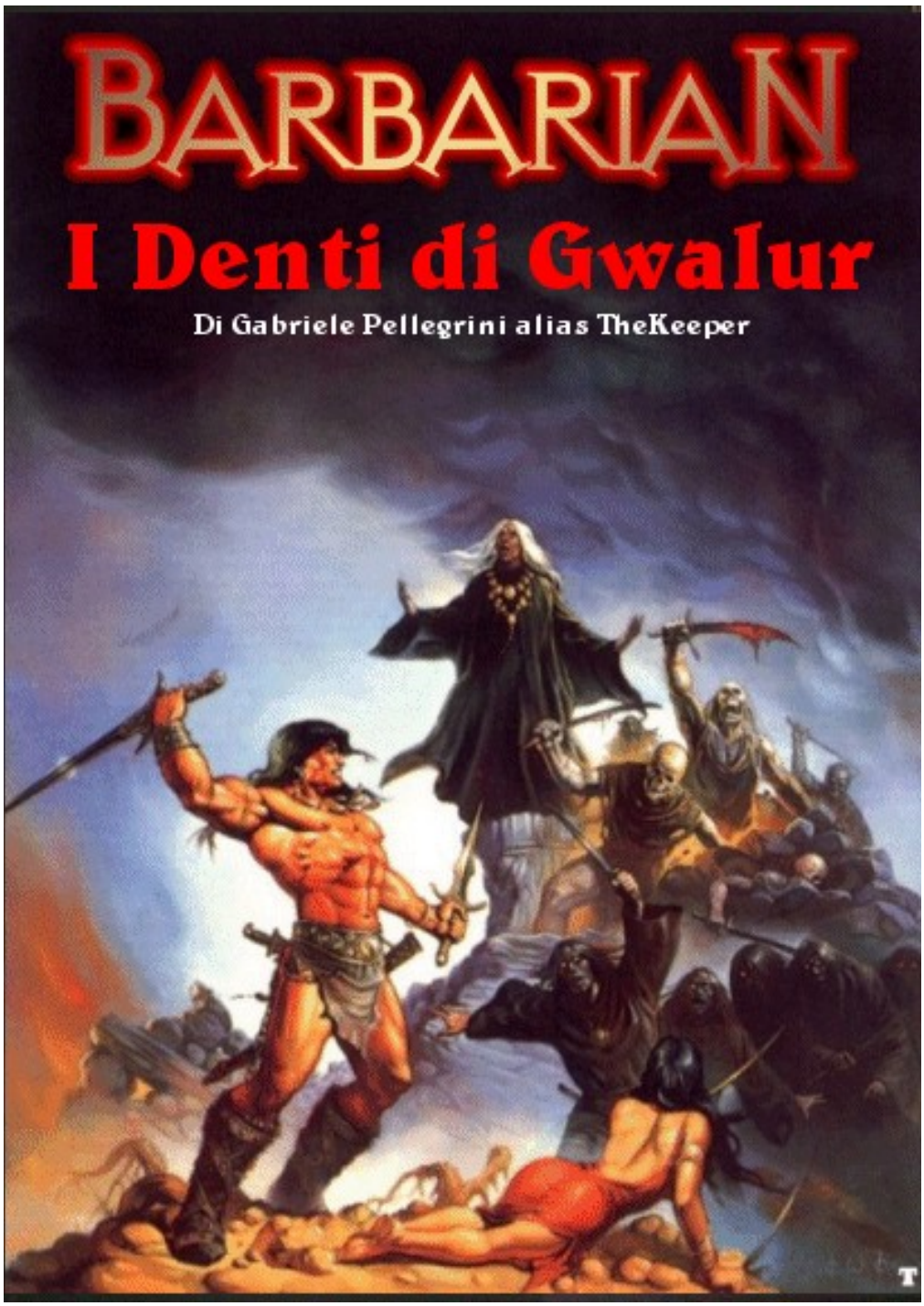

Avventura tratta dal racconto “Chiodi Rossi” di R.E.Howard

Copyright © 2001-2002 Gabriele Pellegrini alias TheKeeper

e-mail: thekeeper31@yahoo.com url: http://run.to/icb

INDICE

1.0 - INTRODUZIONE....3
2.0 - NOTE DELL'AUTORE....3
3.0 - L'AVVENTURA CONTINUA....3
3.1 - LA MAPPA DI VALERIA....3
3.2 - LA DISFATTA DEI LIBERI COMPAGNI....4
3.3 - VIAGGIANDO NEI REGNI NERI....5
3.4 - CATTURATI....5
3.5 - SOGNI....7
3.6 - LE PRIGIONI DI ZOGAR SAG....7
3.7 - FUGA DALLE PRIGIONI....9
3.8 - ALL' INSEGUIMENTO DI ZOGAR....10
3.9 - IL PONTE....10
3.10 - LA SALITA FRA LE NEBBIE....11
3.11 - IL TEMPIO DI GWALUR....11
4.0 - CONCLUSIONE....12
5.0 - PERSONAGGI NON GIOCANTI....13
VALERIA LA CORSARA....13
ZOGAR SAG....14
6.0 – NUOVI INCANTESIMI....16
CONTINGENZA....16
7.0 – STATISTICHE INCONTRI....16
Grandi felini....16
Urloi....17
Lupo....17
Serpente gigante....17
Licantropo....18
Fiori vampiro....18
Orso....19
Zombie....19

1.0 - INTRODUZIONE

Dopo essere sfuggiti alla follia degli abitanti di Xuchotl vi trovate nel bosco esterno della città. Valeria si ferma come per cercare qualcosa e tira fuori una vecchia mappa ingiallita…

STOP!!! Se sei un giocatore fermati qui, le sezioni che seguono sono esclusivamente per il Narratore.

2.0 - NOTE DELL'AUTORE

Quest'avventura è il seguito di "Chiodi Rossi"; per giocarla è necessario dunque possedere tale modulo, scaricabile dal sito di Barbarian (http://run.to/icb)

