

Le Creature di atlantide



Di: gwaedin

(luca.andena@polimi.it)

**Con il contributo di: Claudio Orlandi e
Alessio Lai**

Aggiornamento a cura di Gozilla

(gozilla@eutelia.com)

Versione 2.0

aggiornata 11 ottobre 2007

Le creature di Atlantide

Descrizione chiara ed esauriente delle molte creature viventi, non-morte, animali e incantate in cui si possono imbattere i Personaggi sul continente di Atlantide.

Ecco alcune indicazioni sulle pagine che seguono:

La descrizione di ogni creatura si articola in quattro parti: a) informazioni generali; b) punteggio; c) informazioni particolari; d) il ruolo della creatura nel gioco.

a) Tra le *informazioni generali* trovi una descrizione delle caratteristiche esterne, delle aree di diffusione e delle abitudini di vita della creatura.

b) il *punteggio* riporta alcuni dati tecnici in vista del gioco.

e) Le *informazioni particolari* consistono, nella parte dei casi, nelle regole di gioco specifiche che si applicano alla creatura.

d) L'ultima parte contiene consigli e suggerimenti di messa in scena destinati al Narratore, cioè su elementi dell'ambiente nel quale la creatura va inserita.

La maggior parte dei concetti impiegati nelle descrizioni sono già familiari al lettore; se così non fosse può consultare in proposito *l'Introduzione all'Avventura Fantastica*.

Velocità:

La cifra riportata come *Velocità* significa sempre «metri al secondo». Dato che normalmente un metro corrisponde alla lunghezza di un lato di ciascuna casella sui *Fogli di Orientamento*, ne puoi subito ricavare che ad esempio un Ratto (Velocità: 4) percorre quattro caselle nello stesso tempo in cui un Ragno delle Foreste (Velocità 6) ne copre sei. Se a *Velocità* corrispondono due cifre, per esempio 4/2, allora la *seconda cifra* indica la velocità al suolo, mentre la prima si riferisce alla maniera di spostarsi che la creatura preferisce normalmente, ad esempio il volo o il nuoto.

Esempio: Drago Arboricolo, Velocità 15/1. Il Drago Arboricolo copre in volo quindici caselle in un secondo, tua se costretto a strisciare per terra ne percorre nello stesso tempo solamente una. Se dopo *Velocità* trovi l'abbreviazione TabVel 1 o 2 ciò significa che la velocità è variabile, e per determinarla occorre consultare le Tabelle della Velocità 1 o 2 nel sottocapitolo 4.1..o a *fine libro*

Ricorda che tutte le velocità riportate sono *velocità massime* che le creature possono mantenere solo per un tempo limitato, determinato dalla loro *Resistenza*.

Resistenza:

Il numero di secondi per cui una creatura può resistere alla sua velocità massima. Per altre spiegazioni vedi il sottocapitolo 4.3..

In alcuni punteggi al posto di cifre fisse troverai delle proposte di lancio dei dadi, ad esempio: *Goblin, Coraggio 1D6+2 (5)*. Queste indicazioni hanno la funzione di stimolare il Narratore a «plasmare» egli stesso questo o quel mostro.

Il Punteggio di Coraggio di un Goblin viene in questo caso stabilito per mezzo di un dado a sei facce. Al numero uscito si somma la cifra 2. Così

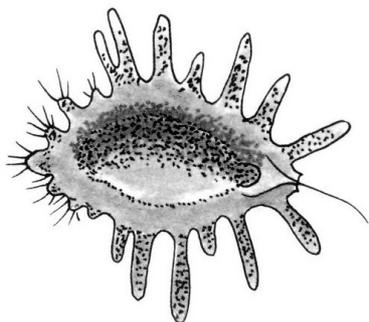
il Goblin può avere un Punteggio di Coraggio che va da 3 a 8. La cifra tra parentesi dà, per i Narratori più frettolosi, il Punteggio medio arrotondato, in questo caso appunto (5).

Il lettore attento noterà forse che i Punteggi di qualche mostro di vecchia conoscenza si presentano qua e là modificati, e per lo più risultano innalzati. Con questo vogliamo ancora una volta sottolineare che in realtà nessun mostro dovrebbe possedere Punteggi fissi e immutabili. Fa parte dei compiti di un Narratore calibrare tutti i Punteggi dei mostri in maniera tale che ne scaturisca un gioco equilibrato e avvincente. E così come i Personaggi conseguono livelli crescenti, ci si può benissimo immaginare che anche tra Orchi, Giganti e Goblin vi siano vecchie canaglie e coriacei veterani di gran lunga più forti dei loro comparati incontrati nelle precedenti avventure

Alcune abbreviazioni di uso più frequente:

Vel	Velocità
Res	Resistenza
TabVel 1, 2	Tabella velocità
PV	Punti Energia Vitale
Ppro	Punti Protezione
Pfer	Punti ferita (sono i punti Impatto che oltrepassano l'armatura)
Pimp	Punti Impatto
1D20	Lancia una volta un dado da 20 facce
1D6	Lancia una volta un dado da 6 facce

Ameba Gigante



Informazioni generali:

L'Ameba Gigante è uno dei mostri più rari. Solo nelle caverne più umide, nelle cripte o nelle rovine può capitare talvolta di incappare in un esemplare di questa specie. Esternamente presenta l'aspetto della comune ameba unicellulare, solo che raggiunge fino a 3 metri di diametro. Si sposta modellando il proprio corpo in pseudopodi che le permettono di scivolare lentamente in avanti; la sua particolare costituzione la fa sì che possa passare tutta anche attraverso sottili fessure. Si muove con estrema lentezza ed è sempre alla ricerca di cibo, che assume (e assimila) sotto forma di qualsiasi sostanza organica. Nel suo corpo diafano si intravedono talvolta anche residui di sostanze inorganiche non digerite, come armi o oggetti di valore.

Punteggio

Coraggio	7	Attacco	12
Energia Vitale	40	Parata	0
Protezione	0	Impatto	1D6+3
Velocità	0,25	Resistenza	10

Classe 15

Informazioni particolari:

Solo le armi da taglio (sciabola, spada) o il fuoco consentono di combattere efficacemente l'Ameba. È meglio che i Personaggi evitino il contatto diretto, dato che il mostruoso protozoo secerne un liquido velenoso e corrosivo che provoca una perdita di 1D6 PV.

L'Ameba nel gioco:

A causa della sua lentezza nel muoversi l'Ameba Gigante non è capace di attaccare rapidamente. D'altra parte non conosce la paura, e una volta che abbia avvertito la presenza dei Personaggi dà loro la caccia per nutrirsi, iniziando ad avvicinarsi lentamente nel tentativo di fagocitarli. Ma siccome si muove con straordinaria lentezza, i Personaggi possono sfuggirle facilmente. Naturalmente può inseguirli, una volta che abbia avuto un contatto con loro. Così può succedere che l'Ameba ricompaia molto tempo dopo il primo (e per lei infruttuoso) contatto, decisa a consumare il suo pasto.

Aquila delle Montagne



Informazioni generali:

L'Aquila di Montagna è uno degli uccelli più grandi esistenti sul Continente di Atlantide. Il suo piumaggio bruno scuro col passar degli anni si tinge di grigio fino a diventare bianco sul capo e sulla punta delle ali. Le Aquile di Montagna raggiungono facilmente un'apertura alare di più di 3 metri. Le zampe sono gialle e fornite di lunghi e potenti artigli. Le Aquile di Montagna sono solite nidificare negli anfratti più irraggiungibili delle vette montagne.

Grazie alla loro straordinaria resistenza al volo e alla capacità di coprire senza sforzo grandi distanze, si possono avvistare in quasi ogni regione del Continente.

Punteggio

Coraggio	20	Attacco (picchiata)	17
		Attacco (comb. ravvicinato)	6
Energia Vitale	18	Parata	6
Protezione	2	Impatto (becco)	1D6+1
		Impatto (artigli)	2D6
Velocità	30\1	Resistenza	60

Classe 20

Informazioni particolari:

Le Aquile di Montagna, come le altre aquile, vivono in piccoli gruppi o in nuclei familiari. Non appena qualcuno si avvicina al loro nido si sentono minacciate, e la femmina muove all'attacco contro gli intrusi, piombando loro addosso in picchiata. Per le armi da tiro un'Aquila in volo costituisce un bersaglio di media grandezza, ma un'Aquila in picchiata è un bersaglio molto piccolo!

L'Aquila di Montagna nel gioco:

L'Aquila di Montagna, sia da sola che con l'intera famiglia, assalirà i Personaggi solo se questi giungono in vicinanza del nido. Altrimenti i Nostri, dato che come prede non presentano alcun interesse per questi rapaci, hanno ben poco da temere da parte della «Regina delle vette».

Aquila Marina

Informazioni generali

L'Aquila Marina è un grande rapace dal piumaggio grigio bruno. Le penne del collo e della testa sono più chiare e possono essere bianche negli esemplari più anziani, mentre il becco e gli occhi sono neri. Raggiunge un'apertura alare di più di 2,5 metri. Le zampe, nere e munite di speroni, terminano in temibili artigli, affilati come lame (li coltelli).

L'Aquila Marina vive esclusivamente lungo la costa orientale di Atlantide; si suppone che il regime dei venti prevalente sulla costa occidentale renda impossibile la dimora delle Aquile Marine. Per loro natura le Aquile Marine sono molto timide, e per questa ragione non nidificano mai nelle vicinanze di insediamenti umani.

Punteggio

Coraggio	18	Attacco (picchiata)	17
		Attacco	(comb.
ravvicinato)	6		
Energia Vitale	2	Parata	6
Protezione	2	Impatto (becco)	1 D6+1
		Impatto (artigli)	
	2 D6		
Velocità	30\1	Resistenza	60

Classe 18

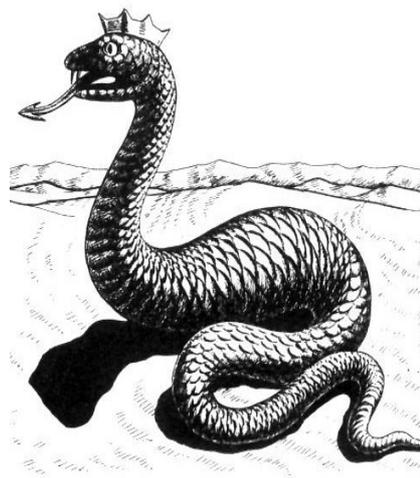
Informazioni particolari e L 'Aquila Marina nel gioco:

vedi «Aquila di Montagna»

L 'Arpia nel gioco:

L'intelligenza delle Arpie è umana, ma il loro intelletto ottenebrato le rende assolutamente imprevedibili. Sono capaci di accogliere gentilmente i Personaggi e di aggredirli selvaggiamente un istante dopo; viceversa possono interrompere improvvisamente un combattimento per offrire agli avversari il loro aiuto.

Basilisco



Arpia

Informazioni generali:

L'Arpia è una creatura composta, mezza donna e mezza uccello, ed è frutto di Magia Nera.

Ha origine da un uccello rapace, come un'aquila, un avvoltoio o un condor e da una sventurata donna caduta in potere di un Mago. Nel corso di una terribile pratica di Trasmutazione l'uccello cede la vita, e la donna la sua immagine. Perché meravigliarsi se spesso tali morbose ideazioni, degno frutto del cervello di un Mago, hanno la mente sconvolta dalla follia?

Punteggio:

Coraggio	18	Attacco	15
Energia Vitale	40	Parata	10
Protezione	2	Impatto	1 D6+4
Velocità	15\1	Resistenza	60

Classe 30

Informazioni particolari:

L'Arpia combatte più con i potenti artigli forti ali che non con i denti: questi infatti le derivano dalla sua natura umana, e sono piuttosto inoffensivi.

Sulle Catene montuose dell'Atlantide centrale e meridionale è facile imbattersi in interi stormi di Arpie. I Personaggi devono dimostrare di essere in grado di sostenere il frastuono prodotto (la uno stormo di Arpie superando delle Prove di Coraggio.

Informazioni generali

Il Basilisco è il più spaventoso e più pericoloso di tutti i mostri. Ha l'aspetto di un serpente, con un corpo massiccio e raccolto in spire; in testa porta una corona.

I Basilischi amano i climi caldi e aridi. Nelle vaste steppe e nei deserti di sabbia dell' Atlantide meridionale si dice che vivano due o tre di questi mostri spaventosi. Un Basilisco vive settecento anni: nasce da un uovo di gallo che sia stato covato da un rospo. Ciò si verifica in media una volta ogni settecento anni, e così i Basilischi di Atlantide non rischieranno mai di estinguersi.

