME DEL MOSTRO	DV	AL	LIV.	HABITAT	PAG.
<b>Creature:</b>					
energy guardian	6	LN	VI	dungeon	3
eph'starak	4	CN	IV	foresta	3
gimenez	1-1	CG	II	pianure	5
goblin fanatico	1+1	CE	II	ovunque	5
lith	6	LH	IV	dungeon	7
memory eater	1/2	NN	I	dungeon	8
morte rampante	10	NN	VII	deserto	9
mutling	1+2	CN	II	foreste	9
pelosino	1	CG	II	ovunque	10
snotling	1/2	CN	I	ovunque	14
uova di pugna	-	NN	II	ovunque	17
<b>Umanoidi:</b>					
bambino del diavolo	10	CE	VII	ovunque	1
cavaliere tuono	14	CE	IX	ovunque	2
erathan	7	NE	VI	giungla	5
idrahil	3	N	III	aria	6
skaven	2+2	LE	III	ovunque	13
synt	5+3	CE	VIII	ovunque	15
vorko	5	CE	V	dungeon	18
<b>Non-morti:</b>					
logaroo	8	CE	VII	foreste	7
preta	3-9	NE	V	rovine	11
preta di fuoco	7+1	CE	VI	vulcani	12
sluagh	1pf	NE	I	pianure	13
tase	5+1	CE	IV	ovunque	16
taxpax	6	CE	VII	dungeon	16
ripe totec	9	CE	VII	dungeon	19

I Mostri di questo Noster Manual sono stati realizzati dall'AMA corporation con la collaborazione di Davide Vaggelli (Logaroo, Preta, Sluagh, Tase e lo Xipe Totec; testi), LeTendre e Loisel (Pelosino, Morte Rampante e Memory Eater, nonché le Uova di Pugna; idee e disegni), la Games Workshop ltd (dalle cui miniature sono tratti Snotling, Skaven e Goblin fanatici), Segur (Cavaliere Tuono; disegno), Hyeronimus Bosch (Mutling; disegno), Juan Gimenez (Gimenez; disegno), Moebius (Sluagh; l'aquila) e Rodney Matthews, che ha dato una mano a MS per la Synt. Il Vorko è un parto di Ben Sidoti, e si vede; il Bambino del diavolo è opera di MS Torkien. I disegni sono di CLP, RoG e MS, tranne il muscoloso punk qui accanto, disegnato dal nostro editore NS(!). La musica è dei Pink Floyd, le bevande della Coca Cola Company. Ringraziamo tutti e soprattutto ci ringraziamo da soli. © 1988 AMA corporation



CE (chaotic evil): avido, spietato, vendicativo, brutale. Questa polvere induce alla dipendenza più atroce, appena provata una volta: dapprima andrà bene una porzione una volta alla settimana, ma nel giro di pochi mesi si può arrivare alla completa crisi psico-fisica se si sorpassa una porzione al giorno, con l'aumento della durata dell'effetto e la possibilità di "trasformarsi" involontariamente (15%) senza far uso della polvere. A questi stati di massima dipendenza si può rimanere in quella forma per sempre se non si passa un TS contro spell oppure incombere in una trasformazione fisica da cui non si può più tornare indietro (15% delle probabilità ogni volta che il personaggio è sotto il suo effetto): il PC si trasformerà in un demone (20%) oppure in un non-morto di media potenza come può essere un wight (80%). La durata di una porzione di perdizione rossa varia e deve essere stabilita dal DM; si consiglia di fare tiri salvezza a intervalli di tempo regolari per vedere se l'effetto svanisce. Da questa droga si può essere curati come dalla licantropia. La ROBA FESSA è un'altro tipo di polvere, di colore giallo. Il PC sotto il suo effetto può passare i muri o qualsiasi ostacolo inorganico (pass wall). La durata è di un'ora; dopo il suo effetto il personaggio perderà automaticamente 1 punto di forza.