3.0 - L'AVVENTURA CONTINUA

3.1 - LA MAPPA DI VALERIA

NARRATORE

Mentre guardate incuriositi la mappa, Valeria incomincia a parlare: <<Sebbene in questo viaggio siamo partiti come nemici ora credo di potermi fidare di voi. Mi avete salvato da Tascela e per questo vi sono riconoscente; ora ho un debito da saldare con voi e vorrei sdebitarmene. Per prima cosa penso sia giusto spiegarvi tutto dall'inizio e cioè la ragione per cui ho ucciso Zarallo e la ragione per cui voi ora siete qui…
…Quattro anni fa mi trovavo nei sotterranei di una bottega nei porti dell'Ophir, in compagnia del proprietario, un vecchio usuraio e la peggior feccia di bucanieri e pirati che ha mai solcato i Mari Interni.
In questa allegra compagnia c'era anche Zarallo. L'attenzione di tutti era concentrata sul pezzo di carta ingiallita che l'usuraio aveva appena tirato fuori da uno dei cassetti della sua scrivania, di cui affermava di esserne entrato in possesso dopo aver mandato in rovina un nobiluccio decaduto che aveva fatto l'errore di chiedergli dei soldi. Il vecchio disse che era la mappa di un grande tesoro, un tesoro al di là di ogni immaginazione di cui nessuno aveva trovato la minima prova di esistenza ma che veniva celebrato in innumerevoli canzoni piratesche. Come prova di quello che diceva mostrò un simbolo posto sul retro della mappa. Rimanemmo tutti pietrificati a quella vista, ogni avanzo di galera che possedesse un maledetto legno che lo tenesse a galla non poteva non conosce quel simbolo. Era il simbolo di Gwalur, e quella era la mappa per trovare il suo tesoro. La mappa doveva essere per forza autentica in quanto nessuno è in grado di riprodurre quel simbolo. Il vecchio, con aria astuta, fissò il prezzo di vendita a 10.000mo, ma nessuno ebbe il tempo di rispondere o replicare in quanto nella stanza calò il buio completo. Incominciarono a volare gli insulti nell'oscurità risuonò il rumore delle sciabole che escono dai foderi, in poco tempo scoppiò un putiferio. Quando la tensione si placò un poco qualcuno ebbe la buona idea di riaccendere la candela che teneva illuminata la stanza. L'usuraio giaceva riversato sulla scrivania con un pugnale piantato nella schiena e la mappa era sparita. Ci guardammo attorno con aria accusatrice e notammo subito che all'appello mancava quel cane immondo di Zarallo. Ci lanciammo tutti verso l'uscita per correre al porto dove erano ancorate la sue navi, ma quel dannato aveva studiato bene le sue mosse e non appena aprimmo la botola che dava alla bottega ci trovammo circondati dalle guardie ducali. Io riuscì fortunosamente a scappare e il giorno dopo mentre con la mia nave incominciavo l'inseguimento di Zarallo. 12 forche rallegrarono la gente dell'Ophir.
Dopo due settimane di navigazione raggiunsi le navi di Zarallo, ordinai ai miei uomini di alzare la bandiera delle trattative e Zarallo alzò quella di pace. Non appena mi trovai a bordo della sua nave mi accolse con aria bonaria e mi invitò a sedermi nella sua cabina. Senza mezzi termini gli chiesi subito dove teneva la mappa e gli ricordai il piccolo scherzetto che per poco non mi aveva portato a penzolare da una forca.
Zarallo non cambiò atteggiamento e da uno scrigno d'oro estrasse la mappa, me la porse e disse che era disposto a dividere il tesoro con me. Capì subito che non avevo scelte poiché Zarallo non mi avrebbe permesso di ritornare sulla mia nave ora che sapeva che ero ancora viva e che conoscevo dove si trovava la mappa.
Accettai l'alleanza e Zarallo mi mise al corrente dei suoi piani; il tesoro si trovava nei recessi dei Regni Neri e per raggiungerlo bisognava passare attraverso innumerevoli pericoli e insidie costituiti per la maggior parte dalle popolazioni indigene. Zarallo dietro la sua maschera di grande condottiero era una serpe malefica, aveva studiato un piano degno del diavolo in persona. Aveva mandato alcuni suoi uomini sulle spiagge dei Regni Neri e lì, li aveva fatti incontrare con una sua vecchia conoscenza, uno stregone Stygiano che aveva molta influenza sulle popolazioni

indigene. Voleva fomentare una rivolta contro il regno della Stygia, presentarsi al re come salvatore e debellatore della minaccia indigena e grazie alle forze che il re avrebbe affiancato ai Liberi Compagni, aprirsi un varco nei Ragni Neri. Zarallo aveva calcolato tutto tranne una cosa, me! Dopo avermi sedotta e convinta delle sua "buone" intenzioni, una sera ordinò ai suoi uomini di imbavagliarmi e legarmi nel sonno e abbandonarmi su una scialuppa. Passai giorni terribili lottando contro la sete e il sole spietato legata su quella barca, ma alla fine il fato mi fu amico. La barca si arenò vicino a un isola abitata, lì fui tratta in salvo da un pescatore. L'errore di Zarallo fu quello di non uccidermi subito e di lasciarmi in balia dei flutti, e tale errore lo ha pagato con la vita.>>
<<Come vi dicevo prima, mi sento in debito con voi, e per questo divideremo il tesoro una volta trovato. Non so cosa vorrete fare poi ma io vi consiglierei di lasciare la zona in quanto il piano di Zarallo non è più sotto il controllo di nessuno e sicuramente lo stregone dei selvaggi non si fermerà per questo. Tutta questa faccenda ha assunto l'aspetto di un grosso incendio ormai difficile da domare.>>

NB: i personaggi erano totalmente allo scuro dei piani di Zarallo, come tutti nei Liberi Compagni.

Se i personaggi chiedono a Valeria in cosa consista il leggendario tesoro di Gwalur, lei risponderà che il tesoro è un mistero per tutti, ma nelle leggende si dice che possa dare tutto quello che un uomo ha sempre desiderato.
Poco si sa su Gwalur, ma si dice sia una divinità di un antico popolo che misteriosamente scomparve senza lasciare più traccia.
La mappa che Valeria ha consegnato ai personaggi illustra una grande area dei Regni Neri, molto a sud si trova indicato il punto del tesoro che è raffigurato da una grande montagna che si staglia solitaria nella selva.

Per giungere nel punto segnato sulla mappa serviranno 3 settimane di viaggio, durante questo tempo il Narratore può usare la tabella degli incontri casuali e i punti segnati qua sotto.

3.2 - LA DISFATTA DEI LIBERI COMPAGNI

NARRATORE

Rumori di battaglia echeggiano lontano. Sentite il cozzare di scudi e il rumore dell'acciaio misto a grida d'agonia e di morte. Improvvisamente la selva si anima e una figura coperta d'acciaio e di sangue corre verso di voi, inseguita da altre figure d'ebano.

La figura coperta di sangue è uno dei mercenari dei Liberi Compagni e i suoi inseguitori sono selvaggi armati di lance e archi. Il numero dei selvaggi ammonta a quattro.

MERCENARIO		Tratti	Armi	Armatura
For: 7	Res: 13	Spada: 7	Sciabola	Corazza di maglia
Des: 8 (-2)	Bo: 0		2d6	2d6
Cos: 6				
Vol/Cor: 7				
Tag: Media				

SELVAGGI		Tratti	Armi	Armatura
For: 8	Res: 14	Ascia/Mazza: 5	Mazze chiodate	Nessuna o
Des: 6	Bo: +1	Lancia: 5	1d6+3	Armatura d'ossa
Cos: 7		Arma da lancio: 4	Giavellotti	1d3
Vol/Cor: 6			1d6+3	
		Seguire tracce: 5		
Tag: Media				

NB: Le punte delle lance sono essere cosparse di veleno.
Il veleno richiede una prova su Cos di diff 12, altrimenti la vittima muore nel giro di 10 minuti.

Se i personaggi salvano il mercenario, costui, ormai in fin di vita a causa del veleno, racconterà loro la disfatta dei Liberi Compagni che sotto la guida inesperta dei generali del fu Zarallo sono stati condotti nelle fauci del nemico.
Avrebbero potuto vincere questa battaglia, ma l'intervento di un demone risvegliato da anfratti oscuri ha portato la vittoria ai selvaggi.