Punteggio:

Velocità	1
Resistenza	1000

Altri dati non sono necessari per il Basilisco, dato che non si perviene mai ad un combattimento normale e nemmeno ad un incontro con questo mostro.

informazioni particolari:

Sono ben pochi gli uomini che abbiano mai visto un Basilisco vivo, e quegli infelici hanno dovuto pagare tale esperienza con la vita, poiché il solo sguardo di un Basilisco è mortale. L'aria è talmente impastata per un raggio di dieci metri intorno a lui che tutte le piante appassiscono, ogni

creatura animale muore e qualsiasi specchio d'acqua inizia a ribollire svaporando in velenosi fumi. Chi si arrischia a metter piede in quella zona contaminata si ammala immediatamente ed è condannato a morire dopo lunga e penosa agonia, a meno che non gli venga somministrato in tempo un filtro magico. I luoghi in cui un Basilisco si è soffermato per lungo tempo restano

contaminati per settimane e non recano traccia (li vita per mesi).

Quando i Personaggi sostano dove in precedenza è stato un Basilisco vengono ben presto colti da stanchezza, dolori di testa, crampi allo stomaco e intollerabili disturbi della vista.

Un Basilisco abbattuto può essere guardato senza correre pericolo solo sette ore dopo la sua morte. Dopo cinque giorni può essere toccato; ma è solo dopo sette settimane che le sue letali emanazioni si neutralizzano completamente.

11 Basilisco non ha intelligenza, né nemici naturali, e non sa che cosa sia la paura. Esiste un'unica possibilità di uccidere questo mostro: bisogna porgergli uno specchio. Quando vede la propria immagine riflessa nello specchio muore di colpo, perché il suo aspetto è tanto letale per il Basilisco quanto lo è per gli uomini. Solo Guerrieri dal 5° Livello in su possono ardire di uccidere un Basilisco con l'aiuto di uno specchio.

Il combattimento si svolge come segue:

un Guerriero si avvicina al Basilisco fino a circa venti metri, e tiene lo specchio legato in cima ad una lancia, ad un bastone o ad un oggetto simile. Poi deve compiere una Prova di Coraggio +2.

Se fallisce deve fuggire e non può più tentare di uccidere un Basilisco per tutto il corso dell'Avventura. Il Narratore ora tira un dado a sci facce per stabilire i Punti di Ferita, poiché il Personaggio si è già trovato troppo vicino al pestilenziale alito del mostro. Se la Prova di Coraggio viene superata, il Guerriero prova ad avvicinarsi ancora di più al Basilisco tenendo gli occhi chiusi. Per far ciò deve superare, una dopo l'altra, una Prova di Abilità +3 e una Prova di Coraggio +4.

Se fallisce una delle due prove il Narratore stabilisce con 2D6 i Punti di Ferita. Se invece entrambe le prove riescono, il Guerriero si trova nelle immediate vicinanze del Mostro.

Ora deve superare, una dopo l'altra, due Prove di Abilità +5.

La prima per stabilire se gli riesce di uccidere il Mostro; la seconda, a prescindere dall'esito della prima, per stabilire se ce la fa a lasciare la zona letale. Se fallisce nella seconda prova il Personaggio è morto. Se la supera, il Narratore stabilisce con 3D6 i Punti di Ferita. Il Guerriero subisce comunque dei Punti di Ferita, e precisamente in ragione di quanto si è avvicinato al Mostro.

Se al Guerriero non viene somministrato alcun antidoto magico dopo il combattimento, perde ad ogni Turno un altro punto della propria Energia Vitale. L'antidoto può fermare questa perdita strisciante ma non togliergli i Punti di Ferita subiti.

Una completa guarigione del Guerriero è possibile solo fra due Avventure.

Il Basilisco nel gioco:

Se il Narratore non ha un qualche motivo per voler eliminare i suoi Personaggi, non dovrà mai farli imbattersi inaspettatamente in un Basilisco. Dovrà se mai accennare loro che stanno avvicinandosi ad un luogo in cui si trova un Basilisco («... d'un tratto vi accorgete che i cespugli circostanti sono spogli; che l'erba della steppa è come bruciata. Scoprite una o due carcasse di uccelli mezze putrefatte e numerosi cadaveri di lucertole. Nell'aria c'è un puzzo nauseabondo e fate fatica a respirare. Alrik lamenta dolori allo stomaco, e ad

Elura lacrimano gli occhi . . . »).

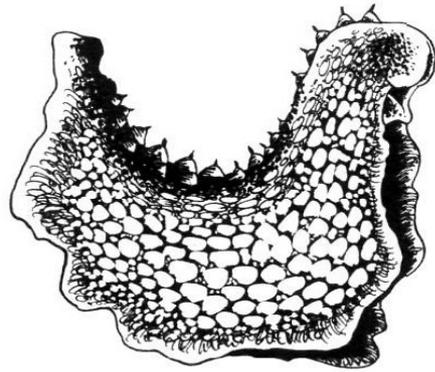
Se il gruppo non ha con sé né uno specchio né un antidoto magico, e se non comprende nemmeno un Guerriero almeno del 5° Livello, è meglio che si allontanino al più presto possibile.

Il Basilisco non combatte; non ha poteri magici, ed è immune dalla magia.

Se un Personaggio sopravvive al tentativo di uccidere un Basilisco senza che ciò gli riesca, consegue 500 Punti d'Avventura. Con l'uccisione del Mostro consegue 1000 Punti d'Avventura e può d'ora in poi fregiarsi del titolo di «Uccisore di Basilischi».

Può inoltre vendere il cadavere del Mostro nei bazar di Atlantide (ammesso che tornando a recuperarlo dopo sette settimane lo trovi ancora dove l'ha lasciato) e ricavarne così 700 corone.

Berlomorfio



Informazioni generali:

Il Berlomorfio è un essere lungo fino a quattro metri, che si annida negli acquitrini e nelle foreste di mangrovie della costa meridionale di Atlantide. Dato che non è in grado di nuotare e può restare sott'acqua per periodi limitati di tempo, resta sempre nei pressi di rive asciutte o di oggetti galleggianti. Talvolta aderisce alle fiancate delle navi, e giunge persino ad insinuarsi all'interno delle imbarcazioni.

La pelle del Berlomorfio è nuda e di colore biancastro, rivestita di muco; ha un grande orifizio orale e, disseminate per il corpo, tante escrescenze simili a verruche.

Punteggio:

Coraggio	6	Attacco	15 (12 attacchi per scontro)
Energia Vitale	50	Parata	5
Protezione	1	Impatto(dardi cornei)	1 D61
		Impatto(veleno)	1D6
Velocità	0,25	Resistenza	100

Classe 40

Informazioni particolari:

Il Berlomorfio è cieco e sordo, ma è in grado di percepire la presenza di esseri viventi mediante il calore e le vibrazioni. Le escrescenze a forma di verruche di cui tutto il suo corpo è cosparso servono a lanciare degli speciali dardi cornei, per mezzo dei quali aggredisce i suoi avversari.

Il combattimento con il Berlomorfio è regolato da Regole di Gioco molto particolari: ad ogni Attacco il mostro lancia contro l'avversario 12 dardi cornei, che non possono essere parati. Tutti i proiettili sono diretti contro un solo avversario. Il Berlomorfio dunque lancia dodici Attacchi consecutivi. Il Narratore prende nota di quanti Attacchi hanno avuto successo. Poi, per ogni Attacco riuscito, lancia i D6, sottraendo ad ogni gettata un punto dal numero uscito. In base a questi Punteggi si stabilisce quanti dardi hanno forato l'armatura del Personaggio, cioè quanti proiettili hanno causato dei Punti di Ferita. Per ogni dardo penetrato nell'armatura, si lancia ancora una volta 1D6: così si stabiliscono i Punti di Ferita subiti dal Personaggio a causa del veleno del Berlomorfio.

Esempio di Attacco di un Berlomorfio: l'avversario è il Guerriero

Alf; Protezione 3.

Il Narratore lancia il dado per 12 volte consecutivamente ottiene 8 Attacchi riusciti, dunque 8 dardi cornei hanno colpito il bersaglio. Ora il Narratore lancia 8 volte 1D6. Da ogni numero uscito sottrae 1 Punto. Degli 8 lanci, 5 danno meno di 4 Punti di Impatto, e dunque non penetrano nell'armatura di Alf. Gli altri 3 lanci danno due volte 4 e una volta 5 Punti di Impatto: troppo, per l'armatura di Alf, che deve subire due volte 1 e una volta 2 Punti di Ferita. Ora però si deve calcolare l'effetto del veleno del Berlomorfio: Alf è stato ferito da tre dardi cornei, quindi il Narratore fa rotolare tre volte 1 D6. I Punti usciti vanno sommati per ottenere gli ulteriori Punti di Ferita subiti da Alf a causa del veleno

Berlomorfio nel gioco:

Dato che il Berlomorfio si sposta solamente con esasperante lentezza, è consigliabile per i Personaggi darsi alla fuga dopo il primo Attacco del mostro. Il Berlomorfio non li inseguirà.

Boa constrictor

Informazioni generali:

Il serpente Boa raggiunge i 10 metri di lunghezza, ed ha un Corpo grosso e muscoloso. E un animale tropicale, e vive solo a Sud-Ovest degli Alti Eterni.

Punteggio:

Coraggio 18	Attacco (<i>morso</i>) 10 <i>(stretta avvinghiante)</i> 15
Energia Vitale 25	Parata 0
Protezione 1	Impatto (<i>denti</i>) 1 D6+1 I <i>Scontro</i> : 1 D6 II <i>Scontro</i> : 2D6 III <i>Scontro</i> : 3D6 <i>(stretta ecc.)</i>
Velocità 3	Resistenza 10

Classe 30

Informazioni particolari:

Non è un serpente velenoso; la sua caratteristica è di possedere due differenti possibilità di Attacco: il Narratore lancia il dado a sei facce. Se esce un 6 il serpente morde, altrimenti tenta di avvinghiare nelle sue spire l'avversario.

Solo allora iniziano i lanci di Attacco. Ad un morso il Personaggio può reagire con una Parata, alla stretta avvinghiante può reagire affrontando una Prova di Abilità. Se il serpente ha già avvinghiato l'avversario è necessaria una Prova di Abilità +1 (al secondo Scontro occorre una Prova di Abilità +2 e così via).

Il Boa constrictor nel gioco:

Il Boa constrictor è così grosso che della sua dieta possono far parte anche prede umane. Perciò attacca senza esitare i Personaggi che si avvicinino al suo nascondiglio, da dove immancabilmente tende i suoi agguati. Solo una volta che il serpente è morto la sua stretta si scioglie; è quindi importante che i Personaggi liberino il più presto possibile la vittima dalla stretta avvinghiante, prima che muoia soffocata!

Caimano Gigante

Informazioni generali:

Il Caimano Gigante è un predatore che vive prevalentemente negli acquitrini e nei fiumi stagnanti dell'Atlantide meridionale si tratta di un rettile che può raggiungere la lunghezza di 6 metri.

Punteggio di un animale adulto:

Coraggio	16	Attacco	8
Energia Vitale	24	Parata	5
Protezione	4	Impatto (<i>fauci</i>)	2D6+2
		Impatto (<i>coda</i>)	1D6+2
Velocità	4\2	Resistenza	30

Classe 25

Informazioni particolari:

L'arma più pericolosa del Caimano è la bocca, dai denti affilati come rasoi. Il Caimano è un carnivoro e assale tutto quello che si trova nella sua riserva di caccia. Spartisce il territorio con altri esemplari della sua stessa specie, e non di rado capita (li assistere a lotte senza esclusione di colpi per il possesso della preda. E successo più di una volta che nella fuga di uno di questi combattimenti il Caimano dimenticasse la preda, dandole così una possibilità di cavarsela e fuggire. Quando è assalito da più nemici il Caimano mena gran colpi di coda, ad ogni Scontro può attaccare due volte una azzannando, l'altra colpendo con la coda.

Il Caimano Gigante nel gioco:

Poiché si tratta di un predatore molto pericoloso il Narratore dovrebbe, se possibile, impiegarlo poco. Il Caimano ha soprattutto la funzione di portare un'atmosfera di pericolo nello svolgimento dell'avventura. Il Narratore deve anche tener conto del fatto che si tratta di un animale facile da scacciare con frecce e armi da lancio, dato che non è in grado di difendersi da esse.