L'OCCHIO BLU ha un effetto del tutto diverso dalle prime due polveri: il PC sarà capace di vedere qualsiasi cosa accada in quel dato momento in qualunque posto come se possedesse una sfera di visione. Dura 1-5 minuti ed ogni visione brucia 5pf.

DIPENDENZA DALLE DROGHE: se il DM desidera può rendere un personaggio dipendente da una droga se questo ne fa troppo uso, soprattutto se a intervalli piccoli di tempo. La dipendenza da una droga oltre a spingere il personaggio a fare di tutto pur di procurarsi la porzione settimanale o giornaliera, causa anche a lungo andare perdita di punti di costituzione e di forza e lenta privazione di ogni volontà di smettere, quindi di assuefazione totale.

L'uscita sul mercato italiano della raccolta dei primi tre numeri di SpellBook, i pressanti impegni ed i viaggi di documentazione compiuti dai redattori hanno purtroppo ritardato l'uscita di questo SB4: ci scusiamo per il ritardo. Nonostante la nostra volontà nuovi impegni ci impediscono di assicurare l'uscita di SB5 prima dell'estate: se eventuali collaborazioni dei lettori dovessero giungere numerose cercheremo di assembleare un numero di Giugno; altrimenti l'appuntamento sarà per metà settembre. In ogni caso non mancate: in SB5 proseguirà Darkflame con un capitolo denso di sorprese; potrete trovare una lunga e originale avventura di CLP e NS e molto, molto, ma molto altro....

Per informazioni telefonate a Ben Sidoti 055/666570

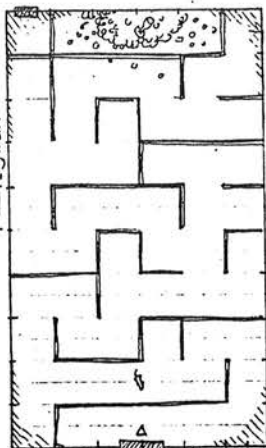




In questo numero vi presenteremo una serie di stanze da utilizzare nei momenti di sana malvagità da DM, quando e se vi prendono; la caratteristica che le accomuna è di essere sadicamente cattive, e servono principalmente per prendere in giro i giocatori. Ognuna può essere inserita in più contesti, a scelta dell'onnipotente DM.

#### 1) STANZA DEL CAGNOLINO INNOCUO.

(descrizione per i giocatori) "Appena aperta la porta vi trovate di fronte ad una stanza vuota, se si eccettua un cospicuo numero di gioielli e monete d'oro, proprio dall'altra parte della stanza, e una creatura di aspetto canino, che vi sta davanti, a circa 5 m. da voi. "Qual'è la fregatura (o il divertimento, dipende dai punti di vista)? Questa: nella stanza, fra la porta e il tesoro, ci sono una serie di vetri posti in verticale, a formare un vero e proprio labirinto; il cane, prevedibilmente, è un Blink Dog (molosso instabile), che salterà per il labirinto, apparenno e scomparenno dietro i vetri, o davanti per attaccare. I giocatori più avventati si lanceranno presumibilmente subito all'attacco della creatura e alla conquista del tesoro, battendo così una musata sul primo vetro, e perdendo 1 pf. I vetri possono anche essere rotti, secondo la seguente regola: ogni 3m. di vetro possono sopportare 10 pf di danno; le armi da taglio, oltre a non far danni, rischiano di perdere il filo, riducendosi a spade di scarsa qualità (-1). Il vetro, rotto dai colpi, si schianta lasciando partire schegge (THAC0 20, 1 solo attacco, 1-4 di danno, N° appearing 4-24). Il tesoro è da definire.

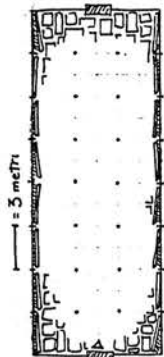


#### 2) CORRIDOIO DEGLI SPECCHI

"Questo corridoio è interamente coperto da specchi, in cui potete vedervi di diverse altezze, larghezze e deformità. All'altro capo della stanza, una porta, chiusa."