A 500 metri di personaggi si trova il terreno di battaglia, ove i selvaggi stanno festeggiando la loro vittoria e stanno decapitando uno a uno i corpi dei morti per adornare le loro lance e le loro capanne. Tutt'intorno alla zona si possono vedere orme giganti che hanno bruciato il terreno al loro passaggio, ma non si vede nessun demone.
I selvaggi sono in tutto un centinaio, ma nell'euforia della vittoria non si accorgeranno dei personaggi a meno che questi non vogliano farsi notare con qualche bravata.

3.3 - VIAGGIANDO NEI REGNI NERI

Questo punto tratta gli incontri casuali e situazioni particolari.
Nei regni neri i personaggi possono fare svariati incontri.
Si tiri 1d20[1] quando si vuole un incontro:

1- Guado di un fiume: Il fiume può presentare punti profondi dove personaggi in armatura possono sprofondare oppure alligatori affamati.
2- Truppa di selvaggi: 1d6 selvaggi
3- Urloi: vedi manuale dei mostri.
4- Felini Giganti: a scelta del Narratore.
5- Lupi: vedi manuale dei mostri.
6- Serpente gigante: Si veda il manuale dei mostri.
7- Licantropo: Si veda il manuale dei mostri.
8- Rito oscuro: Un rito oscuro ad opera dei selvaggi.
9- Ponte di corda: Un ponte di corda da attraversare, con la brutta abitudine a rompersi nel mezzo della traversata.
10- Termitaio nascosto: Un termitaio è nascosto proprio nel punto dove devono passare i personaggi.
11- Pioggia torrenziale: Piove ininterrottamente per 1d6 giorni rendendo il movimento molto faticoso.
12- Trappola: Gli indigeni hanno preparato una bella trappola (Rete, Buca o altro).
13- Tempio Abbandonato: Un tempio con qualche mostriciattolo e alcune trappole. Un buon diversivo per i personaggi.
14- Distesa di piante velenose: I personaggi si trovano vicini ad una distesa di piante violacee. Se vi passano in mezzo fate fare loro una prova su Cos di diff 12, in caso di fallimento una pianta punge il personaggio che cade in uno stato comatoso per 1d3 giorni.
15- Funghi della salute: I personaggi si imbattono in 4 grossi funghi rossi. Se mangiati i funghi curano 1d6 pf.
16- Fiori vampiro: Si veda il manuale dei mostri.
17- Orso: Si veda il manuale dei mostri.
18- Farfalle: Uno sciame di farfalle investe i personaggi. Terribile!
19- La sorgente: Una sorgente di acqua purissima che cura ogni malattia.
20- Cimitero: Un cimitero indigeno. Il cimitero è protetto da una magia sciamana che fa risorgere i morti nel caso qualcuno ne violi il territorio.

3.4 - CATTURATI

Questa punto dell'avventura si svolgerà di notte, quando i personaggi stanno dormendo e Valeria sta svolgendo il suo turno di guardia. Un urlo romperà il silenzio notturno e quando i personaggi si sveglieranno si troveranno circondati da selvaggi armati di archi e lance che silenziosi come gatti sono riusciti a sorprendere Valeria e catturarla.

NARRATORE

> Un grido vi sveglia dal vostro sonno, prima di capire cosa stia accadendo vi trovate circondati da figure alte e più scure della notte. I selvaggi vi minacciano con le loro lance unte di liquido mortale e uno di essi vi intima a gesti la resa.
> Vi ricordate improvvisamente che quello doveva essere il turno di guardia di Valeria, sentite un gemito, vi voltate e vedete un orribile creatura alata tenere stretta Valeria. Con un artiglio acuminato la creatura le stringe la gola.
> Capite che se non vi arrendete Valeria potrebbe morire.

[1]E' possibile usare al posto del d20 4d6 e sottrarre 4 al numero ottenuto (4 e 5 valgono entrambi 1).

20 SELVAGGI		Tratti	Armi	Armatura
For: 7	Res: 14	Ascia/Mazza: 5	Mazze chiodate	Nessuna o
Des: 6	Bo: 0	Lancia: 5	1d6+3	Armatura d'ossa
Cos: 7		Arma da lancio: 4	Giavellotti	1d3
Vol/Cor: 6			1d6+3	
		Seguire tracce: 5		
Tag: Media				

DEMONE DELLE TENEBRE			Tratti	Armatura
	For: 16	Res: 48	2 Artigli: 13	Pelle coriacea
	Des: 13	Bo: +5	1d6+5	1d6
	Cos: 26			
	Vol/Cor: 14			
	Tag: grande			

Speciali
La vista del demone provoca paura e richiede una prova Vol/Cor diff 14. In caso di fallimento si subisce una penalità pari allo scarto a tutte le azioni.
Si veda il Manuale delle Creature di Barbarian GUS per maggiori informazioni

Il demone è una creatura evocata dallo stregone, poiché capace con l'olfatto finissimo di trovare qualsiasi preda.

Zogar Sag è venuto a conoscenza della morte di Zarallo e del fatto che un gruppo di avventurieri, ora in possesso della mappa sta vagando nei Regni Neri alla ricerca del tesoro.
Di conseguenza Zogar ha mandato alcuni dei migliori guerrieri per catturare i personaggi.
Ora che Zarallo non c'è più Zogar ha cambiato i suoi piani. Lo stregone, che prima aveva il compito di portare i selvaggi ad una rovinosa rivolta per lasciare spazio a Zarallo, ora vuole conquistare la Stygia e diventarne re, ma sa che per fare ciò il suo esercito di selvaggi non serve, ha bisogno del potere del tesoro di Gwalur.

Se i personaggi si arrendono, i selvaggi li legheranno, poi gli faranno annusare una strana polvere nera tirandogliela in faccia (polvere di Loto Nero, riconoscibile con una prova di Erboristeria con penalità di –1). Dopo aver annusato la polvere i personaggi cadranno in un profondo sonno.

Se i personaggi non si arrendono gli indigeni non uccideranno Valeria come volevano far credere, ma attaccheranno. Si noti che i personaggi si sono appena svegliati, dunque non indossano armature ne hanno avuto il tempo di indossarne.

NB: Il Narratore deve far in modo che i personaggi siano catturati, ma deve evitare possibilmente che un eventuale ribellione da parte loro si trasformi in un inutile carneficina. Se il gruppo è troppo forte per le forze avversarie oppure è talmente pazzo da lanciarsi in un impresa suicida il Narratore può aumentare a piacimento il numero dei selvaggi o addirittura mettere due o più demoni delle tenebre. Questo però solo per scoraggiare il gruppo.

3.5 - SOGNI

Sotto l'effetto della droga i personaggi faranno uno strano sogno, cercate però di non faglielo capire.