Camaleonte Arboricolo

È un rettile piuttosto lento, lungo fino a 1,5 metri, che vive sugli enormi alberi di Ras Tabor e caccia gli insetti servendosi della sua lunga lingua vischiosa. Questo animale flemmatico è un campione nell'arte di mimetizzarsi. È in grado di mimetizzarsi così bene con l'ambiente circostante, che un osservatore per poterlo scorgere da una distanza superiore a tre metri deve superare una Prova di Riconoscere Pericoli +3. Quando il camaleonte avvista una piccola preda, estrae velocissimo la sua lingua appiccicosa per una lunghezza che può raggiungere i 3 m. La saliva dell'animale ha un forte potere solvente e serve a uccidere e predigerire la preda. Il contatto della saliva con la pelle (1-2 sul D6) procura 1D6 Punti di Ferita, a cui, se non viene lavata, si aggiungono nei Turni di gioco successivi 1D6-1, poi 1D6-2 ecc.. Il morso dell'animale produce 1D6+1 PImp. In combattimento il Camaleonte Arboricolo gioca sempre sull'effetto sorpresa e sferra il primo attacco con la lingua, a cui seguono poi, alternativamente, attacchi a morsi e attacchi con la lingua.

Punteggio:

Coraggio	7	Attacco	12
Energia Vitale	25	Parata	0

Protezione	3	Impatto (fauci)	1D6+1
		Impatto (lingua+saliva)	1D6
Velocità	3	Resistenza	30

Classe10

Cane

A differenza di tutte le altre creature presentate in queste pagine, i Cani vengono manovrati dai giocatori in qualità di accompagnatori dei Personaggi. Dato che è presumibile che il Personaggio porterà con sé il proprio Cane nel corso di molte avventure, vogliamo dedicare un po' più di spazio a questo Personaggio a quattro zampe. Nessuno finora ha contato le razze canine di Atlantide. È possibile che tu, caro lettore, ne conosca alcune di cui non abbiamo nemmeno sentito parlare. Nelle pagine che seguono vogliamo presentare tre razze di Cani particolarmente adatte ad accompagnare gli Eroi nel loro cammino e nelle loro avventure il Pastore fontano, il Tussaki, e il Nivese delle steppe e altri (nel caso tu preferisca ((allevare)) un Cane di un'altra razza, simile ad esempio a quella del tuo cane, fa' pure, non c'è niente di meglio).

Su Atlantide non esistono ((addestratori)) e non si possono comperare Cani già addestrati. Prendere con te un Cane randagio, o conquistato come preda nel corso dell'avventura, non avrebbe senso: un Cane così se ne scapperebbe nel momento meno opportuno e non obbedirebbe alla maggior parte degli ordini. Non resta ai Personaggi che una possibilità: allevare il Cane sin da cucciolo e addestrarlo di persona.

Per il gioco questo significa che il Personaggio deve portare con sé il giovane Cane almeno per un'intera avventura. Tale avventura rappresenta in un certo senso un'epoca di crescita per il tuo Cane. Dato che partiamo dal presupposto che il Personaggio passi con il suo Cane anche i periodi prima e dopo l'avventura, diamo per scontato che il resto dello sviluppo dell'animale si svolgerà al di fuori del tempo di gioco. Quando poi il Cane inizierà la seconda avventura, sarà già adulto. Da allora in poi varranno il Punteggio e le Caratteristiche di un Cane adulto,

Il Cane nel gioco.

I Cani di Atlantide non sono animali portentosi; non si può, tanto per dire, mandare un Cane nel laboratorio di un Alchimista perché vi rubi quella certa bottiglietta verde! Però sono capaci di tutto quello che è in grado di fare un intelligente Cane terrestre sanno seguire le tracce, cercare oggetti smarriti, riportare un'arma da lancio, fare la guardia alla persona e alle cose del padrone, aggredire un avversario o tenerlo a bada, eccetera, eccetera. (Nota per piacere non rovinare il gioco con Cani tipo «Lassie», che dopo aver riportato in vita il padrone praticandogli il massaggio cardiaco se ne tornano al loro la-voto di ricamo preferito!)

Il Cane dovrebbe ricevere un nome dal SUO padrone, il quale deve occuparsi del sostentamento del suo Cane.

Anche i Personaggi a quattro zampe hanno bisogno di provviste e acqua, anche se quest'ultima non costituirà un problema il tuo Cane saprà trovare un ruscello o una pozzanghera in qualsiasi punto di Atlantide, fuorché nel deserto, dove comunque non si dovrebbero portare Cani.

Il Pastore fontano ha bisogno di almeno 40 onces (1200 g) di carne al giorno, il Tussaki di 30 (circa 900 g) e il Nivese delle steppe di almeno 25 onces (~750 g) di carne. Il Personaggio deve dunque caricare sulla propria cavalcatura un'adeguata quantità di cibo per ogni avventura che preveda piuttosto lunga, a meno di non interrompere di quando in quando l'avventura per cacciare (nel caso che tu giochi senza regolamento per le provviste, questo vale anche per quanto riguarda il tuo Cane).

Nel caso (le avventure brevi (da i a 3 giorni di gioco) le provviste per i Cani non hanno molta importanza, dato che un Cane in buona salute può all'occorrenza resistere fino a una settimana senza cibo. Il Narratore può esigere dal Cane delle Prove di Abilità e di Coraggio. Farà questo anzitutto ogni qual volta il padrone o la padrona del Cane si siano messi in testa idee troppo fantasiose sulle capacità della loro bestiola. Ma c'è un'importante eccezione se il Personaggio è impegnato in un combattimento, il Cane si butterà sempre nella mischia per battersi al fianco del suo padrone. a meno che questi non l'abbia legato in precedenza. Perciò il Narratore non può esigere alcuna Prova di Coraggio dal Cane, per quanto grande sia la superiorità dell'avversario. Naturalmente se il padrone se la batte, scapperà di sicuro anche il Cane. Se il Personaggio sostiene il contrario, il Narratore può esigere una Prova di Coraggio per il Cane. Il Cane si guadagna propri Punti d'Avventura per ogni combattimento a cui ha preso parte, giacché anche il Cane compie una propria «evoluzione», come ogni Personaggio.

L'evoluzione del Cane.

Il Cane raggiunge la maturità attraverso tre fasi. La prima fase è quella del Cane giovane, poco più che un cucciolo; tale fase corrisponde alla prima avventura a cui prende parte il Cane.

Successivamente passa alla seconda fase. Se un Cane raccoglie dei Punti d'Avventura già nella prima fase, questi vanno riportati sul retro del Foglio d'Identità del Personaggio. Anche nella prima fase il Cane si butta in ogni combattimento in cui viene coinvolto il Personaggio. E facile che vada a finir male, e il Personaggio dovrebbe quindi fare in modo di frenare l'irruenza del suo animale.

Per passare dalla seconda fase alla terza occorre che il Cane abbia accumulato 200 Punti d'Avventura.

«Creare» un Cane. Lancia le caratteristiche del Cane in base alla tabella che troverai di seguito alla descrizione della razza che hai scelto. Il Punteggio di ciascuna razza riporta i dati necessari per le gettate e i punti supplementari. Troverai ad esempio che il Pastore fontano può avere un'Abilità di 1D6+1: ciò significa che devi lanciare un dado a sei facce, aggiungere un punto al risultato ottenuto e considerare questo numero il punteggio corrispondente all'Abilità del Cane. Nella seconda colonna, dove trovi i punti supplementari della Seconda fase, alla riga dell'Abilità corrisponde un + 6: ciò significa che quando il nostro Pastore fontano avrà raggiunto la seconda fase dovrai aggiungere 6 punti al suo attuale punteggio di Abilità. (Nota: se questo Punteggio ti sembra troppo alto, e ti chiedi «Ma com'è possibile che un Cane sia più abile di un uomo?», vale la pena di ricordare che si tratta di un'Abilità tutta «canina», vale a dire una serie di attitudini relative al suo comportamento animale.)

Naturalmente nemmeno il Cane più abile è in grado di girare una chiave in una serratura, perché non dispone dei mezzi né fisici né intellettuali per farlo. Per il Narratore questo insieme di regole presenta il vantaggio di poter richiedere al Cane una normale Prova di Abilità (con il dado a 20 facce) senza dover introdurre una speciale Prova d'Abilità fatta apposta per i Cani. Nella terza colonna, corrispondente alla Terza fase, trovi il punteggio supplementare + 5. Ciò significa che, una volta raggiunta la terza fase della sua esistenza, l'Abilità del Pastore fontano aumenterà ancora di 5 punti, col che avrà raggiunto la massima Abilità di cui possa disporre un Pastore fontano: negli anni futuri questa non muterà più.

Cane da caccia

Numerose razze sono state selezionate in tutta Atlantide, al fine di creare dei compagni ideali per i cacciatori. In genere sono in grado di catturare piccole prede (Classe fino a 5), anche se in gruppo non esitano a scagliarsi contro cinghiali e altri animali pericolosi. Spesso, infatti, molti esemplari non escono dal bosco,

al termine della caccia.

Sono cani molto distratti, e non sono abituati ad attaccare l'uomo. Di media taglia, sono alti in genere 50-60 cm al garrese e pesano 700 onces circa.

Punteggio:

	I fase	II fase	III fase
Coraggio	1D6	+4	+6
Abilità	1D6+1	+6	+6
Forza Fisica	1D6	+6	+3
Energia Vitale	1D6+1	+6	+5
Protezione	0	+1	-
Velocità	7	+3	+2
Attacco	5	+7	+3
Parata	0	+3	+2
Impatto	1D6-3	+3	+2
Resistenza	30	+30	+15
Classe	1	+2	+6

Cane da slitta (Husky)

L'Husky è diffuso prevalentemente nelle regioni settentrionali, dove viene usato per trainare le slitte.

Non è molto grosso: alto 55-60 cm al garrese, pesa in media 800-850 onces.

Un cane può trainare il peso di una persona muovendosi all'equivalente della "mezza corsa"; per trainare la slitta con una persona servono quindi due cani.

Punteggio:

	I fase	II fase	III fase
Coraggio	1D6+2	+6	+4
Abilità	1D6+1	+7	+4
Forza Fisica	1D6+2	+9	+3
Energia Vitale	1D6+1	+9	+6
Protezione	0	+2	-
Velocità	6	+3	0
Attacco	6	+6	+3
Parata	0	+4	+2
Impatto	1D6-3	+4	+3
Resistenza	30	+60	+30
Classe	1	+5	+8

Cane del Golfo di Riva

Questo cane è usato per i salvataggi di persone anche in condizioni disastrose. È abituato alla neve e al freddo.

È molto grosso: raggiunge le 2000 onces di peso, e l'altezza al garrese va da 80 a 100 cm. Non è un cane che sa combattere bene, ma riesce a trovare persone disperse entro un raggio di 100

m (prova di Abilità -3) o a seguirne le tracce, avendo a disposizione un indumento dell'individuo che si sta cercando (prova d'Abilità -1 ogni turno)

Punteggio:

	I fase	II fase	III fase
Coraggio	1D6	+6	+4
Abilità	1D6	+6	+4
Forza Fisica	1D6+2	+9	+6
Energia Vitale	1D6+2	+12	+6
Protezione	0	+2	-
Velocità	6	+2	+0
Attacco	4	+5	+3
Parata	0	+3	+1
Impatto	1D6-3	+4	+2
Resistenza	40	+60	+30
Classe	1	+5	+5

Cane Nanico dei monti

Gli esemplari di questa specie vengono spesso utilizzati come animali da guardia, per via della loro spiccata propensione al combattimento.

Si tratta di una razza dal pelo grigio, ispido e scuro, molto forte e massiccia: un tipico esemplare adulto è alto circa 80 cm al garrese, e arriva a pesare in media 1700 onces. L'aspetto è simile a quello di un alano, solo più tozzo nella parte anteriore: il muso è schiacciato, e la mascella molto forte. Il temperamento è decisamente aggressivo: i cani vengono in genere sottoposti a un addestramento molto duro, che ne esalta le doti di combattenti, peraltro già buone in partenza. Ciò è conseguenza di secoli di selezione da parte dei nani.

