

BARBARIAN

MANUALE DELLE CREATURE

(By Gabriele Pellegrini alias TheKeeper)

SOMMARIO

<u>ALCUNE NOTE</u>	2
<u>ANIMALI SELVAGGI</u>	3
<u>GORILLA</u>	3
<u>LEONE</u>	3
<u>LUPO</u>	3
<u>TIGRE</u>	3
<u>CADUTO</u>	3
<u>DEMONE DELLE NEBBIE</u>	4
<u>DEMONE DELLE TENEBRE ESTERNE</u>	4
<u>FIGLIO DI SET</u>	4
<u>FIORI VAMPIRO</u>	5
<u>GIGANTE DEI GHIACCI</u>	5
<u>GOBLIN</u>	5
<u>GULE</u>	5
<u>GHOUL</u>	6
<u>IDRA</u>	6
<u>LICANTROPO</u>	6
<u>RAGNO DELLA MORTE</u>	7
<u>SAURO DELLE PALUDI</u>	7
<u>SCHELETRO NON MORTO</u>	7
<u>SCIMMIA TORO</u>	8
<u>SERPENTE D'ORO</u>	8
<u>SERVITORE DI YEZUD</u>	9
<u>SHOGGOT</u>	9
<u>URLOI</u>	10
<u>VORAXIA</u>	10

ALCUNE NOTE

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

<http://run.to/icb>

oppure

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

Per contattarmi : thekeeper31@yahoo.com).

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

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

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

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

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

Alcune delle creature riportate sono enormemente superiori per potenza a qualsiasi personaggio. Il Narratore dovrebbe tener conto di ciò nelle sue avventure ed evitare scontri diretti contro tali mostri. I giocatori dovrebbero sempre avere una via di fuga o un metodo alternativo per sconfiggerli.

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

Buon divertimento.

TheKeeper.

ANIMALI SELVAGGI

Sotto questa voce riportiamo alcuni dei più frequenti animali selvaggi.

GORILLA

Caratteristiche:

For:	18
Des:	9
Cos:	20
Cor:	17
Fdv:	15
Tag:	15
Res:	21
Bo:	1d4
Att. per r.:	1

Attacchi:

2Pugni:	1d6+Bo(t)	60%
1carica:	1d8+Bo(i)	40%

Difese:

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

LEONE

Caratteristiche:

For:	18
Des:	17
Cos:	22
Cor:	16
Fdv:	15
Tag:	18
Res:	21
Bo:	1d6
Att. per r.:	3/2

Attacchi:

2Artigli:	1d6+Bo(t)	50%
1morso:	1d6+Bo(t)	60%

Difese:

Schivata:	50%
-----------	-----

LUPO

Caratteristiche:

For:	10
Des:	16
Cos:	8
Cor:	6
Fdv:	7
Tag:	8
Res:	8
Bo:	+0
Att. per r.:	3/2

Attacchi:

2Artigli:	1d4+Bo(t)	40%
-----------	-----------	-----

1morso:	1d6+Bo(t)	60%
---------	-----------	-----

Difese:

Schivata:	50%
-----------	-----

TIGRE

Caratteristiche:

For:	18
Des:	16
Cos:	22
Cor:	16
Fdv:	15
Tag:	20
Res:	21
Bo:	1d8
Att. Per r.:	3/2

Attacchi:

2Artigli:	1d6+Bo(t)	60%
1morso:	1d8+Bo(t)	50%

Difese:

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

CADUTO

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

Essendo imprigionato per l'eternità al piano materiale lo spirito comincia ad avere più influenza sulla materia e diviene molto pericoloso.

Ora può infatti colpire e uccidere, mentre non può a sua volta essere colpito da armi normali.

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

Caratteristiche

For:	18
Des:	20
Cos:	0 (non è materiale)
Cor:	non applicabile
Fdv:	non applicabile
Tag:	variabile
Res:	10
Bo:	variabile

Attacchi:

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

<i>Arma:</i>	a seconda dell'arma	80%
--------------	---------------------	-----

Difese:

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

<i>Schivata:</i>	60%
------------------	-----

DEMONE DELLE NEBBIE

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

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

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

Caratteristiche:

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

Res: 10 (colpito solo dal fuoco)

Bo: nessuno

Attacchi per round: nessuno

Attacchi:

Nessuno

Difese:

Colpito solo dal fuoco.