NARRATORE

> Vi risvegliate all'interno di una capanna, avete ancora mani e piedi legati e da una piccola fessura posta su un lato della vostra prigione potete scorgere la falce lunare che solca come un veliero le nuvole del grigio cielo stellato. Gli occhi e la testa vi pulsano a ritmi spasmodici a causa della polvere nera che vi hanno fatto odorare.
> Sentite un rumore esterno, poi la porta della capanna si apre.
> Una figura si staglia sulla soglia, fate fatica a mettere a fuoco l'immagine, ma riuscite lo stesso a distinguerla.
> E' Zarallo!
> Rimanete sconvolti ed inebetiti.
> Zarallo ricambia il vostro sguardo incredulo con una profonda risata che vi martella la testa come per farla scoppiare.
> Dietro di lui appare un'altra figura, è Valeria!
> La speranza si accende di nuovo nei vostri cuori, ma quello che succede dopo è come un pugno nello stomaco.
> Circondando con un braccio Zarallo Valeria vi guarda con aria astuta.
> <<E' stato facile fregarli>>, dice rivolta verso Zarallo, <<avevi proprio ragione, non sono altro che un branco di babbei>>.
> <<Bene>>,sbotta Zarallo,<<avete seguito il mio piano alla perfezione, mi spiace proprio perdere dei bravi soldati come voi>>.
> Detto questo i due se ne vanno richiudendo la porta.

Dopo questo incontro ai personaggi sembrerà di svenire nuovamente, per poi svegliarsi su un pavimento di pietra avvolto da fumo grigio.
Uno dei personaggi si troverà con le mani libere.
All'improvviso un incredibile numero di indigeni sbucherà da tutte le parti e attaccheranno i personaggi.
Proprio nel momento in cui tutto sembrerà perduto l'immagine sfumerà e tutto incomincerà a girare in maniera vorticosa.

3.6 - LE PRIGIONI DI ZOGAR SAG

Dopo essere stati catturati i personaggi vengono portati nelle prigioni di Zogar.
Valeria che ha la mappa viene invece condotta da Zogar in persona.
Zogar Sag non ha interessi particolari per i personaggi e li ha gettati nelle sue prigioni affinché le sue creaturine facciano un buon pasto.

NARRATORE

> Riprendete i sensi, la testa vi duole incredibilmente e la luce dell'unica torcia illuminante la zona vi ferisce gli occhi. Tutto è confuso e la vista vi si annebbia; non avete idea di dove siate finiti ma il pavimento di pietra vi assicura che non vi trovate più nel bosco.
> Siete talmente deboli da non riuscire nemmeno a mettervi a sedere. Sentite un rumore, sembrano delle voci, ma quello che giunge alle vostre povere orecchie pulsanti è soltanto una debole e incomprensibile cacofonia di suoni.
> Accompagnata da un rumore sordo la luce della torcia svanisce. La testa vi gira e una forte nausea vi assale.

Dopo pochi minuti i personaggi saranno completamente in se e completamente nudi a parte un piccolo perizoma.
Il luogo dove si trovano è una specie di cupola interamente fatta di pietre grezze, in altro si scorge un botola di ferro e da essa provengono deboli raggi di luce.
La botola si trova a 6 m di altezza e può essere aperta solo dall'esterno.

Sul pavimento giacciono molte ossa, schegge di pietra e stringhe di cuoio. I personaggi possono costruire delle rudimentali armi con tali oggetti (1d3 di danni e 1d3+2 se ci sono personaggi con Forgiare/Riparare Armi).
Alcuni cunicoli rotondi si aprono lungo le pareti. Valeria non è con i personaggi.

Cunicolo 1:

Il cunicolo corre verso est, ma è completamente buio.
Il cunicolo è lungo 10m e ad intervalli regolari sono poste una serie di trappole a botola (3 in tutto).

Le trappole possono essere evitate con una prova di Des di diff. 12, in caso di fallimento il personaggio cade nella botola che si richiuderà subito sopra di lui.
Sotto le botole si trovano pozzi profondi 25m (1d6 di danni per ogni 3m di caduta) e, sul fondo, una marea di topi giganti (per ogni round che un personaggi rimane sul fondo, deve effettuare una prova su Des di diff 14 o morire sbranato).
Finito il corridoio i personaggi giungeranno in una caverna cilindrica, dalle cui pareti colano delle melme puzzolenti.
Le melme sono creature viventi e attaccheranno non appena qualcuno si avvicina.

MELME		Tratti	Armatura
For: 4	Res: 5	Saltare: 4	Pelle coriacea
Des: 3	(speciale)		1d3
Cos: 2	Bo: 0		
Vol/Cor: /			
Tag: Minusc.			
Speciali Le melme sono insensibile ad attacchi non condotti da fuoco o freddo. Dissolvono tessuti e pelli, nonché legno e metallo, in 6 round. Le melme possono restare sospese sui muri. Se colpiscono si attaccano alla vittima e in 6+1d3 round la trasformano in melma (il tempo dimezza per ogni melma che si attacca). Per staccare le melme bisogna ucciderle bruciandole (i danni vanno suddivisi anche con la vittima).			

NB: quando una melma muore, lascia sul terreno una specie di grasso verdastro (innocuo), utile per smuovere la statua nel cunicolo 4.

Cunicolo 2:

Il cunicolo corre verso ovest, ed è illuminato scarsamente da una luminescenza che proviene dall'altra parte della sua estensione. Arrivati in fondo i personaggi vedranno una caverna piena di strani funghi fosforescenti. I funghi sono disseminati per l'intera caverna e sono innocui, ma non lo sono le 3 scimmie carnivore ivi presenti, che nei periodi di scarsità di prigionieri si cibano di questi strani funghi.

3 SCIMMIE TORO		Tratti	Armatura
For: 14	Res: 28	2 Artigli: 12	Nessuna
Des: 10	Bo: +4	1d3+4	
Cos: 12		Morso: 14	
V/Cor: 14		1d6+4	
Tag: Med			

Cunicolo 3:

Il cunicolo corre verso sud ed è completamente buio. Lungo il cunicolo si aprono piccole nicchie. Le nicchie sono 10 contengono 5 serpentelli velenosi ciascuna. Se i personaggi non faranno troppo rumore i serpenti non usciranno dalle nicchie.

SERPENTI VELENOSI		Tratti	Armatura
For: 4	Res: 4	Morso: 7	Nessuna
Des: 9	Bo: 0	1d6	
Cos: 2			
Vol/Cor: 6			
Tag: Piccola			

Nota:
La vittima del morso velenoso del serpente, subisce subito 1d3 danni e deve affrontare una prova di Cos diff 14 per non rimanere avvelenato. In caso di avvelenamento, il malcapitato subisce 1d3 danni ogni ora finchè non gli viene somministrato un antidoto.

In fondo al cunicolo si trovano resti di scrigni rotti e sfasciati ma di nessun valore, il legno degli scrigni e secco e potrebbe servire come torcia.

Cunicolo 4:

Il cunicolo corre verso nord, alla sua fine si trova una grande stanza di mattoni e al centro è posto un grande statua antropomorfa. Un altro cunicolo si trova dall'altra parte della stanza, tale cunicolo è inclinato vistosamente verso il basso. La rampa scende per 30m; in fondo si trova una porta di ferro chiusa e impossibile da aprire se non usando un ariete.

NB: I personaggi potrebbero usare la statua per sfondare la porta. La tuttavia statua pesa troppo per essere trascinata. I personaggi possono smuovere la statua usando la gelatina delle fanghiglie verdi morte (cunicolo 1). Infine far rotolare la statua per la rampa.