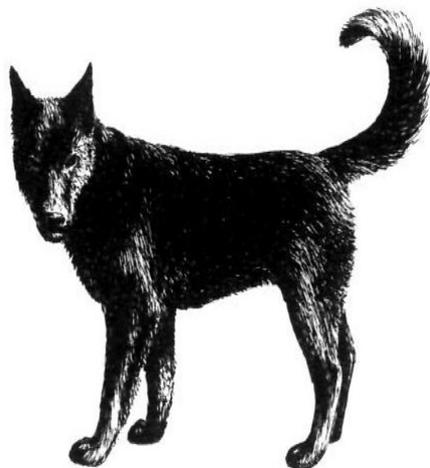
Un cane allevato come le altre specie avrà quindi punteggi inferiori, rispetto ad un esemplare addestrato dai nani, in termini di Coraggio, Forza, Energia Vitale, Attacco e Parata. Si avrà quindi un incremento assai più limitato fra la II e la III fase, ma l'animale sarà più trattabile e meno aggressivo. Le femmine non vengono addestrate a combattere, ma sono comunque molto resistenti.

Lo sguardo non è molto vivace, ma spesso l'animale si blocca coi muscoli tesi, attento e pronto all'azione. L'intelligenza è nella media, mentre l'abilità è inferiore. Non esita ad attaccare ai primi segni di ostilità, ed è molto obbediente ai comandi del padrone.

Punteggio:

	I fase	II fase	III fase
Coraggio	1D6	+7	+4
Abilità	1D6	+6	+4
Forza Fisica	1D6+1	+8	+5
Energia Vitale	1D6+1	+11	+7
Protezione	0	+2	-
Velocità	5	+2	+1
Attacco	4	+6	+3
Parata	0	+3	+2
Impatto	1D6-2	+4	+2
Resistenza	30	+50	+30
Classe	1	+7	+5

Cane Nivese delle steppe Cane Pastore Fontano



Il Cane Nivese delle steppe è il rappresentante di una delle razze più antiche di Atlantide. I Nivesi, popolazione nomade dell'estremo Nord, selezionarono questa razza di Cani in base alle esigenze imposte dal proprio regime di vita: avevano bisogno di un Cane intelligente, su cui si potesse far affidamento e a cui si potesse chiedere molto, per impiegarlo nella caccia e nella custodia dei branchi di karennàh in continuo spostamento.

Il Nivese è un Cane di media taglia (misura al garrese dai 45 ai 55 cm; pesa intorno alle 750 onces). Caratteristico è il taglio obliquo degli occhi, che lo accomuna ai suoi padroni nivesi. Il suo pelo è folto e morbido, nero come la notte. Le orecchie sono ritte, grandi e appuntite. Quando le abbassa in posizione di attacco, mostrando i denti e le gengive nere e arricciando il naso, fronteggiarlo diventa un brutto affare, anche per avversari ben più grossi di lui.

Ha un ottimo fiuto; obbedisce al comando di Attacco (~Prendilo!); dato che gli Orchi sono i peggiori nemici dei Nivesi, non appena un Cane Nivese fiuta la presenza di un Orco si butta all'attacco (il che può anche rappresentare uno svantaggio).

Punteggio:

	I fase	II fase	III fase
Coraggio	1D6+1	+6	+5
Abilità	1D6+2	+7	+4
Forza Fisica	1D6	+6	+1
Energia Vitale	1D6	+8	+6
Protezione	0	+1	-
Velocità	9	+3	0
Attacco	5	+6	+1
Parata	0	+3	+1
Impatto	1D6-4	+5	+4
Resistenza	30	+40	+20
Classe	2	+5	+4

Il Pastore fontano è un Cane di quella razza grande e robusta (altezza al garrese 70-90 cm; peso: 1600 onces) che in origine era selezionata e allevata nella provincia di Fontania, nel Nord di Atlantide. È un Cane di temperamento tranquillo, e si distingue per la corporatura massiccia e forte. La pelliccia è folta e semirasa (come quella di un lupo), di color terra bruciata, e sul dorso e sulle zampe è segnata da macchie e strisce orizzontali. Il muso è tronco e le gengive nere; dello stesso colore sono anche le orecchie che pendono in avanti. Di solito il Pastore fontano porta la lunga coda spavaldamente ritta all'insù, cosa che fa un buffo contrasto con l'espressione melanconica del muso.

Il Pastore fontano è fondamentalmente un Cane pacifico. Non si lascia aizzare contro un avversario. Quando si sente dire «Prendilo!» non reagisce. Ma è capace di difendere il padrone a costo della vita se vede che è stato aggredito.

Punteggio:

	I fase	II fase	III fase
Coraggio	1D6	+6	+4
Abilità	1D6+1	+6	+5
Forza Fisica	1D6+2	+7	+3
Energia Vitale	1D6	+10	+10
Protezione	0	+2	-
Velocità	9	+3	0
Attacco	5	+7	+2
Parata	0	+3	+3
Impatto	1D6-3	+5	+2
Resistenza	30	+30	+10
Classe	2	+6	+6

Cane selvatico

Non si tratta di una vera e propria specie: molti incroci hanno mescolato i tratti di diverse razze, e si notano anche alcune caratteristiche del lupo. Mediamente le dimensioni si avvicinano ai 65 cm di altezza al garrese e alle 1000 onces di peso. L'ascendente lupino è manifesta nella formidabile dentatura, anche se la struttura fisica non si discosta molto da quella di un comune cane.

Si tratta di un cane molto agile, dal temperamento mite e timido. Non esita a considerare la fuga un'opzione privilegiata in caso di pericolo, ma mostra una fedeltà estrema ai compagni e a un padrone amato. È un animale molto intelligente, tuttavia assai difficile da addestrare.

Punteggio:

	I fase	II fase	III fase
Coraggio	1D6-1	+5	+3
Abilità	1D6+1	+7	+5
Forza Fisica	1D6	+7	+3
Energia Vitale	1D6+1	+7	+4
Protezione	0	+1	-
Velocità	7	+3	-
Attacco	6	+6	+2
Parata	0	+4	+1
Impatto	1D6-3	+3	+3
Resistenza	30	+40	+20
Classe	1	+3	+6

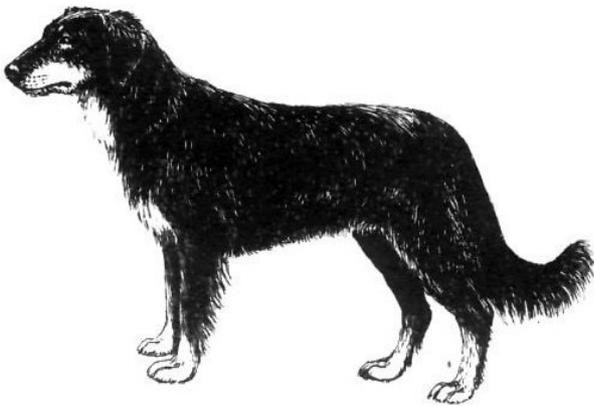
giocattolona, ma non lasciarti trarre in inganno: il Tussaki è un lottatore forte e tenace. A differenza del Pastore fontano, obbedisce all'ordine di Attacco («Prendilo!»), attaccando anche un nemico distante senza che questo si comporti necessariamente in modo ostile. Se il padrone di un Tussaki viene aggredito, il Cane non ha bisogno di ordini per difenderlo, i Tussaki sono immuni dal veleno della Tarentola di Maraskan, e la puntura di questa bestia non provoca loro che una semplice ferita.

I Tussaki non sono adatti per seguire piste. Non sono capaci di concentrarsi in questa facile mansione, perché troppo vivaci.

Punteggio:

	I fase	II fase	III fase
Coraggio	1D6+2	+6	+4
Abilità	1D6	+7	+5
Forza Fisica	1D6	+7	+2
Energia Vitale	1D6	+10	+7
Protezione	0	+1	-
Velocità	10	+3	0
Attacco	5	+7	+1
Parata	0	+3	+2
Impatto	1D6-3	+4	+1
Resistenza	20	+50	+10
Classe	2	+5	+5

Cane Tussaki



Questa razza, originaria dell'isola Maraskan, è molto vivace e di carattere focoso, anzi a volte eccessivamente nervosa. Il Tussaki (altezza al garrese: 60 cm; peso: 1000 onces) ha un manto bicolore: il pelo del petto, delle parti inferiori delle zampe e delle guance è ocre chiaro; sul ventre sfuma verso il bianco, mentre il dorso e le parti superiori delle zampe e del capo sono coperti da una pelliccia nera, lunga e lucente. All'altezza delle sopracciglia il Tussaki ha due macchie rotonde bianche, che, assieme alle orecchie a ciondolini gli danno un'aria un po' ribalda e un po'

Cavallo

Cavallo ha sempre rivestito una funzione molto importante nella storia di Atlantide, sia come animale da lavoro sia come animale da sella. Per ulteriori informazioni vedi la Sezione I: Le regole, ai sottocapitoli 4. 1. e 4.2. Asino e mulo non possono essere utilizzati in combattimento. Nella seguente tabella troverai i prezzi degli animali da sella.

Animale	Corone	
Cavallo:	Domato	100
	tranquillo	350
	sicuro	500
Asino	80	
Mulo	120	
Cammello*	450	

*Può essere usato solo nelle regioni meridionali.

Ciclope



Informazioni generali:

Il Ciclope è uno dei mostri semi-umani. Con i suoi 5 metri di statura raggiunge le dimensioni di un giovane Titano, ma per il resto non gli somiglia affatto. Il tratto caratteristico più evidente dei Ciclopi è il loro unico occhio, grande come il palmo d'una (loro) mano, e situato in mezzo alla fronte. Si vestono unicamente di rozzi perizoma, lasciando nudo il resto del corpo muscoloso e abbronzato. Vivono sulle isole antistanti la costa occidentale di Atlantide. Corre voce che ne siano stati avvistati esemplari isolati anche su altre isole.

Punteggio:

Coraggio	30	Attacco	7
Energia Vitale	60	Parata	4
Protezione	1	Impatto	3D6
		Impatto (macigno)	2D6+4
Velocità	9	Resistenza	30

Classe40

Punteggio di un Ciclope accecato:

Attacco	3	3
Parata	0	
Impatto	3D6+6	

Informazioni particolari:

I Ciclopi sono fabbri bravissimi. Le loro fucine si trovano in complessi sistemi di gallerie sotterranee e in diretta prossimità di

vene di metallo. Malgrado le enormi manacce, i Ciclopi sono capaci di forgiare a regola d'arte sia aggraziati stilette quanto enormi spadoni, che solo loro sono in grado di maneggiare. Le armi ciclopiche sono molto richieste in tutta Atlantide, e a causa della loro rarità raggiungono prezzi astronomici. Questo perché i mostri si staccano solo molto malvolentieri dai prodotti del loro artigianato. Può persino accadere che un Ciclope si rifiuti di consegnare un'arma ordinata e pagata in anticipo. I Ciclopi non tollerano estranei nelle loro caverne; sono imprevedibili, e possono essere molto crudeli. E già capitato a più d'una nave mercantile, che si avvicinava alle loro coste con intenzioni completamente pacifiche, di venir bersagliata con pesantissimi macigni, e d'essere affondata per non essersi messa rapidamente al riparo.

Se ai Personaggi riesce di accecare un Ciclope nel corso di un combattimento, i suoi valori si modificano (vedi sopra). Un Ciclope si può combattere soltanto con armi da tiro o da lancio. L'occhio del Ciclope costituisce un bersaglio «molto piccolo» (vedi Tabella delle armi da tiro). A sua volta il Ciclope può usare un'arma da lancio (uno o più macigni). Il risultato di un lancio dev'essere calcolato in base alla seguente tabella. Il Ciclope deve superare delle Prove di Abilità per stabilire il risultato del lancio, sempre rispettando la stessa tabella:

DISTANZA	GRANDEZZA DEL BERSAGLIO				
	Molto piccolo	piccolo	medio	grande	Molto grande
Molto vicino	+2	+1	0	0	0
vicino	+4	+2	+1	0	0
Medio	+6	+4	+2	+1	0
Lontano	+8	+6	+4	+2	+1
Molto lontano	+10	+8	+6	+4	+2

Un macigno che colpisce il bersaglio provoca 2D6+4 Punti di Impatto.

Il Ciclope nel gioco.

Il Narratore dovrebbe impiegare il Ciclope solo in avventure che si svolgono sulle Isole. I Ciclopi sono incredibilmente forti e durante un combattimento provocano gravi danni e ferite. Possedendo un solo occhio, non sono in grado di valutare molto bene le distanze, e perciò il loro Punteggio di Attacco è relativamente basso. Se un Personaggio riesce ad accecare un Ciclope, quest'ultimo diventa pazzo dalla rabbia e dal dolore e continua a combattere all'ultimo sangue.

Cinghiale



Informazioni generali:

I Cinghiali sono onnivori e vivono in branchi; si possono incontrare ovunque nei boschi di Atlantide. Nella zona temperata, vale a dire nell'Atlantide centrale, sono più numerosi che nel Settentrione o nel Meridione del Continente.