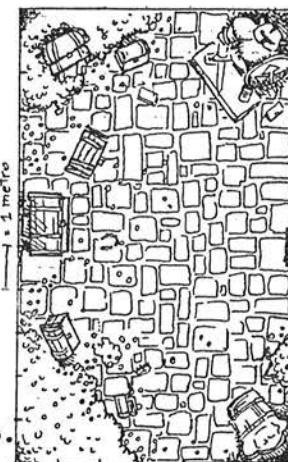
Uno degli specchi ha una particolare proprietà magica: chi ci si specchia vedrà questa scena: "Mentre ti stai specchiando vedi come un'ombra muoversi alle tue spalle. Che fai?"

L'ombra vista allo specchio è illusoria, e il vero attacco uscirà dallo specchio in forma di mostro; se il personaggio è girato, il mostro avrà il bonus per l'attacco alle spalle. Chi rompe uno o più specchi verrà colpito da una maledizione: la fortuna (v. SB4) scenderà a 10, e tale rimarrà per 7 anni; per chi non usa questa regola, -2 ai TS per 7 anni.



#### 3) STANZA DEL TESORO

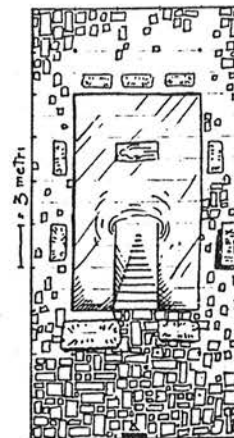
"Nella stanza vedete casse piene di gioielli, monete d'oro e d'argento, un sarcofago e un'armatura in piastre con spada e tutto"  
Punti di divertimento: 1, "con spada e tutto", sottintende che facente parte del tutto c'è un guerriero di discreto livello, charmato, a difesa del tesoro, che attacca solo se viene toccato qualcosa; 2, il sarcofago contiene un altro mostro dormiente, consigliamo un Adherer (Fiend Folio) o una mummia, o un Texpax; 3, i gioielli, le monete, ecc. sono tutta chincaglieria: il vero tesoro c'è, e consiste nelle casse, che sono d'oro (il coperchio in legno) e valgono ciascuna 1000 mo. Sotto ogni cassa c'è una pergamena di Floating Disc (Disco Levitante) per portarsi via le casse senza sforzo.



#### 4) STANZA DEI CADAVERI

"Quando entrate nella stanza percepite subito un forte odore di morte. Guardandovi attorno capite il perchè: intorno a una specie di fossa centrale si trovano delle lenzuola con rigonfiamenti umani sotto di esse, come se coprissero un cadavere. Davanti a voi una scaletta conduce alla buca centrale, in cui giace un corpo, semimmerso in un liquido di color trasparente. Su di un tavolino vari attrezzi da taglio, lame e seghetti."

Questa stanza, oltre a essere il posto ideale per provare alcuni dei nostri nuovi mostri, come il Texpax, il Preta o il Tase, nascondibili sotto lenzuoli, ha altre prerogative; essa serve come deposito di corpi per studio e sezionamento, e tutto ciò che c'è sul tavolino serve a tale scopo; i cadaveri ormai inutilizzabili vengono "smaltiti" per mezzo della vasca centrale, piena di acido (vi si può sempre cadere perdendo 5-30 pf, TS per dimezzare il danno). L'acido non ha efficacia sull'oro, e difatti il tavolo su cui giace il cadavere nella vasca è di tale metallo nobile.