3.7 - FUGA DALLE PRIGIONI

Una volta sfondata la porta i personaggi si troveranno davanti e una vastissima caverna naturale, piena di stalattiti e stalagmiti, in alcuni punti si notano dei recenti lavori di scavo e pavimentazione. La caverna riceve illuminazione da alcune torce che si stanno tuttavia esaurendo. Sembra che Zogar stia ampliando il suo dungeon.

Se i personaggi si fermano a riflettere, arriveranno alla conclusione che chi lavora nello scavo non sarà entrato di sicuro dalle prigioni, dunque ci deve essere una via di uscita!

NARRATORE

> Le ultime torce che illuminano la zona si stanno spegnendo. Proprio mentre credete che la zona sia deserta sentite un urlo di rabbia. Un'alta figura scura con frusta alla mano sbuca da un cunicolo in alto. L'uomo dista 30 metri in linea d'aria. Non capite cosa stia dicendo ma sembra stia imprecando. Forse vi ha visto!

In realtà l'uomo sta chiamando dei minatori che si sono addormentati sul lavoro.
Se i personaggi restano dove sono o ancor meglio si nascondono non verranno visti e dopo poco tempo sentiranno rumore di picconi all'opera. Gli uomini che stanno lavorando con i picconi sono dei prigionieri di guerra. Se i personaggi sono furbi potrebbero mischiarsi ad essi ed aspettare la fine della giornata per uscire oppure organizzare una rivolta (i prigionieri sono una ventina armati solo di picconi).
NB: I personaggi potrebbero parlare con i prigionieri e apprendere:

- Il Signore (così chiamano Zogar) ha catturato di recente altri prigionieri, ma sembra che questi siano andati a deliziare le sue creaturine.
- Il Signore ha catturato anche una donna, che possedeva qualcosa di importante per lui.
- Il Signore è partito per un viaggio nelle regioni a sud.
- La donna è stata affidata ai selvaggi, forse per uno dei loro terribili sacrifici.

Se al contrario i personaggi attaccano o si fanno vedere, l'uomo darà l'allarme urlando e immediatamente alle sue spalle sbucheranno 20 selvaggi (si veda sopra per le caratteristiche).

Dietro all'uomo con la frusta si trova un lungo tunnel ascendente che sbuca in superficie davanti a un'imponente rovina a forma di piramide (probabilmente la dimora di Zogar).
La piramide è piena di sentinelle nere, se i personaggi faranno troppo rumore tutte le sentinelle accorreranno per catturarli.

Se i personaggi escono mischiati assieme agli schiavi verranno condotti in una capanna li vicino e li legati a dei pali fino al giorno dopo (anche nella capanna i personaggi potrebbero apprendere dai prigionieri quanto detto sopra).

I problemi dei personaggi ora sono due: inseguire Zogar e liberare Valeria.

Valeria è tenuta prigioniera in un villaggio a poche centinaia di metri (viene lasciata al Narratore la conduzione dell'avventura sul salvataggio).
Valeria sa che Zogar tiene nella sua stanza all'interno delle rovine una mappa dei Regni Neri dove ha segnato la locazione del tesoro (è ovvio che senza una mappa le probabilità sono minime).
I personaggi possono dunque introdursi nella piramide e rubare la mappa (guardie permettendo).

NB: I personaggi troveranno i loro oggetti all'interno della piramide, nella stanza di Zogar (sorvegliata da 4 guardie).
I personaggi non troveranno tuttavia il libro degli incantesimi di Zogar e i suoi oggetti magici più potenti, che sono tenuti in una stanza adiacente, chiusa da una porta magica di ferro sulla quale sono riportate orripilanti figure di demoni (la porta non è forzabile in alcun modo, solo Zogar può aprirla)
Tuttavia nascoste in una nicchia segreta di un muro (tiro Cercare/Osservare con penalità di –2) si trovano al cune pergamene contenenti i seguenti incantesimi:
-Vortice (Aeromanzia)
-Ghiacciare (Criomanzia)
-Contingenza (vedi nuovi incantesimi)

3.8 - ALL' INSEGUIMENTO DI ZOGAR

Dopo molti giorni di marcia i personaggi incominciano a scorgere il picco della montagna solitaria.
Sebbene non sia molto alta, la sommità è completamente avvolta da strane nebbie.
La montagna dista ancora 4 giorni di marcia.

Man mano che i personaggi si avvicinano incominceranno a sentire rumore di tamburi e canti tribali in lontananza.
La notte si vedranno fuochi accesi vicino ai piedi della montagna.

Tutt'attorno alla montagna solitaria sono disposte molte tribù di selvaggi che si sono radunate lì per ordine del loro sommo stregone Zogar Sag.
Zogar infatti vuole che molti dei suoi sudditi vedano il potere con il quale distruggerà il nemico stygiano.

Per raggiungere i piedi della montagna i personaggi dovranno perciò riuscire a passare inosservati attraverso gli accampamenti dei selvaggi.

Una volta superato questo primo ostacolo i personaggi noteranno due grandi colonne che segnano un percorso abbastanza impervio che si arrampica su per la montagna.

3.9 - IL PONTE

NARRATORE

> Da qualche ora state seguendo il sentiero che si inerpica fra le rocce aguzze della montagna solitaria.
> Avete appena superato una pericolosa scarpata quando il percorso giunge ad un crepaccio dal quale parte un piccolo ponte di corda. Sarebbe tutto alquanto semplice se non fosse per le due mostruose creature che lo stanno sorvegliando.

2 DEMONI DELLE TENEBRE		Tratti	Armatura
For: 16	Res: 48	2 Artigli: 13	Pelle coriacea
Des: 13	Bo: +5	1d6+5	1d6
Cos: 16			
Vol/Cor: 14			

Tag: Grande
Speciali
La vista del demone provoca paura e richiede una prova Vol/Cor di diff 14. In caso di fallimento si subisce una penalità pari allo scarto a tutte le azioni.
Si veda il Manuale delle Creature di Barbarian per maggiori informazioni

Le due creature sono due demoni evocati da Zogar affinché nessuno provasse a seguirlo.
I personaggi si trovano fuori dal raggio visivo dei due mostri e per il momento sono al sicuro.
Sta ai personaggi riuscire a passare il ponte usando la forza oppure l'astuzia.

3.10 - LA SALITA FRA LE NEBBIE

NARRATORE

> Siete arrivati nel punto ove cominciano le nebbie, il sentiero si addentra al loro interno.

Una volta all'interno delle nebbie i personaggi riusciranno a distinguere a malapena il sentiero.
La visuale è di 60 cm.

La cosa che metterà più a disagio i personaggi sarà tuttavia la sensazione di non essere soli.
Dopo alcuni minuti delle voci cavernose incominceranno a parlare.

NARRATORE

> Voci profonde e cavernose rompono il silenzio. <<Tornate indietro finche potete, ciò a cui state andando in contro non è per i mortali>>

Detto questo le voci si placheranno.