Punteggio:

Coraggio	15	Attacco	8
Energia Vitale	20	Parata	2
Protezione	3	Impatto	1D6+2
Velocità	10	Resistenza	40

Classe 8

Informazioni particolari:

I Cinghiali di Atlantide sono molto aggressivi e numerosi, tanto da costituire un serio pericolo per ogni Personaggio che si addentri in una foresta; hanno abitudini esclusivamente notturne, e quindi è possibile incontrarli solamente di notte; a meno che naturalmente non li si disturbi nel loro covile, cosa che sarebbe opportuno evitare.

Quando i Cinghiali si sentono minacciati, attaccano in branchi che possono contare fino a venti esemplari. Particolarmente pericolosi sono i grossi verri dalle possenti zanne, ma anche una cinghiale coi suoi cinghialetti può costituire, se disturbata nel suo covile, un serio pericolo: in circostanze simili solo una rapida fuga in cima all'albero più vicino può mettere in salvo i Personaggi.

il cinghiale nel gioco:

Il Narratore deve tener conto del fatto che i Cinghiali di Atlantide sono veramente molto aggressivi e molto irritabili.

È facile scovare dei Cinghiali, dato che si muovono in branchi; a causa della loro notevole stazza non sono neanche troppo silenziosi.

I Cinghiali non sono stupidi e scappano se si accorgono di non poter vincere, aiutati in ciò dal fatto di conoscere molto bene il bosco.

Coboldo

Purtroppo non si sa molto riguardo ai Coboldi. Ce ne sono di diverse forme e taglie. Il tipo più comune è quello che vive nelle caverne o nelle foreste lo si riconosce dal colorito grigiastro della pelle, tendente al blu. La statura e le proporzioni di questi mostriciattoli sono all'incirca quelle di un bambino di quattro anni, ma il viso rotondo è

quello di un vecchio raggrinzito, con un naso affilato e due occhi di un rosso sorprendente. I Coboldi delle grotte o delle foreste vanno in giro in bande, mentre altri, abitatori del focolare, delle cucine, del granaio, ecc. vivono per lo più da soli. Non si hanno informazioni sull'esistenza di Coboldesse o simili, per cui il modo di riproduzione di questi esseri resta molto misterioso. I Coboldi hanno indubbiamente molto senso dell'umorismo, però si divertono solo per le disgrazie degli altri. Alcuni possiedono anche qualche nozione di magia, ma la usano solo per disturbare e procurare danni: se la spada ti resta bloccata nel fodero in un momento decisivo del combattimento, puoi star sicuro che c'è qualche Coboldo nei pressi!

Il Coboldo è sempre pronto per qualche spedizione malandrina, gli basta alla fine trovarsi con qualche soldo di più in tasca, e soprattutto aver l'occasione di far fare una figuraccia a qualche

baldo Avventuriero.

Regole specifiche. Il Coboldo è sufficientemente intelligente per non lasciarsi trascinare in un vero combattimento. Solo se si trova in una situazione disperata tirerà fuori la sua corta daga. Il Narratore deve trattare il Coboldo come una creatura subdola, difficile da individuare e dotata di qualche potere magico.

Punteggio:

Coraggio	10	Attacco	16
Energia Vitale	20	Parata	4
Protezione	1	Impatto	1D6
Velocità	10	Resistenza	30

Classe 15

Coboldo Lupino



Il Coboldo Lupino fa parte della famiglia dei Coboldi, che vanta numerose ramificazioni, e discende da un ramo cadetto che comprende anche i folletti. È un tipetto di circa quaranta centimetri, coperto di pelo, con la coda folta come uno scoiattolo. Porta un giubbotto, un mantello e un grande cappello con la piuma. Contrariamente a molti suoi parenti, trova i Personaggi veramente divertenti e simpatici. Da lui non si devono temere perfidie di sorta, anche se, va detto, non eccede in disponibilità verso i nostri. In fondo, quello che ha in testa è una specie di spirito cavalleresco, che in realtà applica soltanto se i Personaggi, con cui entra in contatto, gli sono simpatici. Oscure faide familiari, nel regno dei Coboldi, impongono ai componenti della sua famiglia di apparire al comando di una pietra focaia magica, e di porsi al servizio di chi la possiede. L'obbligo vige solo per tre volte all'anno; dopo di che la pietra focaia non può più nulla. E come si è detto: Lupino appare sì tre volte, ma dipende dal Fa scino di chi ha la pietra se esaudirà i desideri o meno. I Gran Sacerdoti del tempio, ad esempio, hanno tentato invano di usare Lupino per i loro fini.

Il Coboldo Lupino in azione.

Prove di Fascino (+2) decidono se Lupino sia di sposto ad aiutare o no. Il dado può essere lanciato tre volte, ogni volta da una persona diversa. Lupino dispone di chiavi magiche, può evidenziare pericoli (solo uno per apparizione; il D20 stabilisce il numero della Zona), e, in caso di bisogno, paralizzare un mostro, ad esempio un Lucertosauo. Invece non è in grado di procurare elisir di Forza, Filtri magici, tesori e nemmeno vestiti, armi e beni materiali.

Delfino

I delfini sono mammiferi simili alle balene, ma molto più piccoli. Sono lunghi fino a 6 metri ed hanno la schiena liscia ed allungata. Non hanno branchie e ogni 15 minuti devono tornare in superficie per prendere aria. Sono animali intelligenti, che comunicano con un proprio linguaggio. Possono, inoltre, mettersi in contatto fra loro fino a distanze di 15 km. Sono in grado di individuare la presenza di magia sott'acqua, in modo analogo all'incantesimo Senso magico.

Sono in grado di nuotare molto velocemente. Sono animali molto socievoli; in genere si incontrano in gruppo. Raramente hanno reazioni ostili, ma combattono con accanimento per difendere un compagno in difficoltà. In questo caso alcuni cercano di distrarre l'aggressore girandogli intorno, mentre altri lo raggiungono ai fianchi con micidiali testate. La loro rapidità e l'intelligente coordinamento ne fanno avversari temibili nel proprio ambiente.

Punteggio:

Coraggio	13	Attacco	12
Energia Vitale	30	Parata	6
Protezione	1	Impatto	1D6+4
Velocità	10	Resistenza	60

Classe 16

Demone



Informazioni generali:

I Demoni sono creature d'un altro mondo, avvolto nel mistero, o di un altro livello di realtà, inaccessibile agli abitanti di Atlantide.

In realtà esistono Maghi in grado di evocare degli esseri da quel mondo, ma nemmeno tali artefici di meraviglie sanno come penetrare in quegli universi dell'ignoto, né sanno come esplorarli o comprenderli compiutamente. Questo è un fatto importante, che i Personaggi devono sapere.

Dei Demoni sappiamo solo che esistono molte specie differenti, e che Demoni: di una determinata specie assumono per lo più sempre le stesse sembianze quando si materializzano su Atlantide. Abbiamo così pur sempre la possibilità di distinguere l'uno dall'altro i singoli Demoni, per poterli meglio combattere.

Punteggio:

Dinanzi alla multiforme varietà delle schiere dei Demoni, non ha molto senso stabilire in questa

sede un Punteggio valido per tutti.

A tutti i Demoni è comune la proprietà di essere quasi completamente invulnerabili alle normali armi dei mortali: possono essere sconfitti solo grazie alla magia. A rigore, l'unico combattente all'altezza di un Demone è un altro Demone.

Il Demone nel gioco:

I Maghi dotati di adeguata esperienza possono evocare essi stessi alcuni Demoni, come ad esempio il fulmineo Difar, lo spaventoso Braggu o lo spietato Zant (vedi il sottocapitolo 3.3.). Anche i Demoni ostili in cui si imbattono i Personaggi saranno per lo più al servizio di un Mago, sicché per il Personaggio è sempre consigliabile scovare il Signore del Demone e sopraffarlo. Sarà più facile avere la meglio così, che non affrontando la creatura demoniaca stessa. Oltre a quei Demoni che compaiono al servizio di un Mago, ce ne sono anche di singoli che hanno urea loro esistenza indipendente.

Si tratta di creature magiche, che si sono in qualche modo liberate dal Signore che le ha evocate. Queste creature sono tra le più crudeli e pericolose di Atlantide. Vengono spesso chiamate Arcidiavoli. Tra essi vi sono il Demone della Notte e il Demone delle Paludi, scaturito dalle indomite forze magiche della Natura primigenia.

Draco

Un Draco appare come un grosso lucertolone, con il corpo lungo un metro e mezzo e altrettanto la coda. Ciò che lo contraddistingue è la presenza di ampie espansioni della pelle che, unitamente alle zampe palmate, gli permettono una volta estese di compiere voli planati.

Non occorre dire che l'ambiente naturale di queste creature arboricole è la foresta, anche se in presenza di climi eccessivamente freddi o caldi talvolta si rifugiano in qualche grotta.

Si tratta di rettili carnivori e decisamente aggressivi. Questi predatori notturni sono soliti attaccare in piccoli gruppi (1-6): cercano di arrivare sopra alle loro vittime senza essere scoperti, per poi ghermirle dall'alto. Quando balzano su una vittima ignara, il loro primo attacco fallisce solo con 20 e ha 1D+5 Plmp; il loro peso è sufficiente a scagliare a terra un uomo, che deve superare una Prova di Forza per allontanare il rettile, ma intanto il Draco continua a mordere senza che possa difendersi. La loro dieta comprende animali di piccola e media taglia, ma non temono creature più grandi, come l'uomo. In questo caso mostrano una sorprendente intelligenza: più Drachi coordinano i propri attacchi contro singoli bersagli, per averne ragione più facilmente. Se riescono nel tentativo, cercano di trascinare rapidamente le proprie prede verso la tana, che usualmente comprende 3-18 individui.

Tra le fronde si muovono in modo estremamente silenzioso. Balzando di ramo in ramo e planando sono molto veloci, ma anche a terra sono molto agili. Combattono attaccando con le fauci e dimenando la coda, che usano per distogliere gli attacchi degli avversari.

I Drachi non amano il combattimento aperto: se non riescono ad avere rapidamente la meglio, decidono di lasciar stare le proprie "prede" e cercano di arrampicarsi di nuovo sugli alberi, prima possibile. Queste creature non temono il fuoco in modo particolare.

Punteggio:

Coraggio	12	Attacco	12 (19 dall'alto)
Energia Vitale	20	Parata	3
Protezione	2	Impatto	1D+3 (1D+5 dall'alto)
Velocità	8\6	Resistenza	45

Classe 13

Drago Arboricolo

**Informazioni generali:**

Il Drago Arboricolo è uno dei rappresentanti minori della famiglia dei Draghi; dimora di preferenza tra i rami alla sommità di alberi Mammuth, e talvolta anche nella chioma di querce millenarie. E diffuso in tutte le maggiori regioni boschive dell'Atlantide settentrionale. Il Drago Arboricolo è onnivoro, ma ha ribrezzo della carne umana. Non è molto intelligente e, come una gazza ladra, fa tesoro di tutto quello che luccica e risplende.

Punteggio:

Coraggio	18	Attacco	16
Energia Vitale	35	Parata	9
Protezione	5	Impatto	1D6+6
Velocità	15\1	Resistenza	90

Alito infuocato * 1 Pfer per scontro

Classe 25

Il Punto di Ferita riduce di 1 Punto ad ogni Scontro la Protezione di chi lo subisce. Quando la Protezione è annullata, l'Energia Vitale comincia ad essere intaccata.

Informazioni particolari:

Ogni giorno il Drago Arboricolo sprofonda per un'ora intera in un sonno profondissimo; allora può essere facilmente sopraffatto e derubato del suo tesoro. Nel periodo restante è straordinariamente all'erta e difende il proprio tesoro senza

esclusione di colpi. Si dà molto da fare per mimetizzare il proprio nascondiglio, e combatte solo se è aggredito o se crede in pericolo il tesoro. Ogni volta che scorge qualcosa che luccica è preso da una smania furiosa, e non ha pace finché non se ne può impossessare. Se i Personaggi maneggiano delle armi lucenti o contano denaro o fanno tintinnare metallo entro il territorio di un Drago Arboricolo, devono prendere in considerazione l'eventualità che il Drago farà di tuffo per conquistare l'oggetto che ha destato la sua attenzione, anche a costo di affrontare un duello con i Personaggi. Il Drago Arboricolo lotta finché non è morto o finché non può aggiungere al tesoro l'oggetto delle sue brame.