# DARROWTANT

Abbiamo lasciato i nostri eroi al limitare della grande foresta di Anides, appena usciti dal tempio del demone Aitreia. Dovranno ora affrontare un pericoloso viaggio nelle terre selvagge del sud, un tempo anch'esse coperte da fitte foreste e ora ridotte a steppe desolate grazie all'opera del mago Ramor che ne era stato dominatore mille anni fa. In queste aspre terre vivono ora i barbari del villaggio di Gronk, che il sacerdote Eamlo ha convertito alla religione di Rillifane cinque secoli orsono. Di recente, però, lo spettro di Ramor è tornato ad incomberare su queste terre: una banda di halflings degeneri, soggiogati dal potere magico di un suo idolo, si sono stabiliti nella colonia gnomica di Ganatissa, da tempo abbandonata dai suoi fondatori. Da qui essi compiono rapide scorrerie nei terreni circostanti rubando e uccidendo: sarà compito dei PC penetrare nel loro covo ed eliminarli grazie ad un provvidenziale artifatto magico di Ramor.

## CAPITOLDO 4 - IL RITORNO DEL CHIERICO - PARTE PRIMA

I personaggi sono liberi di muoversi nelle lande desolate della mappa sottostante, anche se saranno comunque destinati dal volere del DM ad arrivare al villaggio di Gronk: potranno però prima fare strani incontri che sono legati a specifici luoghi sulla mappa.

1-La foresta delle quercie: qui vivono alcune DRIADI, timide creature del bosco, che fuggiranno dapprima alla vista dei personaggi. Se però i PC cercheranno di avvicinarle amichevolmente, esse chiederanno il loro aiuto contro il perfido Ivanoph (vedi locazione 3), promettendo in cambio un mantello di protezione +2. Cureranno inoltre con erbe tutte le eventuali ferite.

2-Il mercante Teophilus, che viaggiava su questa strada col suo carro colmo di spezie esotiche e droghe, è stato attaccato da 7 GOBLIN FANATICI e da loro sopraffatto e imbavagliato. I Goblin stanno provando il contenuto del carro (Asciunk, Upa, Fumq tremens e Dragiara rossa) e saranno quindi abbastanza incoerenti nell'incontro con i PC...

3-Nel mezzo di questo bosco si trova una rozza casa di legno nella quale abita un VERO DIABOLICO (Wereboar o Devil Swine) di nome Ivanoph. Alcuni MUTLING lavorano per lui in una fucina accanto alla casa; egli procura loro la legna abbattendo senza ritegno gli alberi della zona. Ivanoph cercherà di vendere ai PC armi di apparente buona fattura ad alti prezzi, che si riveleranno poi -1 al danno, o eventualmente potrà anche tentare di catturarli e ucciderli, colpito dalla bellezza di Lady

Veronica, che cercherà di circuire, senza alcun risultato.

4-Le paludi nere. Fetide e impenetrabili, sono abitate da nauseabonde creature e viscidì non morti. Di notte i PC saranno avvicinati da 3 GIMENEZ (che i giocatori più esperti scambieranno sicuramente per Will-O-Wisp...), che attaccheranno solo se provocati dai PC. Nella palude abbondano inoltre sabbie mobili e piante urticanti, e SCHELETRI di precedenti incauti avventurieri.

5-La torre diroccata. Ora covo di 6 GALLTRIT, pronti ad attaccare i PC.

Al centro del desolato altipiano si trova una vecchia torre, la cui solida fattura ha invano combattuto col trascorrere dei secoli (insomma... è rotta!) Il massiccio ma piccolo portone e la spartana architettura ne denotano l'origine tardo-gnomica: un'avamposto? una torre di guardia? Mah...

All'interno si può trovare un libro mastro vecchio e logoro che parla della colonia di Ganatissa (v. il dungeon seguente), 4 armature di piastre +2 da gnomi, 245 gp e una pozione di controllo animale.