Intanto Zogar, accortosi che i suoi demoni non sono riusciti a fermare i personaggi, dall'alto di una roccia evocherà 5 scheletri non morti.
Così facendo lo stregone spera di impegnare i personaggi giusto il tempo per permettergli di mettere le mani sul grande tesoro di Gwalur.

NB: A causa delle nebbie i personaggi possono usare le abilità di difesa solo con valore dimezzato.

5 SCHELETRI NON MORTI		Tratti	Armatura
For: 3	Res: 10	Spade: 8	Nessuna
Des: 4	Bo: 0	2d6	
Cos: 4			
Vol/Cor: /			

Tag: Media
Speciali
Le armi da punta causano solo la metà dei danni. I danni a braccia e gambe vanno ignorati.
Chi vede gli scheletri e ha Vol/Cor inferiore a 8, deve effettuare una prova su quel tratto, di diff 12 o subire una penalità di pari allo scarto a tutti i tratti.

3.11 - IL TEMPIO DI GWALUR

NARRATORE

> Le nebbie si diradano e davanti ai vostri occhi appare un paesaggio da togliere il fiato.
> Un pianoro roccioso illuminato dal sole è circondato dal muro di nebbie da cui siete usciti.
> A poche centinaia di metri da voi, un maestoso tempio.
> Un enorme gradinata di mille e più gradini costeggiata da molte statue porta verso una gigantesca entrata;
> Sull'arcata in alto il simbolo mistico di Gwalur.
> Sulla soglia del tempio un uomo in veste nera sparisce dalla vostra vista.

Le statue lungo la scalinata rappresentano creature antropomorfe con testa da elefante.

Quando i personaggi si precipiteranno all'interno del tempio si troveranno in una grande sala costeggiata da molte colonne altissime. In fondo alla sala si trova una grande statua a forma di testa d'elefante con inciso sulla fronte il simbolo di Gwalur.
La proboscide forma una specie di seggio e le zanne dei poggia mano.

Zogar si trova proprio là seduto e ha appena appoggiato le mani sulle zanne.

NARRATORE

<<Ben venuti amici>>, dice Zogar, <<Siete venuti ad assistere alla mia vittoria?>>

Improvvisamente le zanne brillano di luce propria e gli occhi della statua si aprono.
Qualsiasi cosa facciano i personaggi non riusciranno ad avvicinarsi a Zogar ne tantomeno a colpirlo.

NARRATORE

<<Siiii, sento il potere crescere, sento la forza fluire nelle mie vene. Nessuno potrà opporsi a Zogar.>>

Un gran rumore di pietra che si sgretola proverrà dalla gradinata alle spalle dei personaggi.
Dopo alcuni turni 100 e più creature con la testa d'elefante entreranno nella sala e si inginocchieranno ai piedi di Zogar.

NARRATORE

Le strane creature dalla testa d'elefante si inginocchiano davanti a Zogar. Incredibilmente sentite delle parole risuonare all'interno della vostra mente, ma nessuno sta parlando.
<<Per Gwalur nostro signore>>, dice la voce, <<tu o essere venuto dall'esterno hai chiamato noi>>
<<Ora che hai ricevuto il dono di Gwalur vivrai attraverso i secoli. Così sia>>.
Zogar ha un espressione folle sul viso, sembra che possa tenere il mondo su una mano.
State assaporando la vostra sconfitta, avete perso.
<<Cosa? Noooo>>, urla improvvisamente Zogar,<<Che mi sta succedendo cosa mi state facendo!!>>.
Guardate Zogar, i suoi piedi sono diventati di pietra.
Poi le sue mani. Zogar ora non ride più, il panico si è impadronito di lui.
<<Per Gwalur>>, dice la voce di prima, <<ora vivrai per sempre assieme a noi. Questo è il dono di Gwalur!>>.
Allibiti guardate la trasformazione di Zogar; come un uomo che sta affogando cerca disperatamente di alzare la testa più in alto che può.
Il collo è di pietra, poi la bocca , poi il naso, infine gli occhi sgranati, quasi fuori dalle orbite.
Una fine orribile per un uomo altrettanto orribile.

Gli esseri antropomorfi usciranno dalla sala e torneranno ai loro posti lungo la scalinata, ove diverranno nuovamente di pietra.

Se i personaggi attaccano stupidamente le creature queste cercheranno di trasformarli in pietra (Tocco: 6). Le creature non possono essere ferite.

NB: I personaggi potrebbero pensare di aver fatto tanta strada per niente. Nella sala infatti non c'è nulle di valore.
Questo non è vero. Infatti se i personaggi seguiranno con un dito il segno di Gwalur posto sopra la testa-trono d'elefante entreranno in contatto telepatico con Gwalur in persona.
Gwalur, per una buona motivazione, esaudirà un solo desiderio per tutti.

4.0 - CONCLUSIONE

Quando gli indigeni non vedranno più tornare Zogar si faranno prendere dal panico. Senza un leader che li guidi nella guerra perderanno ogni speranza di vincita e la guerra finirà.

I personaggi ritorneranno nel mondo civile senza troppi problemi (I selvaggi non li attaccheranno).
Inoltre se i personaggi ricordano bene il re di Stygia aveva promesso una bella ricompensa per I Liberi Compagni.
Visto che dei liberi compagni sono rimasti solo i personaggi ci si può aspettare una lauta ricompensa.

La ricompensa del re sono 200 monete d'oro in gioielli e un periodo illimitato di soggiorno nel palazzo reale.
Per quanto riguarda Valeria (naturalmente se i personaggi la hanno salvata) le sue navi la stanno aspettando al porto.
Valeria inviterà i personaggi a seguirla nelle sue avventure fra le onde azzurre del mare.
Se i personaggi accettano, diverranno i luogotenenti della più famosa pirata di tutti i mari (una vita di bottino tesori e scontri navali).

Se rifiutano, Valeria li saluterà augurando loro fortuna e gloria, aggiungendo che se il fato vorrà un giorno forse si rincontreranno.

NARRATORE

La locanda era piena, il silenzio regnava sovrano interrotto soltanto dal crepitare del fuoco nel camino.
<<...
E così finisce codesta avventura
Fra pirati, selvaggi e antichi tesori
E sebbene da creder questa storia sa dura
V'assicuro che l'eroi non sono canzoni

Ne tantomeno sono visioni
D'un povero bardo
Che del vino fa 'l suo baluardo.
>>

5.0 - PERSONAGGI NON GIOCANTI

VALERIA LA CORSARA

Valeria fa parte della confraternita della mano rossa, un gruppo di corsari temuti in molti mari.
Valeria è una bellissima donna ma non tollera le avance. Quando prende una decisione, difficilmente si riesce a fargli cambiare idea.
E' sulle tracce di Zarallo, suo ex amante, che con l'inganno le ha sottratto la mappa di un tesoro nascosto proprio all'interno dei Regni Neri.
Per maggiori informazioni su questo personaggio si veda anche l'ambientazione Hyboria di Barbarian.