DEMONE DELLE TENEBRE ESTERNE

Queste creature vivono al di fuori della cintura di luce che circonda il mondo. Alcuni trovano il modo di arrivare sulla terra, ma quando lo fanno devono assumere una forma terrena e coprirsi di qualche genere di carne. Giungono solo di notte e spesso hanno l'aspetto di enormi creature alate informi simili a pipistrelli. Molti popoli selvaggi venerano queste entità come dei e offrono in loro onore sacrifici umani. Se la forma terrena viene uccisa il demone torna da dove era venuto. La forma originaria non può essere uccisa dalle armi fisiche.

Caratteristiche:

For: 20
Des: 17

Cos: 20

Cor: 16

Fdv: 15

Tag: 20

Res: 20

Bo: 1d8

Attacchi per round: 1

Attacchi:

2Artigli:	1d4+Bo(t)	90%
-----------	-----------	-----

Difese:

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

FIGLIO DI SET

Queste creature sono fra le più antiche del mondo.

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

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

Caratteristiche:

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

Res: 20

Bo: +1d8

Attacchi per round: 2

Attacchi:

Sguardo soggiogante.

<i>Avvolgere:</i>	presa	50%
<i>Stritolamento:</i>	1d6+Bo(i)	70%

Difese:

<i>Armatura:</i>	scaglie
------------------	---------

<i>Protezione:</i>	(p)4; (t)4; (i)6;
<i>Schivata:</i>	60%

FIORI VAMPIRO

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

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

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

Caratteristiche:

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

Res: 4
Bo: -1d6
Attacchi per round: 1

Attacchi

<i>4radici:</i>	presa + 1danno(p)	60%
<i>1bocciolo:</i>	risucchio 1d4 pfo	50%

Difese:

Nessuna

GIGANTE DEI GHIACCI

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

Caratteristiche:

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

Res: 32
Bo: 1d12
Attacchi per round: 1

Attacchi:

<i>1 arma a due mani:</i>	variabile+Bo	75%
---------------------------	--------------	-----

Difese:

<i>Armatura:</i>	A seconda dell'armatura
<i>Protezione:</i>	A seconda dell'armatura
<i>Schivata:</i>	30%

GOBLIN

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

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

Caratteristiche:

For: 8
Des: 7
Cos: 10
Cor: 6
Fdv: 8
Tag: 11

Res: 10
Bo: +0
Attacchi per round: 1

Attacchi

<i>1arma:</i>	danni arma+bo	55%
---------------	---------------	-----

Difese:

<i>Armatura:</i>	A seconda dell'armatura (di solito di cuoio)
<i>Protezione:</i>	A seconda dell'armatura
<i>Schivata:</i>	20%

GULE

I Gule sono creature non-morte che si aggirano di notte per antiche rovine. Per vivere la loro non vita devono succhiare il sangue dei vivi. La loro pelle è dura come il legno e le loro mani sono simili ad artigli. Il loro corpo è insensibile agli attacchi fisici e continua a combattere finché si può muovere. L'unico modo per sconfiggere un Gule è il fuoco o la luce del giorno. Nonostante il loro aspetto cadaverico sono molto agili.

Caratteristiche

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

Tag: 16
 Res: 17
 Bo: 1d4

Attacchi

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

<i>Morso:</i>	4+1d8pfo	50%
<i>2 Artigli:</i>	3 + Bo	65%

Difese

<i>Armatura:</i>	Pelle durissima
<i>Protezione:</i>	(p)3; (t)3; (i)2 ;
<i>Schivata:</i>	70%

GHOUL

I Ghoul sono orripilanti umanoidi antropofagi nati dalla magia nera.

La loro pelle è di un bianco cadaverico, gli occhi, due sfere biancastre, non hanno palpebre. La parte più orribile di un ghoul però è la sua bocca, simile ad una ferita piena di zanne.

Attaccano mordendo e graffiando. Chiunque veda un ghoul deve effettuare con successo una prova caratteristica su Cor di liv 2 o fuggire terrorizzato.

Caratteristiche:

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

Res: 14
 Bo: +0
 Attacchi per round: 3/2

Attacchi

<i>2 artigli:</i>	1d6 (t)	60%
<i>Imorso:</i>	1d10(t)	50%

Difese:

<i>Armatura:</i>	Nessuna
<i>Schivata:</i>	70%

IDRA

Quest'orribile mostro ha la forma di un grosso serpente lungo più di 10 m. Attacca le sue vittime stritolandole nelle sue spire, mordendole o spruzzandole dell'acido contenuto nelle sue ghiandole. Il corpo è insensibile a qualsiasi attacco e rigenera immediatamente ogni ferita, solo la testa subisce ferite. Se la testa viene ferita mortalmente si stacca dal collo, ma subito spuntano un

numero doppio di teste. L'unico modo per uccidere la creatura è distruggere le teste col fuoco. Una testa ferita in questa maniera non rigenera altre teste.