6-Queste aspre montagne sono dominio dei mezzi-orchi di Tranz, noti per la loro astuzia e ferocia. I PC sono destinati ad incontrarli, ma non ora: se proprio vogliono addentrarsi nelle strette gole ed inspicarsi sulle cedevoli mulattiere che conducono a Tranz, fate dapprima incontrare loro 4 MEZ-ZO-ORCHI guardiani del sentiero, armati di balestra; quindi 3, poi 16...

7-Il fiume della pestilenza: Man mano che i personaggi si avvicineranno a questo fiume, troveranno sul loro cammino uomini avvolti in luridi cenci che li avvertiranno di una letale pestilenza che sta imperversando nei villaggi lungo il fiume. Essa è dovuta all'opera degli halflings malefici di Ganatissa che hanno infettato i pozzi con carogne putrescenti di topi. I PC se proseguiranno, troveranno di fronte a se solo cadaveri e case abbandonate e ci sarà un 20% cumulativo al giorno di contrarre la terribile malattia. Il fiume è tumultuoso e il guado si trova solo presso Anides.

8-Quando i PC giungeranno in queste lande, un halfling malefico della tribù di Ganatissa di nome NADER comincerà a seguirli e in seguito si presenterà al gruppo debitamente camuffato (è un assassino) recitando la parte del povero halfling sperduto nelle terre selvagge e ostili. Sarà poi pronto ad attaccarli alle spalle al momento dell'agguato dei suoi compagni (locazione 9) per facilitare il rapimento di Lady Veronica.

9-Giunti in un'ampia radura i PC saranno attaccati da 20 HALFLING MALEFICI inferociti che cercheranno di rapire Lady V per il sacrificio annuale a Ramor. Quando la situazione sembrerà disperata per i personaggi, giungeranno in loro aiuto 18 BARBARI di Gronk che li salveranno dalla pericolosa situazione; nonostante ciò gli halfling riusciranno a fuggire con la loro preda. I PC saranno scortati al villaggio dei barbari.

Lady Veronica di Lamnes (F 10, I 16, S 13, D 9, Co 7, Ca 17, pf 6, Com 18, AC 7)

Lady Veronica è un personaggio essenziale allo svolgimento della campagna e il suo ruolo verrà pienamente svelato nei prossimi capitoli di DF. Il suo cerchietto magico la salverà insieme ad una "provvidenziale fortuna" da ogni attacco anche mortale. Lady V è a conoscenza di molte leggende: consiglierà ai PC di dirigersi verso sud, dove è trovata la magica città di Lothor dove ogni desiderio viene esaudito. Lì spera di liberarsi del cerchietto, che è impossibile toglierle dal capo, e del quale percepisce la natura malefica, nonostante la protezione dalla magia e dalla morte. Ha un anello di protezione +3.





10-Il villaggio di Gronk,abitato da circa 150 barbari,tra uomini e donne.

All'ombra di un grande sperone roccioso si trova il piccolo villaggio di Gronk,composto da circa una quarantina di grandi tende circolari di colore bruno,intorno ad uno spiazzo centrale ora affollato da uomini e donne dal fisico imponente e dai capelli corvini.Al centro vi è un pozzo e,accanto ad esso,una statua in legno di un chierico,identico a Smadril!

I personaggi verranno accolti con cauta riverenza,e alloggiati in una tenda comoda ma ben guardata.All'alba del giorno dopo,il capo del villaggio li convocherà:senza dare alcuna risposta ai PC,si rivolgerà a Smadril dicendo:

"Le leggende dicevano che sareste tornato,e così pare;e in strana compagnia,e così è(vi è con te anche un...un...mago!).Ma il mondo ha perso la sua innocenza:se tu sei davvero Colui che attendevamo,potrai liberarci dalla minaccia dei degeneri mezzuomini di Ganatissa;ma se non lo sei...la morte attende te ed i tuoi compagni...per aver cercato di ingannarci!"

I barbari attaccheranno,il giorno seguente,il covo degli halflings,cercando di allontanarne gran parte e attirarli in campo aperto:sarà compito dei PC penetrare allora nella sguarnita tana e far sì,in qualche modo,che essi non possano più tornarci...con l'aiuto di Rillifane,dovrebbe essere facile...