VALERIA			Tratti	Armi	Armatura
	For: 7 Des: 9 Cos: 8 Vol/Cor: 7 Tag: Med	Res: 16 Bo: 0	Spada: 10	Sciabola: 2d6	Nessuna

ZOGAR SAG

Zogar Sag nacque dall'orribile unione fra una donna umana e un demone.
Avendo in se il sangue di un demone Zogar ha imparato ad utilizzare la magia demoniaca per evocare i demoni della sua razza (DEMONI DELLE TENEBRE ESTERNE).
Il Narratore sappia che Zogar è molto potente, perciò stia molto attento se dovesse verificarsi uno scontro faccia a faccia con i personaggi.
Lo stregone indossa un potente manufatto: La tunica della protezione.
Questa tunica, create dallo stesso Zogar, concede a chi l'indossa gli incantesimi di Scudo d'energia minore e Barriera magica (sempre attivi).
Comunque visto che alla fine Zogar verrà pietrificato quest'oggetto non dovrebbero cadere in mano dei pg.

ZOGAR SAG			Abilità	Armi	Armatura
	For: 5 Des: 6 Cos: 6 V/Cor: 8 Tag: Md	Res: 13 Bo: 0	Abilità magiche: 9 Conoscenze magiche: 10 Bastone/Lancia: 4	Bastone 1d6	Tunica della protezione

Incantesimi (principali)
Evoca demoni delle tenebre esterne (Solo Zogar, costo 2)
Orrore (Necromanzia, costo 1)
Tocco vampirico (Necromazia, costo 1)
Raggio di Debolezza (Necromazia, costo 1)
Cono di fuoco (Piromanzia, costo 4)
Ologramma (Illusione, costo 5)
Scheletro non-morto (Necromanzia, costo 5)

Il Narratore può scegliere se lo desidera altri incantesimi

Oggetti
Tunica della protezione
Bastone magico (dimezza il costo degli incantesimi)
Anello di giada (15 punti magici per incantesimi)

Orrore *Costo: 1* *Raggio d'azione: 10m* *Durata: 1 round + scarto* *Area: Una creatura* *Difficoltà: 14* *Conoscenze Magiche: 4* *Lo stregone imprime nella mente della vittima terribili immagini di morte. La vittima deve effettuare con successo un tiro su Volontà/Coraggio di diff 16 o scappare terrorizzato per 2 round.*	***Tocco vampirico*** *Costo: 1* *Raggio d'azione: Al tocco* *Durata: Istantaneo.* *Area: Una creatura* *Difficoltà: 14* *Conoscenze Magiche: 2* *Lo stregone deve toccare con la mano la sua vittima eseguendo con successo un tiro su Lottare. Se la vittima viene toccata le perde per un giorno 1d6 punti Res che vengono aggiunti a quelli dello stregone. Se lo stregone supera il suo totale di punti Res, quelli in più gli rimarranno per 6 round.*

Ologramma *Costo: 5* *Raggio d'azione: 3m* *Durata: 5 round* *Area: Lo stregone* *Difficoltà: 17* *Conoscenze Magiche: 10* *Lo stregone crea un'immagine identica alla sua che lo segue a 3m di distanza. Non è possibile distinguere lo stregone dal suo doppio e tutti gli attacchi contro lo stregone hanno il 50% di probabilità di colpire il suo doppio. L'ologramma svanisce dopo 5 round.*	***Raggio di debolezza*** *Costo: 1* *Raggio d'azione: 10m* *Durata: Speciale* *Area: Una creatura* *Difficoltà: 13* *Conoscenze Magiche: 1* *La creatura colpita perde 1d3 + scarto punti Forza, che potranno essere riacquistati col riposo.*
Cono di fuoco *Costo: 4* *Raggio d'azione: 0 m* *Durata: Istantanea* *Area: Un cono lungo 10m e largo 3m alla base.* *Difficoltà: 16* *Conoscenze Magiche: 9* *Dalla mano dello stregone scaturisce un getto infuocato a forma di cono (lungo 10m e largo 3 nel punto più lontano). Tutte le creature presenti in questa zona subiscono 3d6 + scarto danni (non assorbibili dall'armatura). I materiali infiammabili prendono fuoco con una prob. di 3 su 1d6. Le vittime possono tentare la difesa.*	***Scheletro non-morto*** *Costo: 1 punto mana per ogni 5 punti Resistenza dello scheletro* *Raggio d'azione: 10m* *Durata: 1 ora* *Area: Speciale* *Difficoltà: 13* *Conoscenze Magiche: 4* *Lo stregone può ordinare ad uno o più scheletri di risorgere e servirlo per un'ora. Lo stregone spende un totale di punti mana pari a 1 ogni 5 punti Resistenza degli scheletri animati. Le statistiche degli scheletri sono quelle riportate nel 'Manuale delle Creature' sotto la voce Scheletro non-morto. Dopo un'ora gli scheletri tornano com'erano prima. Se lo scheletro non è integro, cioè mancano una o più parti, rimarrà così anche dopo essere stato animato.*
Evoca/Vincola demone *Costo: Speciale.* *Raggio d'azione: 10m* *Durata: Speciale.* *Area: Speciale.* *Difficoltà: 16* *Conoscenze Magiche: 10* *Con questo incantesimo lo stregone può evocare o vincolare una creatura demoniaca. Il costo è pari alla metà della Res del demone. Se lo stregone non conosce il punteggio necessario può: tentare a caso, oppure documentarsi su antichi tomi di magia. Evocare significa richiamare una creatura da un altro luogo o dimensione (l'invocazione può richiedere parecchi minuti).* *Spesso le creature evocate non sono amichevoli, in questo caso serve "vincolarle". Col vincolo lo stregone può dare un ordine al demone. Finito l'ordine il demone sparirà. Poiché alcune evocazioni richiedono parecchia fatica, spesso si ricorre a rituali di parecchie ore a cui partecipano molti stregoni e cultisti. Per vincolare un demone già vincolato bisogna prima ricorrere all'incantesimo di Disincantamento: Annulla vincolo.* *I demoni che si possono evocare sono descritti nel Manuale delle Creature.*	

6.0 – NUOVI INCANTESIMI

CONTINGENZA

Costo: 1+ Speciale
Raggio d'azione: Al tocco
Durata: Speciale
Area: Un oggetto:
Difficoltà: 16
Conoscenze Magiche: 8

Questo potente ed utilissimo incantesimo permette di accumula punti mana in un oggetto.
La quantità di punti accumulabili dipende dal tipo di materiale e dalla grandezza; non tutti i materiali sono capaci di contenere energia magica. Se l'incantesimo fallisce o il materiale accumula più punti di quanti ne può contenere si disintegra liberando l'energia accumulata. Di solito gli oggetti che meglio resistono all'accumulo di punti sono le gemme e i materiali preziosi.
L'accumulo di energia magica tuttavia danneggia qualsiasi tipo di oggetto ed è per questo che ogni volta che lo stesso oggetto viene caricato perde un punto dal massimale di punti accumulabili e il 10% del suo valore.
A zero punti l'oggetto si disintegra.
Il costo dell'incantesimo è di un punto mana più il numero di punti che si vogliono inserire nell'oggetto.
Qui di seguito riportiamo come esempio alcune sostanze e il quantitativo di punti mana che possono accumulare.
Il valore indicato si riferisce a 1dm³ di sostanza.