Caratteristiche:

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

Res: 18 (ogni testa)
 Bo: 1d12+1
 Attacchi per round: 1

Attacchi:

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

Lo spruzzo acido può essere usato per ogni testa posseduta dall'idra. Per una descrizione dei danni da acido si rimanda alla sezione **4.4.7 ATTACCHI SPECIALI** del regolamento.

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

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

<i>Stritolamento:</i>	Pres+1d6+bo	75%
<i>Spruzzo acido:</i>	1d8	50%
<i>Morso:</i>	2d4(p)	35%

Difese:

Il corpo è immune agli attacchi.

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

LICANTROPO

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

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

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

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

L'unico modo per uccidere un licantropo è causargli un danno veramente distruttivo oppure utilizzare un'arma

d'argento. I colpi inflitti da armi d'argento infatti non permettono la rigenerazione.

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

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

La pozione può essere preparata da un esperto guaritore.

Caratteristiche:

For: x2 la for originaria
Des: x2 la des originaria
Cos: x2 la cos originaria
Cor: 16
Fdv: 17
Tag: la tag originaria

Res: variabile
Bo: variabile
Attacchi per round: variabile

Attacchi:

2Artigli:	1d4+Bo(t)	80%
Imorso:	1d6(t)	40%

Difese:

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

Armatura:	nessuna.
Schivata:	70%

RAGNO DELLA MORTE

Il nome di questi giganteschi aracnoidi è dovuto alla macchia a forma di teschio presente sul loro dorso. Hanno le dimensioni di pony e vivono in spaziose caverne in cui costruiscono la loro dimora. Il loro morso è velenoso e le vittime devono effettuare con successo una prova caratteristica di Cos di livello 3 o morire all'istante.

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

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

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

Caratteristiche

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

Res: 10
Bo: +0
Attacchi per round: 1

Attacchi

Imorso:	1d4+veleno	60%
---------	------------	-----

Difese

Armatura:	nessuna.
Schivata:	50%

SAURO DELLE PALUDI

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

Caratteristiche:

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

Res: 30
Bo: 2d6
Attacchi per round: 1

Attacchi:

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

Difese:

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

SCHELETRO NON MORTO

Gli scheletri non morti sono decadenti e pallide figure ossute evocate da qualche oscura entità. Il tipo di scheletro è stabilito dalla forma vivente originaria, ma è meno resistente. Gli scheletri non hanno paura di

nulla poiché non possono provare più alcun sentimento e non sono in grado di ragionare; il loro obiettivo è stabilito dal loro evocatore ed essi seguiranno l'obiettivo assegnatogli a qualunque costo. Questi non morti sono lenti ma inesorabili e non emettono nessun suono o rumore. Gli scheletri non morti continuano ad avanzare anche se perdono braccia, gambe e testa. Quando la loro Res si riduce a zero o meno si disintegrano.

Caratteristiche

For: ½ forza originale
Des: 2
Cos: 2
Cor: non applicabile
Fdv: non applicabile
Tag: taglia originale

Res: ½ di taglia
Bo: variabile

Attacchi

Arma:	a seconda dell'arma
-------	---------------------

Difese

Le armi da punta dimezzano i danni.
Armatura: Nessuna.

SCIMMIA TORO

Queste pericolosissime creature popolano le foreste occidentali di Hyboria. Sono ritenute sacre dal popolo pitto, perché immagine di Gullah il dio gorilla. I pittici le catturano e incatenano davanti agli altari di Gullah perché omaggino il loro padre, questo naturalmente non fa che aumentare la ferocia di tali animali. Le scimmie toro, ferocissime di natura, attaccano a vista qualsiasi creatura, sono carnivore e antropofaghe.

Caratteristiche

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

Res: 16
Bo: 1d6
Attacchi per round: 1

Attacchi

2pugni:	2+Bo(i)	60%
1morso:	1d4(p)	70%

Difese

Armatura:	Nessuna
-----------	---------

Schivata:	50%
-----------	-----

SERPENTE D'ORO

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

Il loro aspetto è quello di un enorme serpente con scaglie luccicanti color oro. Le scaglie sono resistenti come il ferro e rendono il serpente d'oro praticamente impenetrabile. Le scaglie di un serpente d'oro possono essere utilizzate per costruire armature e scudi potentissimi. La protezione dell'armatura è uguale a quella delle scaglie meno 2 punti., quella degli scudi vale la metà.