11-Ganatissa(Riferirsi alla mappa della pagina seguente).Ganatissa era una colonia fondata da gnomi ed abbandonata da essi dopo la scoperta della macchina magica di Ramor(stanza 12).I PC troveranno molti scheletri di gnomi:essi infatti si imbattono anche in un OTYUGH che riuscirono a intrappolare con una frana(stanza 11);nonostante ciò il vero pericolo è la macchina di Ramor,in grado di trasformare la montagna in un inferno di lava.

1-Caverna d'entrata,non illuminata e occupata da 2 HALFLING MALEFICI di guardia.

Un esile rigagnolo scende lungo la parete est di questa grotta,finendo in una pozza di acqua torbida.La caverna è buia e umida.

La pozza è in realtà un sifone che permette l'accesso alla grotta 9;per scalare la viscida parete est i PC devono superare due check di destrezza a -4, o perdere 1d6 pf per la caduta.Gli halfling hanno un coltello +1.

2-Grande sala,anch'essa buia.Dietro le colonne attendono altri 3 HALFLING di guardia,uno dei quali è un illusionista del 3° livello(Change self,Darkness e Blindness).Se i PC accendono una torcia,leggete loro:

Questa grande stanza,nonostante sia architettonicamente perfetta,non è però completa nelle decorazioni,che appaiono solo abbozzate qua e là.Inoltre rozzi graffiti decorano pareti e pavimento.

Gli halflings hanno dei gioielli per 354 gp e uno spellbook da illusionista.

3-Stanza degli attrezzi:qui si trovano strani strumenti di scavo,opera dell'alta tecnologia gnomica,insieme a armi di fattura egualmente complessa(balestra autoricaricante,coltello con lame uscenti dalla lama principale,spade a due o tre lame):tutte hanno un 25% di possibilità di rompersi ad ogni uso.La porta a sud si apre con una chiave che è nella stanza 4.

4-Stanza del libro,illuminata da sfere luminose alle pareti.

Al centro di questa saletta,su di un piedistallo,vi è un imponente tomo dalle pagine ingiallite e fragili,che gli halflings non hanno deturpato a causa della luce magica nella stanza,eccessiva per i loro occhi.Nel libro si narra della costruzione di Ganatissa,colonia di Trantis,della scoperta di un "Terrore del sottosuolo" e dell'abbandono definitivo della colonia.Molti passaggi sono oscuri,e alla fine si allude ad un abbandono del mondo da parte degli gnomi(ed in verità,da secoli gli gnomi sono scomparsi dalle lande degli uomini e degli elfi).Un atavica sacralità pervade la stanza.

La chiave è incastonata nel piedistallo che sorregge il libro.

5-Corridoio della trappola.Essa scatterà solo quando i PC avranno superato la metà del corridoio.Chiunque riuscirà in un check di forza a -3,riceverà metà

danno(ovvero 2d6 invece che 4d6),se dichiarerà di voler cercare di rallentare la caduta.

6-Tomba del re gnomico.Qui fu seppellito Difool,il fondatore di Ganatissa, ucciso dall'Otyugh in uno dei suoi attacchi.Ora qui vaga il suo FANTASMA (ghost) che attaccherà i PC tre rounds dopo la loro entrata nella stanza. Sul piccolo sarcofago,al centro della stanza,vi sono monete e gioielli per circa 1437 gp,ricoperti da un veleno invisibile che causerà a chi le tocchi dolori lancinanti dopo due-tre ore,e la perdita di 2d4 pf.

7-In questa sala di passaggio,appena sbazzata nella pietra dai costruttori gnomici,stanno imprigionate in una rozza gabbia di legno Lady V ed una donna barbara di nome Klyrà,rapite dagli Halfling per il sacrificio a Ramor. A loro guardia vi sono 2 HALFLINGS MALEFICI e NADER,il quale è in possesso di una pozione di cura e di un coltello +2.Vi sono anche 125 pp nella stanza.