Nel corso di un combattimento su un albero il Personaggio deve pagare un handicap, perché è continuamente costretto a stare attento a non cadere (proposta: -3 nel?' Attacco, -2 nella Parata).

Il Drago Arboricolo nel gioco:

Il Narratore può introdurre il Drago Arboricolo in tutte le avventure che si svolgono in superficie nelle regioni settentrionali del Continente. Se a uno o più Personaggi riesce di penetrare nel nido di un Drago mentre quello dorme, può lanciare due volte di seguito Punti di Impatto senza Attacco prima che il rettile si svegli e cominci a lottare con tutte le sue forze.

Un tipico tesoro di Drago Arboricolo può consistere in una manciata di monete d'argento e di rame, chiavi, borchie d'ottone, cucchiari, un picco-

lo pugnale, fibbie, cocci di vetro, un paio di monili, cianfrusaglie senza valore, ecc. ecc.

Alito infocato:

(la regola seguente vale per tutti i Draghi)

Tutti i Personaggi che prendono parte al combattimento perdono, a causa dell'Alito infocato, un Punto di Protezione ad ogni Scontro. Una volta che questa sia esaurita, perdono ad ogni Scontro un Punto di Energia Vitale, sia che assestino o che incassino dei Punti di Impatto.

Drago delle caverne

**Informazioni generali:**

Il Drago delle Caverne è un mostro incapace di volare ma ciò

nonostante estremamente pericoloso. Vive negli abissi sotterranei, in grotte scavate dall'erosione nelle pendici delle montagne, in profonde fenditure della roccia e nelle grandi caverne delle foreste. Il territorio di un Drago delle Caverne copre diverse centinaia di chilometri quadrati, e perciò capita molto di rado di imbattersi in questi rettili. Ne sono stati avvistati nella catena dei Monti Khoram, nella Foresta delle Roveri e nella regione dei Monti Wall. Non è da escludere tuttavia che se ne possano trovare anche in altre regioni montuose o boschive di Atlantide.

Il corpo del Drago delle Caverne è paragonabile per dimensioni a quello di un rinoceronte. ed è rivestito da una corazza di scaglie nerastre; poggia su due paia (li possenti zampacce. Gli arti anteriori sono prensili.

Coraggio	18	Attacco	17
Energia Vitale	80	Parata	12
Protezione	6	Impatto	2D6+4
Velocità	8	Resistenza	50

Alito infuocato * 1 Pfer per scontro

Classe 70

Alito infocato: vedi Drago Arboricolo.

Informazioni particolari:

Il Drago delle Caverne è un mostro molto abitudinario e sedentario. Lascia la tana solo due volte all'anno, per compiere scorrerie notturne, e precisamente all'epoca del solstizio d'inverno e del solstizio d'estate. Altrimenti se ne sta accovacciato immobile nella sua caverna in attesa di prede, e custodisce gelosamente il suo tesoro. E strettamente carnivoro e divora qualsiasi creatura capiti a portata delle sue grinfie: Lepri, caprioli, Gnomi, Coboldi, Goblin ecc. ecc. Il suo finissimo olfatto lo avverte dell'avvicinarsi della preda già a notevole distanza. Non appena essa è a portata, il Drago allunga il collo, flessibile come quello d'una murena, fuori dell'apertura della caverna, afferrando fulmineo la preda che immediatamente inghiotte. Se gli capita tra le grinfie un Nano o un essere umano non li consuma subito, ma tenta bensì di estorcere loro un alto riscatto. I Draghi delle Caverne sono mostri intelligenti: non è possibile imbrogliarli con monete false o bigiotteria. Un Drago delle Caverne si accorge subito se durante la sua assenza qualcuno è entrato nella sua caverna con l'intenzione di derubarlo. Allora interrompe subito la propria scorreria e torna istantaneamente al tesoro. Se l'intruso ce la fa a portar via il tesoro e a distruggere la grotta prima che quello ritorni, il Drago perde metà della sua Energia Vitale per il crepacuore.

I Draghi delle Caverne sono vulnerabili alla magia, ma occorre che l'incantesimo sia molto potente per intormentirli.

Il Drago delle Caverne nel gioco:

A causa della vastità del territorio dei Draghi, il Narratore non dovrebbe introdurre più di uno di questi mostri per avventura. Un singolo Guerriero non può farcela a sconfiggere da solo un Drago delle Caverne, e solo un l'ago di grande esperienza riuscirà ad ammansire o a intormentire il rettile. I Personaggi prigionieri del Drago possono essere riscattati in determinate circostanze; è dunque possibile giungere ad una soluzione senza spargimento di sangue.

Drago Tricipite



Informazioni generali:

I Draghi Tricipiti sono i più intelligenti, i più grandi e i più feroci rappresentanti della famiglia dei Draghi. Un Drago Tricipite è grande circa il doppio di un elefante. Ha il corpo rivestito di squame iridescenti verdi e velenose. Unico tra i Draghi, ha tre colli e tre teste, ciascuna forte quanto quella di un singolo Drago di medie dimensioni. Solitamente i Draghi Tricipiti custodiscono il loro tesoro in castelli abbandonati o su vette montane inaccessibili. Si trovano soprattutto nelle regioni meridionali di Atlantide, e sono relativamente frequenti in particolare nella regione attorno ai Monti della Pioggia. Nell'Atlantide settentrionale capita di rado di incontrarli, per quanto ne debbano esistere alcuni esemplari nei pressi del Brando di Bronzo e del Sass de la Salamander.

Punteggio:

Coraggio	18	Protezione	6
Intelligenza	1D6+14(17)	Velocità	20/5
Abilità	1D6+10(13)	Attacco	16
Forza	1D6+30(40)	Parata	10
Fascino	1D6+4(14)	Impatto	3x(2D6+5)
Energia Vitale	120	Resistenza	100

*Alito infocato 3x1PFer

Classe 200

Alito infocato: vedi Drago Arboricolo

Informazioni particolari:

Con le sue tre paia d'occhi un Drago Tricipite vede molto bene e molto distante; nulla di quello che si svolge nei dintorni può sfuggirgli.

Nell'ambito del loro territorio i Draghi Tricipiti imperano da crudeli tiranni. Siccome questi Draghi hanno una singolare predilezione per le belle fanciulle vergini, in certe regioni di

Atlantide vige la barbarica usanza di sacrificare periodicamente una vergine per proteggersi dalle

loro spietate incursioni, offrendo la sventurata al Drago che la porta via con sé nel proprio

rifugio.

Sono ben pochi i Personaggi di Atlantide che siano sopravvissuti ad un incontro con un Drago

Tricipite.

Si può uccidere un Drago Tricipite solo dopo avergli tagliato tutte e

tre le teste nel più breve tempo possibile. Se una testa resta in vita, ben presto le altre due ricrescono.

Per staccare la testa ad un Drago Tricipite i Personaggi devono assestargli 20 Punti di Ferita. La Protezione di un collo di Drago è di 4 Punti. Il Narratore prende nota, nel corso del combattimento, a quale testa mirino i Personaggi, e quanti Punti di Impatto le assestano. Bastano 5 Scontri perché una testa tagliata ricresca completamente. Se tutti i Personaggi attaccano contemporaneamente una sola testa, non possono parare gli attacchi delle altre due teste del Drago.

Esempio: quattro Personaggi combattono contro un Drago Tricipite. Due di loro stanno in guardia contro due teste del Drago, mentre gli altri due Personaggi tentano di mozzare la terza testa.

Appena ciò riesce i Personaggi possono disporsi nuovamente al combattimento.

Il Drago Tricipite nel gioco:

Poiché il Drago Tricipite è un mostro incredibilmente forte, il Narratore dovrebbe farne un impiego quanto mai cauto. Per affrontare un combattimento con un Drago Tricipite il gruppo di Personaggi ha bisogno di almeno quattro Guerrieri esperti.

Ancora più interessante sarebbe uno scenario in cui i Personaggi tentano di sgominare il Drago con l'astuzia e l'inganno. In combattimento il Drago Tricipite, con le sue tre teste, va condotto come tre mostri distinti.

Dragone Volante

I Dragoni Volanti hanno una temperatura corporea relativamente bassa (60°C), per cui il loro soffio pestilenziale e carico di zolfo non riesce a pro durre quelle gravi lesioni che sono invece la specialità dei draghi in genere. Gli Elfi, che hanno un odorato molto sensibile, evitano con loro qualsiasi contatto: li sentono già a 15 metri di stanza. I Dragoni Volanti sono lunghi da 3 a 4 metri, con un corpo rotondo e allungato da cui escono 6 o 8 corte zampe. La pelle è coperta di scaglie bruno-grigiastre; tra le quali crescono dei corti peli rossicci. La testa del Dragone Volante assomiglia a quella del cocodrillo, con un naso smisurato e gli occhi piccoli che si perdono tra le pieghe della pelle. Abitano in zone rocciose, ricche di anfratti, o in grotte e caverne. Vivono per lo più da soli, e coprono anche lunghe distanze per procurarsi provviste e oggetti ... ma poiché sono di intelligenza limitata, dimenticano i luoghi dei loro nascondigli e ricominciano ad ammassare nuovi tesori. I Dragoni Volanti sono carnivori; mangiano anche carogne, e carne umana.

Informazioni particolari:

Il Narratore deve considerare i Dragoni come animali pericolosi. E gli Elfi non si battono mai con loro, non ne sopportano l'odore; tutt'al più li colpiscono da lontano con l'arco. Vagando nelle foreste o in zone rocciose può capitare di trovare il tesoro abbandonato di qualche Dragone Volante, ma di solito non c'è niente di grande valore. Se un Personaggio prende con sé armi o oggetti presi dal tesoro di un Dragone, il Narratore sarà costretto a diminuire il suo Fascino di un paio di punti questo a causa del puzzo insopportabile che è rimasto appiccicato agli oggetti. L'odore svanirà appena tra due avventure, e il Personaggio potrà recuperare tutto il suo Fascino.

Il Dragone Volante nel gioco:

Il Dragone Volante dispone di armi fornite dal suo stesso corpo: gli artigli, la coda, le zanne. Per questo può usare durante uno Scontro anche due delle sue armi, mai tutt'e tre.

Punteggi:

Coraggio 20	Attacco	7	
Energia Vitale	50	Impatto (Artigli)	1D6
Protezione	4	Impatto (Coda)	1D6

	Impatto (zanne)	2D6
Velocità 5	Resistenza	100

Classe 50

Dysdiconda

Informazioni generali:

La Dysdiconda è una grande pianta carnivora che cresce nella foresta vergine dell'Atlantide meridionale. Dal suo tronco, non molto alto ma assai grosso si dipartono numerose foglie di grande superficie. La pianta lascia le foglie distese sul terreno: non appena la preda le calpesta viene avvolgata dalla foglia che immediatamente si arrotola su di lei portandola al tronco, in cui viene digerita. Le foglie sono cosparse di piccole vesciche cariche di un liquido paralizzante; il loro colore è un verde delicato, ed il tronco è d'un color marrone verdastro.

Punteggio:

Coraggio	-	Attacco	8
Energia Vitale	60	Parata	0
Protezione	4	Impatto	1D6+5 (per ogni scontro)
Velocità	0	Resistenza	-

Classe 35

Informazioni particolari:

La pianta dispone normalmente di quattro grandi foglie con 10 Punti di Energia Vitale ciascuna. Gli altri 20 Punti di Energia Vitale sono raccolti nel tronco. Non appena un Personaggio viene afferrato dalla pianta, perde ad ogni Scontro 1D6 Punti di Energia Vitale. Da solo non può liberarsi da questa situazione, dato che per circa mezz'ora di gioco è impossibilitato a muoversi a causa del veleno paralizzante istillatogli dalle foglie della pianta, comunque tale veleno paralizzante non ha conseguenze che possano rivelarsi in seguito.

La Dysdiconda nel gioco:

La Dysdiconda è un vegetale, e quindi non si muove dalla sua sede. Dato che è molto pericolosa e che un Personaggio non può riuscire a liberarsene da solo, è opportuno che questa pianta compaia nel gioco solo quando c'è un gruppo abbastanza consistente di Personaggi. Finché i Personaggi non conoscono ancora l'aspetto della pianta (vale a dire finché non si sono ancora imbattuti in essa) può succedere benissimo che un Personaggio monti su una foglia. Allora la pianta fa scattare la sua trappola. Se l'Attacco le riesce, il Personaggio che ha calpestato la foglia viene impacchettato e fatto prigioniero. Può essere liberato da questa scomoda situazione solo tagliando la foglia in cui è avvolto (per fare ciò occorre assestare alla pianta almeno 10 Punti di Ferita).