Bronzo, Rame: 2
Argento: 3
Oro, Osso: 4
Agata, Quarzo, Turchese: 5
Cristallo, Diaspro, Onice: 10
Ambra, Ametista, Corallo, Granato, Giada: 15
Acquamarina, Perla, Topazio: 20
Carboncino, Opale: 25
Smeraldo, Rubino, Zaffiro: 30
Diamante: 35
Pietrastella, Tristallo, Speciale: 40

7.0 – STATISTICHE INCONTRI

Grandi felini

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

	Ghepardo	***Pantera***	***Leone***	***Leopardo***	***Tigre***	***Smilodonte***
For	10	11	14	11	12	16
Des	15	12	12	12	13	15
Cos	10	10	12	11	12	13
Vol/Cor	8	8	9	8	9	10
Taglia	media	media	media	media	media	grande
Res	25	25	30	28	30	39
Bo	+2	+2	+4	+2	+3	+5
Quadrupede	MV	VE	VE	VE	VE	RA 25m
Attacchi	1d6+2 (10)	1d6+2 (10)	1d3+4 (12)	1d6+2 (10)	1d6+3 (11)	2d6+5 (14)

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.

For	20
Des	10
Cos	20
Vol/Cor	10
Taglia	grande
Res	60
Bo	+6
Movimente	Normale (ME)
Attacchi:	Morso: 1d6+6 (8) 2 Pugni: 8 (10) Presa stritolante: 2d6+6 (9)

Nota: *L'Urloi può attaccare con 2 pugni opppure con una presa. Il morso è usato raramente e per la maggior parte delle volte dopo la presa.*

Lupo

I lupi sono carnivori che cacciano in branchi; anche se preferiscono vivere all'aperto, è possibile trovarne all'interno di caverne. Esistono tre specie di lupi e si distinguono in base al colore del manto e dalla loro grandezza.
I più piccoli sono i lupi comuni, poi vengono i lupi grigi e infine i più grossi e feroci lupi neri. A differenza di molti carnivori solitari i lupi spesso attaccano l'uomo facendo forza sul loro numero.
Quando i lupi sono in branco il loro coraggio aumenta di 4 punti.

	Comune	***Grigio***	***Nero***
For	8	9	11
Des	10	10	11
Cos	7	8	12
Vol/Cor	6	8	10
Taglia	piccola	media	media
Res	12	20	25
Bo	+1	+1	+2
Movimento	RA	RA	RA
Attacchi	Morso: 1d6+1 (8)	1d6+1 (8)	1d6+2 (10)

Serpente gigante

For	10
Des	10
Cos	10
Vol/Cor	8
Taglia	grande
Res	25
Bo	+2
Movimento	Strisciante (LE)
Attacchi	Stritolamento: 1d6+2 (11)
Armatura	Scaglie: 1d3

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'impossessa di loro. Un licantropo ha anche il potere di rimarginare le ferite al ritmo di 5 pf per round.
L'unico modo per uccidere un licantropo è causargli un danno veramente distruttivo oppure utilizzare un'arma d'argento. I colpi inflitti da armi d'argento infatti non permettono la rigenerazione.
I saggi sostengono che questo male fu lanciato sulla terra da Gullah, il dio gorilla sulla Luna, per punire gli uomini che cacciavano nelle sue foreste sacre. La maledizione di Gullah trasformò quegli uomini in bestie assetate di sangue, che cominciarono ad uccidere e massacrare i loro simili.
La maledizione del licantropo si trasmette col morso, la vittima di un morso manifesta i primi sintomi dopo una settimana circa. L'unico modo per curare la licantropia è bere una pozione di sangue di scimmia toro, polvere d'argento e pelo di licantropo. La pozione può essere preparata da un esperto guaritore.

For : *+6 la For originaria (14)*
Des : *+2 la Des originaria (8)*
Cos : *+4 la Cos originaria (11)*
Vol/Cor : *+2 la Vol/Cos originaria (8)*
Taglia : *media (x 2,5)*

Res : *variabile (28)*
Bo : *variabile (+4)*
Movimento: *Bipede VE*
Quadrupede MV
Attacchi: *2 Artigli: 1d6 + Bo 9*
1 morso: 1d6 +Bo 10
Speciale: *Rigenera 5 pf per round causati da armi normali. Le armi d'argento non permettono la rigenerazione.*

Fiori vampiro

Sembrano normali fiori rossi che spesso sono raggruppati a migliaia a formare un rosso tappeto cremisi.
Quando una creatura attraversa una di questi gruppi di fiori, questi si svegliano all'improvviso e attaccano il malcapitato.
Questi fiori possono attaccare con le radici, avvolgendo la vittima, o con i boccioli che possono succhiare energia vitale.
I fiori possono anche muoversi ma di pochi centimetri al round. Un solo fiore sarebbe una minaccia irrisoria per qualunque avventuriero, il problema è quando ci si trova avvolti da centinaia o migliaia di queste piante.

For : 1
Des : 2
Cos : *1*
Vol/Cor : *non applicabile*
Taglia : *minuscola (x 1)*
Res : *1*
Bo : *0*
Movimento: *Strisciante ST*
Attacchi: *4 radici: presa + 1 danno 7*
Bocciolo: risucchio 1d6 For 8
NOTE: Quando le radici si avvinghiano alla vittima s'insinuano sotto le eventuali protezioni. I danni provocati dunque non vengono parati dalle armature.

Orso

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

	Piccolo	***Medio***	***Gigante***
For :	*10*	*15*	*20*
Des :	*5*	*8*	*10*
Cos :	*10*	*14*	*20*
Vol/Cor :	*10*	*13*	*16*
Taglia :	*media*	*grande*	*enorme*
Res :	*25*	*42*	*80*
Bo :	*+2*	*+4*	*+7*
Movimento			
Quadrupede	*LE*	*LE*	*LE*
Attacchi			
2 artigli	*2d6+2 (6)*	*2d6+4 (7)*	*2d6+7 (9)*
Travolgere	*3d6 (8)*	*3d6 (10)*	*3d6 (12)*

Zombie

Gli zombie sono dei non-morti animati dalla necromazia, che ha infuso nei loro corpi in putrefazione l'abilità di muoversi. Sono lenti e inesorabili nell'unico compito che sanno svolgere: uccidere e divorare qualsiasi creatura vivente gli capiti a tiro per nutrire le sue membra cadenti.
L'unico modo per ucciderli è usare il fuoco o una magia sacra. Qualsiasi danno fisico non avrà effetto, anche senza testa lo zombie continuerà ad attaccare e le membra che gli vengono staccate continuano a “non-vivere” di “non-vita” propria.
Hanno un'andatura strisciante e nonostante le apparenze hanno una grande forza. Chiunque li veda e abbia Vol/Cor inferiore a 8 deve effettuare un tiro di diff 14 per non subire un malus a tutti i tiri pari allo scarto.

For:	*11*
Des:	*2*
Cos:	*Speciale*
Vol/Cor:	*/*
Taglia:	*Media*
Res:	*Speciale*
Bo:	*+2*
Movimento:	*ML*
Attachi	
Pugno:	*1d6 (7)*
Presa Stritolante:	*2d6 (8)*