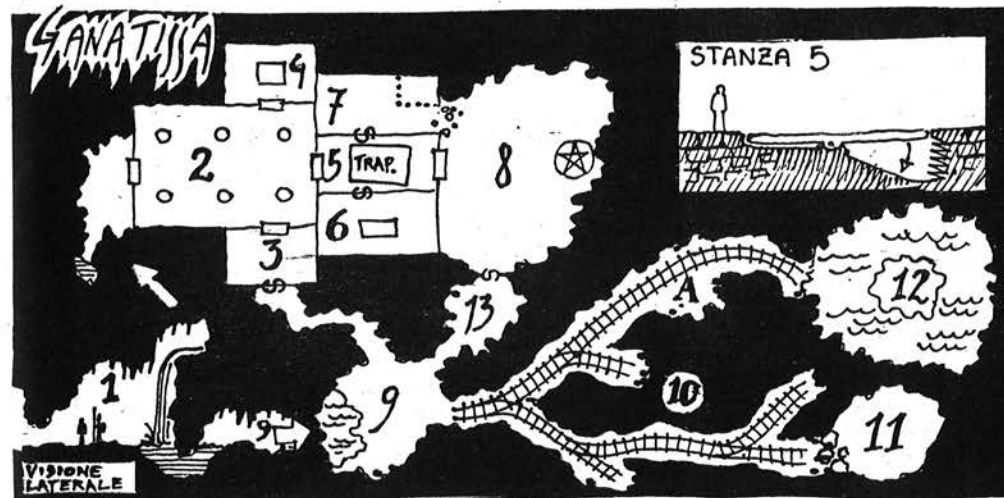
8-Grande grotta,illuminata da bracieri alla parete est

Questa vasta caverna è il covo degli halflings:scorgete nella semioscurità sudici pagliericci,intorno ai quali stanno alcune femmine con i loro visci di bambini.Alla parete est vi è una grande stanza rappresentante un mago, con due gemme al posto degli occhi:ad essa le halfling si accostano terrorizzate non appena vi scorgono,stringendo i piccoli al petto.

Nonostante l'aspetto,le femmine sono pronte ad attaccare chi vi si accosterà(considerare la massa come avente 75 pf,infliggendo automaticamente 1d6 a round).La statua è alta 6m ed è viscida per l'umidità;le gemme,del valore di 1000 gp l'una,possono essere solo prese contemporaneamente:se un personaggio ne toccherà una sola riceverà 1d8 di danno.

9-Grotta di passaggio:in essa si trova il cadavere di un precedente avventuriero,spogliato dei suoi averi,e infestato da UOVA DI PUGNA(il pozzo del sifone costituisce una facile via di scampo:le Pugne moriranno dopo 1d4 turni).Nella parete est è scavata una galleria in leggera discesa,con dei binari sul pavimento,ed alcuni carrelli(grandi abbastanza per due PC) di legno che vi giacciono sopra.Essi sono dotati di un freno a leva,e piccoli pomelli estraibili sul davanti sono stati incantati con una luce permanente.

10-Il labirinto dei cunicoli.I PC lo attraverseranno probabilmente ad alta velocità:per evitare i cunicoli ciechi dovranno riuscire in un check di destrezza per aggantare le leve di scambio, o subire 1d8 di danno per scontro contro i maschi(TS permesso,dimezza il danno).In A i binari correranno sopraelevati su di un



abisso di lava, sorretti da vecchi pali di legno. Il ponte sul baratro crollerà al passaggio del secondo carrello: i PC devono trovare qualcosa di più ingegnoso al ritorno... (C'è da notare, inoltre, che i freni hanno un 75% di possibilità di rompersi ad ogni uso).