Si tratta di una pianta molto rara, e non è quindi possibile imbattersi in foreste di Dysdiconda.

Elefante

Informazioni generali:

L'Elefante è un animale grande e meraviglioso. Ha due code una dietro e una davanti, che prosegue le linee della fronte. E di statura gigantesca e misura sino a due metri e mezzo di garrese.

Alla base della coda anteriore ha due smisurate zanne bianche. Vive nella giungla, e perciò lo si può incontrare frequentemente a Sud degli Alti Eterni, nell'Atlantide meridionale. Esemplari isolati si possono incontrare anche nelle regioni centrali del Continente.

Punteggio:

Coraggio	14	Attacco	12
Energia Vitale	70	Parata	6
Protezione	3	Impatto	2D6+5
Velocità	9	Resistenza	40

Classe 35

Informazioni particolari:

L'Elefante è molto grande, ma solitamente anche molto pacifico. Anche se dei Personaggi penetrano nel suo territorio, preferisce cercare di evitarli piuttosto che lottare con loro. Se tuttavia si arriva allo Scontro, l'Elefante dev'essere ucciso, perché non fugge.

L'Elefante nel gioco:

L'Elefante di norma non aggredisce i Personaggi. Tuttavia è possibile che sia spaventato, e allora succederà che il capobranco, che di solito è un grande maschio dalle lunghe zanne, tenterà di uccidere gli intrusi. In una simile situazione l'Elefante si infuria e non lascia gli avversari finché non li ha cacciati dal proprio territorio.

Malgrado le sue dimensioni l'Elefante è capace di muoversi e nascondersi molto bene nella giungla.

Sa come muoversi senza far alcun rumore, e perciò è adattissimo per esser introdotto improvvisamente nel gioco dal Narratore. Le sue zanne d'avorio sono molto pregiate su Atlantide, ma è dubbio se la caccia all'Elefante valga di per sé un'avventura, dato che l'Elefante è l'animale sacro agli Uomini delle Foreste, e che più d'un cacciatore di Elefanti ha già lasciato la pelle nelle foreste vergini dell'Atlantide meridionale.

Energumeno Stritolatore

informazioni generali:

L'Energumeno Stritolatore è una creatura simile ad una scimmia che raggiunge l'altezza di circa 1 metro e 60 cm. Un tempo viveva nell'acqua, e per questo ancor oggi gli Energumeni Stritolatori hanno delle membrane natatorie tra le dita delle zampe e sono ricoperti di una sorta di filamenti simili ad alghe verdastre. L'Energumeno Stritolatore si è fatto piuttosto raro; vive nella fascia temperata di Atlantide, ora da solo, ora in piccoli gruppi. Sua dimora preferita sono le caverne.

Punteggio:

Coraggio	8	Attacco (stritolamento)	14
		Attacco (morso)	9
Energia Vitale	20	Parata	0
Protezione	0	Impatto	1D6+2
Velocità	11	Resistenza	30

Classe 25

Informazioni particolari:

L'Energumeno Stritolatore si nutre prevalentemente di bacche e radici. In caso di pericolo si rifugia subito nella propria caverna. Se attaccato, tenterà di avvinghiare e stritolare uno dei suoi avversari. E molto raro che morda, e comunque morde sempre lo stritolato. Dispone di una protezione magica che fa sì che non gli si possano assestare Punti di Impatto quando tiene stretto un avversario. Ogni colpo, di spada o d'altra arma, non intaccherà la sua Energia Vitale bensì quella dell'avversario che l'Energumeno Stritolatore tiene avvinghiato. La cosa dovrebbe comunque esser tenuta nascosta ai Personaggi, che dovranno scoprirla da sé nel corso del combattimento. Non si sa da dove l'Energumeno ricavi questa misteriosa facoltà. Un Personaggio stretto dalla morsa dell'Energumeno può tentare di liberarsi con una Prova di Abilità +5 o con urla Prova di Forza +3. Tuttavia può compiere un solo tentativo ogni due Scontri. L'Energumeno tiene avvinghiato un Personaggio quando fa meno di 14 al momento dell'Attacco: il Personaggio non ha diritto ad al cuna Parata. D'ora in poi l'Energumeno tenterà ad ogni Scontro di azzannare il Personaggio, riuscendovi se farà meno di 9. Anche ai morsi non c'è possibilità di Parata. Il Personaggio non può far altro che sperare di superare con successo una Prova di Forza riuscendo così a liberarsi. Stando alla leggenda, il peraltro pacifico Energumeno è particolarmente caro al Dio Efferd.

L'Energumeno Stritolatore nel gioco:

Puoi imbatterti nell'Energumeno Stritolatore per puro caso, nel corso di un viaggio. Può essere un esemplare isolato, ma può anche capitare che i Personaggi arrivino ad uno dei loro villaggi. Gli Energumeni sono molto timidi e diffidenti, e proprio perciò è facile che provochino un Attacco. Infine non è possibile che i Personaggi provochi no seri danni ad un Energumeno in quanto è protetto da un potente incantesimo.

Fantasma

I fantasmi sono tra i più pericolosi non morti. Evocati da una maledizione sono anime che non possono riposare perché hanno subito un torto in vita.

Possono essere di due tipi: buoni o cattivi.

TIPO BUONO: si trovano per lo più in case abbandonate o vecchi manieri, e sono legati al posto della loro morte. Di solito devono svolgere una missione che li libera dal loro stato. Appaiono come nuvole biancastre con occhi, naso e bocca, mentre il resto del loro corpo non è molto evidenziato; di solito non sono ostili. In ogni caso, quando ci si imbatte in uno di essi, occorre superare una Prova di Coraggio per non fuggire in preda alla paura.

Possono essere colpiti solo da armi magiche. Hanno la possibilità di risucchiare temporaneamente 2 Punti di Forza ogni volta che colpiscono l'avversario, oltre in aggiunta al danno normale.

TIPO CATTIVO: sono quelli evocati dalle forze malvagie. Hanno le stesse caratteristiche di quelli buoni, e se ne avvalgono per causare morte e terrore nei luoghi cui sono incatenati. Sono più spaventosi per via dell'aspetto spesso mostruoso e terrificante; per sostenerne la vista è necessario superare una Prova di Coraggio +4.

Punteggio:

Coraggio	14	Attacco	14
Energia Vitale	50	Parata	15
Protezione	0	Impatto	1D6+3+tocco
Velocità	8	Resistenza	1000

Classe 35

* Possono essere feriti solo da armi magiche o benedette.

Formica Gigante

È un esemplare gigante (lunghezza: 1,5-2 metri) della normale formica rossa. Le Formiche Giganti sono molto forti e riescono a portare pesi anche più grandi del loro. Sono originarie di Ras Tabor, ma alcune di loro sono approdate su Atlantide attraverso la Porta dei Mondi. Le Formiche Giganti vivono raggruppate in piccoli stati; ad Atlantide, invece, esistono solo come esemplari singoli. La corazza di chitina protegge molto bene questi animali aggressivi; il loro morso può procurare danni notevoli, aumentati poi dall'emissione di acidi (2 PFER aggiuntivi). Ad ogni secondo morso, la Formica Gigante emette acidi.

Punteggio:

Coraggio	2	Attacco	8
Energia Vitale	18	Parata	0
Protezione	4	Impatto	1D6+2+2PFer
Velocità	5	Resistenza	80

Classe 10

Fuoco Fatuo

Informazioni generali:

I Fuochi Fatui sono le anime senza requie dei Personaggi che sprofondarono nelle Paludi. Appaiono come la fiamma vagante di una fiaccola; di giorno prendono la forma di nebbie miasmatiche vaganti. Possono imitare il suono di voci umane, emettendo gemiti, lamenti e invocazioni di aiuto.

Punteggio:

Coraggio	—	Attacco	12
Energia Vitale	20	Parata	0
Protezione	0	Impatto	3 PFER
Velocità	30	Resistenza	1000

Classe 30**Informazioni particolari:**

Un Fuoco Fatuo tenta sempre di attirare la propria vittima nella palude facendogli credere di essere una persona in grave pericolo. Non appena la vittima l'ha seguito per pochi metri nella palude, le si avvicina silenzioso e la sfiora rapido come un baleno, togliendole 3 Punti di Energia Vitale.

I Fuochi Fatui possono esser affrontati solo con la magia.

Il Fuoco Fatuo nel gioco:

I Personaggi a digiuno di magia non hanno speranze contro un Fuoco Fatuo; perciò il Narratore, in mancanza di Elfi o Maghi nel gruppo dei Personaggi, potrà limitarsi a ricordarne al gruppo l'esistenza, allo scopo di creare un'atmosfera inquietante.

Gargolla

È un mostro che assomiglia a certe statue che si vedono nelle fontane e sui monumenti. Sono esseri crudeli e rapaci, facili da incontrare nelle vicinanze di cripte, grotte e rovine. Hanno un aspetto vagamente umano, con in più delle grandi ali che consentono loro di coprire enormi distanze. Inoltre hanno artigli e denti appuntiti, una coda, orecchie a punta e un corno nel mezzo della fronte. I gomiti e le ginocchia sono molto spigolosi, la pelle è grigia e spessa e offre un'ottima protezione.

Di intelligenza mediocre e profondamente malvagi, questi esseri combattono tutto ciò che capita loro a tiro, e soprattutto chi è più debole. Quando pensano di avere la meglio, tuttavia, attaccano senza prendere precauzioni. Non usano di regola armi, preferiscono gli artigli, i denti e il poderoso corno: con queste armi riescono ad attaccare due volte per Scontro. Sono discretamente veloci, pur non essendo molto agili. A volte sono al servizio di qualcuno che sia abbastanza malvagio e potente da riuscire a controllarle.

Punteggio:

Coraggio	11	Attacco	8
Energia Vitale	40	Parata	7
Protezione	3	Impatto	2x(1D6+3)
Velocità	15\5	Resistenza	75

Classe 21

Ghiottone Candido

Informazioni generali:

Il Ghiottone Candido è un animale di dimensioni relativamente modeste, non più grande di un tasso. È chiamato così per via della sua pelliccia folta e candida come la neve. È molto raro, ma si può incontrare in qualsiasi zona d'alta montagna dove le nevi siano perenni, e quindi su tutte le principali catene montuose di Atlantide.

Punteggio:

Coraggio	12	Attacco	11
Energia Vitale	10	Parata	5
Protezione	0	Impatto	1D6
Velocità	8	Resistenza	20

Classe 10**Informazioni particolari:**

Il Ghiottone delle nevi vive in zone dove le condizioni di vita sono molto dure e il cibo è sempre scarso; per questa ragione attacca praticamente qualsiasi creatura che abbia un aspetto

commestibile, e non indietreggia nemmeno dinanzi agli uomini. ~la se le sue «prede» sono più grosse di lui, è probabile che il Ghiottone tenti di assalirle di sorpresa. Se nel corso della lotta viene ferito diventa ancora più pericoloso: per ogni Punto di Energia Vitale perduto acquista un supplemento + 1 di Punti di impatto. Così, da animale relativa mente poco pericoloso, si trasforma in mostro spaventoso.

Il Ghiottone Candido nel gioco:

Il Ghiottone Candido è un animale raro, e non è dato di incontrarlo di frequente. Se assale un gruppo, cambia continuamente avversario tra i componenti del gruppo: al Narratore spetterà drittare a sorte chi sia di volta in volta l'avversario preso di mira dal Ghiottone. A causa del suo manto candido il Ghiottone si mimetizza bene nel suo habitat ed è perciò difficile da scorgere. Potrebbe darsi ad esempio che un Ghiottone tenda un agguato ai Personaggi al valico di un passo; oppure che li segua nel corso di una traversata d'alta montagna, assalendoli ripetutamente e ogni volta dandosi presto alla fuga. A questo modo è possibile ottenere un'atmosfera di rischio e di *suspance*.

Giaguaro

Informazioni generali:

I Giaguari si distinguono per la pelliccia giallo chiara costellata di chiazze bianche e anelli neri. Non sono grossi come i loro parenti, i Leoni o le Tigri, ma sono pur sempre dei pericolosi predatori. I Giaguari vivono nella giungla, e pertanto si possono trovare esclusivamente nella foresta vergine dell'Atlantide meridionale.