L'unico inconveniente è che essendo le scaglie molto pesanti la forza richiesta è di 15 per l'armatura e 5 per lo scudo. Inoltre si ha un malus% rispettivamente di -30% e -15%. La resistenza è però di 18 e 9.

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

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

Caratteristiche

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

Res: 300
Bo: 1d2+17
Attacchi per round: 1/2

Attacchi

Lo schiacciamento può colpire contemporaneamente fino a 5 creature.

Il morso fino a 3.

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

Difese

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

SERVITORE DI YEZUD

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

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

Servitori Minori

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

In forma di ragno possono attaccare con un pungiglione velenoso (attacco 70%). Il veleno è mortale

(Tiro caratteristica su Cos di livello 5) e uccide la vittima all'istante. Queste creature hanno RES 5 e nessuna difesa a parte la schivata del 30%.

Servitori Maggiori

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

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

Molti li credono immortali e forse è anche vero poiché nessuno, fino ad ora, può vantare di averne ucciso uno. Questi esseri, forse la prole informe di Yezud, vivono in regioni remote e in antichi templi. Spesso sono serviti e riveriti da gruppi di cultisti di Yezud, il cui sacerdote e spesso un Servitore Acquisito.

Caratteristiche

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

Res: 95
Bo: 1d12+5
Nr att. Per round: 1/2

Attacchi

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

10 Zampe Chelate:	1d4+Bo	30%
-------------------	--------	-----

Liquido paralizzante	paralizza	60%
----------------------	-----------	-----

Difese

Armatura:	Nessuna
Schivata:	08%

Servitori Acquisiti

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

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

Le statistiche di questi esseri variano a discrezione del Narratore.

SHOGGOT

Lo Shoggot è un enorme essere peloso cieco e senza testa. Impugna quasi sempre uno strumento a fiato (ottavino, flauto, zampogna, ecc.) e funge da servitore a terribili esseri primevi. Quando lo Shoggot si manifesta incomincia subito a suonare il suo strumento. La melodia è una cacofonia indefinibile di suoni molto fastidiosa. Chi sente la musica deve effettuare con successo un tiro caratteristica di liv 1 su Fdv o impazzire immediatamente. La pazzia dura finché l'essere suona e costringe le vittime a danzare e seguire lo Shoggot. Una volta stregate le vittime, lo Shoggot le conduce verso morti orribili. Lo Shoggot non ha una lingua con cui comunicare (eccetto forse la musica). Lo Shoggot può attaccare le sue vittime travolgendole nella sua danza.

Caratteristiche

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

Res: 22
Bo: 1d8
Nr att. Per round: 1

Attacchi

Musica:	speciale	
Travolgere:	50%	1d6+Bo

Difese

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

URLOI

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

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

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

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

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

Caratteristiche

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

Res: 26
Bo: 1D10

Attacchi

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

<i>Morso:</i>	1D6	40%
<i>2 Pugni:</i>	4 + Bo	65%
<i>Presa stritolante:</i>	2D8 + Bo	25%

Difese

<i>Armatura:</i>	Nessuna
<i>Schivata:</i>	40%

VORAXIA

Un incubo uscito da abissi temporali insondabili venuto al mondo contorcendo e vomitando la materia di cui è composto. Voraxia, è un immane mostro venuto da oltre le stelle eoni or sono. Vive nelle profondità oceaniche dove dorme e attende che i suoi simili vengano a prenderlo. Ogni tanto esce dal suo letargo millenario e sale in superficie; a causa della sua mole spesso viene scambiato per un'isola rocciosa.

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

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

Fortunatamente Voraxia non è interessato al mondo umano, che ritiene primitivo e di scarso interesse.

L'unica ragione per cui sale in superficie è dovuta al fatto che necessita di luce solare per vivere. Voraxia

passa alcuni giorni in superficie finché non si è completamente ricaricato, poi torna nelle profondità oceaniche a dormire. Se un essere umano dovesse vedere il vero aspetto del mostro sarebbe colto da pazzia istantanea (tiro caratteristica su Cor di liv 6). Con le sue bocche gigantesche può risucchiare ogni cosa creando un immane vortice.

Caratteristiche

For: 300
Des: 1
Cos: 1000
Cor: 100
Fdv: 50
Tag: 1000

Res: 1000
Bo: 1d12+70
Nr att. Per round: ½

Attacchi

<i>Sguardo:</i>	pazzia	
<i>4bocche:</i>	inghiottire	
<i>8Tentacoli:</i>	50+Bo	20%

Difese

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