11-La caverna della bestia. Se i PC avranno imboccato il tunnel che conduce a questa caverna col carrello, e se non saranno riusciti a fermarlo in qualche maniera, si scontreranno contro il muro di sassi causato dal crollo della caverna che gli gnomi usarono per intrappolare il pericoloso OTYUGH. Si accorgeranno allora della presenza di una caverna dall'altra parte di esso e potranno, lavorando per un paio d'ore, aprirsi un varco e ritrovarsi faccia a faccia col mostro, che attende dall'altra parte. Altrimenti il muro risulterà, fortunatamente, invalicabile.

12-La caverna del Terrore del sottosuolo. I binari, arrivati alla caverna sprofondano sotto la nera acqua che la invade: i carrelli si trasformeranno così in comode, anche se un pò instabili, imbarcazioni.

Questa caverna contiene un grande lago sotterraneo, al centro del quale, su di un isolotto, sta una complessissima macchina magica come mai avete visto nella vostra vita. Rune mistiche la decorano, e da essa escono varie proboscidi metalliche, che affiorano qua e là alla superficie del lago. La parete dietro di essa sembra essere d'oro, e riluce alla fiamma delle vostre torcie. La macchina ronza minacciosamente.

Ramor si serviva della macchina per produrre la quantità di calore necessaria a creare un cancello col piano di fuoco, dal quale richiamare elementali al suo servizio. Essa continua a funzionare, anche se molte parti di essa si sono fermate: se i PC la attiveranno, essa comincerà a vibrare rumorosamente, per esplodere dopo 2d4 ore trasformando Ganatissa in un vulcano. Il pannello di controllo si trova alla base dell'artifatto, vicino ad un libro scritto da Ramor che ne spiega il funzionamento, e nel quale si può anche trovare la magia "conjure elemental". 2 SCREAMING DEVILKIN vivono in questa caverna e attaccheranno i PC quando essi sono ancora sulle loro imbarcazioni ma presso la Macchina (lì l'acqua è bollente a causa del calore generato dall'artifatto, e chi vi cadrà subirà 1d6 pf/round.)

13-Caverna dei 3 GRIMLOCK: vi si trovano una pozione di cura e 934 gp.

Quando i PC usciranno dal dungeon e si recheranno a Gronk, troveranno ad attenderli i superstiti della battaglia (se volete, potete anche giocarla come wargame mentre alle loro spalle Ganatissa esploderà in un'accecante conflagrazione. Allora i barbari si inchineranno di fronte a Smadril al grido "Eamlo è tornato!")

Nome mostro (manuale)	AC	THACO	PF	PX	DANNI
BARBARI (SB4)	4	17	15	/	1-10
DRIADI (MM1)	9	16	8	129	1-4
GALLTRIT (FF)	2	20	2	32	1-2
GIMENEZ (SB4)	2	/	4	63	/
GRIMLOCK (FF)	5	16	8	50	1-6
GOBLIN FANATICO (SB4)	5	18	6	37	1-8
HALFLING MALEFICO (SB1)	7	19	8	60	1-6
MEZZO ORCO (MM1)	5	16	13	115	1-8+1
MUTLING (SB4)	2	18	6	72	1-6
NADER (SB4)	7	15	20	295	1-4+2
OTYUGH (MM1)	3	13	29	932	1-8x2
SCREAM. DEVILKIN (FF)	2	16	11	123	1-6 <sup>5</sup>
VERRO DIABOLICO (D&DX)	3	12	24	1609	1-12

Eamlo è tornato... Ganatissa brucia... il seguito in SB5: Il Ritorno del chierico, parte 2.

E intanto... a Nord gli Gnoll attaccano Dan; i rapporti diplomatici tra Anides e Ambures vengono interrotti; Aleena, interrogata rivela i nomi dei colpevoli del furto, e Lairon è sulle tracce degli eroi della Fiamma, in cerca di vendetta...

*Book home 4/1 D*  
*© Gino Lorenza 88*