Punteggio:

Coraggio	13	Attacco	14
Energia Vitale	2D6+10(1 7)	Parata	4
Protezione	1	Velocità	15
Impatto (zanne)	1D6+2	Resistenza	40
Impatto(artigli:)	1D6+1		

Classe 20

Informazioni particolari:

Si tratta di belve assolutamente imprevedibili. Talora si trovano esemplari che vivono isolati, talaltro piccoli gruppi di tre o quattro animali. Sanno arrampicarsi molto bene sugli alberi e saltare agilmente da un albero all'altro. Per questo attaccano spesso le prede dall'alto di un albero. I Giaguari sono molto agili e svelti. Quando riescono ad attaccare da un albero mettono a segno Punti di Impatto sia con le fauci che con gli artigli, e occorre effettuare due lanci per stabilirli. Nel resto del combattimento il Giaguaro mette a segno un solo Attacco per Scontro.

Il Giaguaro nel gioco:

I Giaguari non sono bestie molto timide. Quando si trovano in gruppo non temono di assalire interi gruppi di Personaggi. Nella maggior parte dei casi prendono l'iniziativa dall'alto di un albero. Se il combattimento si mette male di solito lo inter rompono abbastanza presto fuggendo e trovando scampo tra i rami degli alberi.

Gigante



Il Gigante, da alcuni detto anche Cannibale, raggiunge una statura di tre metri e oltre; ciò vale sia per i maschi che per le femmine. I Giganti sono carnivori sempre affamati, e la carne che preferiscono è quella umana.

Il Gigante è descritto in dettaglio nell'Introduzione all'Avventura Fantastica, al par. 15.3., perciò qui ci limitiamo a riportare il suo Punteggio:

Coraggio	22	Attacco	9
Energia Vitale	40	Parata	5
Protezione	3	Impatto	2D6+4
Velocità	10	Resistenza	60

Classe 20

Ghoul

I Ghoul sono creature non morte, immuni agli incantesimi ipnotici e illusionistici. Si tratta di orrendi umanoidi dotati di un aspetto bestiale, con zanne e artigli. Sono molto agili (dunque abili nell'evitare gli attacchi) e attaccano senza esitazione qualunque essere vivente; possiedono una limitata intelligenza, che li porta a coordinare gli attacchi cercando di sorprendere e circondare gruppi di avversari, oppure di isolarne i membri.

Già temibili per la caratteristica di attaccare sia con gli artigli che con le zanne, sono ancora più pericolosi perché il loro tocco gelido paralizza progressivamente chi li affronta. Ogni volta che gli artigli causano ferite, la vittima perde 2 PAtt e 2 PPar, che recupera al ritmo di 1/1 per Scontro qualora non sia colpita di nuovo. Elfi, Halfling e Mezz'elfi sono immuni alla paralisi indotta dal loro tocco. Fortunatamente non sono molto resistenti né protetti.

I Ghoul si cibano di cadaveri, appartenenti alle loro vittime o forniti dai luoghi di sepoltura in cui è facile incontrarli. Di natura intrinsecamente maligna, non mostrano alcuna pietà o sentimento. Sono abili scavatori, e si muovono senza difficoltà nell'oscurità più assoluta.

Punteggio:

Coraggio	15	Attacco	11
Energia Vitale	20	Parata	8

Protezione	1	Impatto (artigli)	1D6+2	Velocità	TabVel 2	Tipico	Resistenza	40(50)
		Impatto (zanne)	1D6+1					
Velocità	5	Resistenza	1000	Classe 10 (17)				

Classe 18

Gmul

La specie dei Gmul è originaria di Ras Tabor. Si tratta di umanoidi discendenti dalle lucertole, alti da 1,7 a 1,8 m, slanciati e con arti sottili, che vivono per lo più vicino all'acqua. La pelle dei Gmul è ricoperta da squame della grandezza di una moneta di colore verde-blu, in cui rilucono spesso altri colori. I Gmul hanno grandi occhi e orecchie a forma di imbuto, che possono chiudere con delle membrane. Sono nuotatori eccellenti; un tempo animali a respirazione branchiale, si sono trasformati nel corso del tempo in animali a respirazione polmonare. Sono però rimaste le loro sorprendenti capacità natatorie e d'immersione (sono in grado di rimanere sott'acqua per 3 Turni di gioco – 15 minuti). I Gmul vivono di preferenza in palafitte sull'acqua e si nutrono di pesci e crostacei. Le loro armi sono l'arpione uncinato (1D6+2) e la loro particolare lancia tridente subacquea (1D6+3). I Gmul non sono particolarmente ben disposti nei confronti dei Watabh, che considerano degli intrusi nel loro mondo; sono organizzati in clan famigliari, che comprendono 20-25 membri, vale a dire da 5 a 10 famiglie. Al capo del clan viene tributato grande rispetto. I Gmul non vengono considerati dei mostri, ma esseri strani, che all'occorrenza possono essere condotti anche dal Narratore.

punteggio:

Coraggio	9	Attacco	9
Energia Vitale	30	Parata	8
Protezione	3	Impatto	1D6+2\1D6+3
Velocità	4	Resistenza	40

Classe 12\14

Gnoll

Gli Gnoll sono esseri con intelligenza molto bassa, dall'aspetto di iene umanoidi. Non sono molto comuni, ma si possono incontrare ovunque nella zona temperata di Atlantide.

Sono forti, ma disprezzano il lavoro e preferiscono rubare a chi è più debole; sono di indole malvagia e vendicativa. Sono soliti muoversi in bande di una ventina di individui, capeggiate dal più forte. Scelgono la notte per le loro scorrerie, mentre di giorno riposano nascosti in qualche grotta.

Sono soliti usare tutte le armi normalmente utilizzate dagli Umani; la loro Forza consente loro di aumentare di 1 i Punti di Impatto.

I punteggi tra parentesi sono quelli relativi ad un comandante.

Punteggio:

Coraggio	11(12)	Attacco	10(12)
Energia Vitale	15 (25)	Parata	6 (8)
Protezione	Variabile – in genere 2 (3)	Impatto	A seconda dell'arma + 1

Gnomo dei Boschi

**Informazioni generali:**

Lo Gnomo dei Boschi ha le dimensioni di un giovane albero, e ne ha anche l'aspetto. [no Gnomo dei Boschi che se ne stia immobile, con le braccia alzate tra altri alberi, è praticamente in visibile, perché la sua pelle è bruno scura e bitorzoluta come una corteccia d'albero, e i suoi capelli Verdi assomigliano alle fronde di un albero. Per essere un mostro lo Gnomo è straordinariamente intelligente.

Punteggio:

Coraggio	20	Attacco	14
Energia Vitale	20	Parata	8
Protezione	6	Impatto	1D6+5
Velocità	11	Resistenza	40

Classe 25**Informazioni particolari:**

Lo Gnomo si reputa il Re del bosco, e si vendica di ogni affronto al suo regno con una cattiveria e una fermezza implacabili. I boscaioli travolti dal tronco dell'albero che stavano abbattendo, o i carbonai trovati morti accanto al deposito di legna da carbone, di solito non sono vittime di incidenti ma dell'agguato di qualche Gnomo. Un bosco abitato dallo Gnomo non è certo un luogo sicuro per degli Umani: egli insegue ogni intruso che metta piede nel suo territorio, tenendosi continuamente alle sue spalle ma senza farsi notare, pronto a colpire senza pietà la più leggera trasgressione. Le armi impiegate dallo Gnomo sono clave, randelli ed alberi caduti.

Lo Gnomo nel gioco:

La scoperta dello Gnomo dei Boschi dovrà essere sempre una sorpresa per i giocatori. L'iniziativa è generalmente del mostro, dato che attacca di sorpresa. Se lo Gnomo si trova a dover affrontare un nemico di gran lunga superiore, tenta di scappare, ma solo per attaccare nuovamente il Personaggio alla prima occasione favorevole. Non ha molto senso inseguire uno Gnomo in fuga, poiché oltre a essere molto svelto e a conoscere ogni zolla e ogni ramo del bosco, si mimetizza perfettamente. In linea di principio è possibile incontrare uno Gnomo in qualsiasi bosco o foresta di Atlantide.

Goblin

Una descrizione dettagliata del Goblin si può leggere nell'Introduzione all'Avventura Fantastica, al par. 15.2. Perciò riportiamo qui solamente il suo Punteggio:

Coraggio	1D6+2(5)	Protezione l'armatura	secondo (2)
Intelligenza	1D6+7(10)	Velocità	TabVel1
Fascino	1D6(3)	Parata	6
Forza	1D6+4(7)	Impatto a dell'arma	seconda 1D6+2
Energia Vitale	12	Resistenza	30

Classe 5

Gorgon, la scimmia gigantesca

In Atlantide si sono formate moltissime specie intermedie tra uomo e la scimmia, che sono sconosciute altrove. Vi appartengono, ad esempio, i Trogloditi, ma anche diverse varietà di scimmie giganti. La razza cui appartiene Gorgon è talmente rara, da non avere nemmeno una denominazione; si distingue per la particolare grandezza esemplari adulti come Gorgon raggiungono i tre, talvolta quattro metri - ma anche per l'intelligenza, molto sviluppata in rapporto a quella delle altre scimmie. Gorgon è molto forte, ha la testa sproporzionatamente grande, e, come tutte le scimmie, è tutta ricoperta di peli; le braccia sono lunghissime. Usa come arma una daga, il cui punteggio d'Impatto è più alto del normale per la forza con cui viene usata. Non vogliamo tacere il fatto che Gorgon - che pure talvolta possiede tutto lo charme di uno scimpanzè - sia un guerriero brutale, con una speciale predilezione per la carne umana; cosa, questa, poco rallegrante per i nostri. Ci si potrebbe lavorare Gorgon puntando sul fatto che odia i mostri del tempio per due ragioni: perché la tengono prigioniera, e poi perché puzza e non sono buoni da mangiare; i sacerdoti le piacerebbero di più, ma quelli stanno ben alla larga. E si potrebbe riuscire a ottenere la sua collaborazione facendo leva sulla sua credulità e stupidaggine (secondo metri umani), e placando la sua fame insaziabile con le provviste per l'avventura.

La scimmia Gorgon in azione.

È tremenda come avversario; come alleato è tre menda per i nemici, ma comunque sempre imprevedibile. Bisogna continuamente tenerla buona con dei piccoli doni: cibo, monete, monili (le piace tutto ciò che luccica). Prove di Fascino, fatte su richiesta del Narratore, devono stabilire il buon umore della scimmia, e questo non solo al primo incontro, ma continuamente, a distanze di tempo regolari.

Punteggio:

Coraggio	20	Protezione	1
Attacco	8	Impatto	2D6+2
Parata	6	Energia Vitale	30

Classe 30

Granchio Sforbiciante

Un granchio di piccole dimensioni che abita il fondale marino in prossimità della costa. Ama anche trattenersi nei banchi corallini. L'animale, che raggiunge una dimensione massima di 0,5 m. è provvisto di due potenti forbici, con le quali taglia i crostacei di cui si nutre. I Granchi Sforbicianti non sono aggressivi, ma se vengono disturbati sanno dire la loro.

Se li si tocca o ci si avvicina a meno di 1 m di distanza, il Granchio Sforbiciante si considera sta nato e attacca. Superando una Prova di Abilità - 3 si può evitare di essere attaccati, altrimenti bisogna parare.

punteggio :

Coraggio	8	Attacco	8
Energia Vitale	5	Parata	4
Protezione	4	Impatto	1D6-1
Velocità	1	Resistenza	25

Classe 3

Grifone

Esseri leggendari e immortali di cui si ha notizia soltanto nel nord-est di Atlantide.

Il Grifone rappresenta l'unione tra leone e aquila, con proporzioni gigantesche. Il becco e gli artigli d'aquila possono squarciare in due un essere umano, e le ali possenti pongono queste creature tra le più veloci di tutta Atlantide. Il torso e il quarto posteriore hanno la maestosa potenza del leone. La leggenda dice che è più grande di otto leoni e più robusto di cento aquile, ed è così. Il temperamento di queste creature è incredibilmente aggressivo, si dice che non temano neppure i draghi, che esitano di fronte alla loro ferocia. È raro che un Grifone si sottragga alla lotta.

La natura predatrice spinge questi esseri a spostarsi anche molto lontano alla ricerca di cibo. Il territorio di un Grifone si può estendere per decine e decine di miglia. Si tratta di creature solitarie, e ne esistono pochi esemplari in tutta Atlantide.

I Grifoni sono soliti attaccare in picchiata con gli artigli, catturando o dilaniando le loro vittime. Se coinvolti in una mischia, attaccano gli avversari anche col formidabile becco. A terra sono agili come un leone, in cielo veloci come un'aquila.

Si dice che i sovrani degli Halfling riescano a soggiogare queste creature, e debbano riuscire nel compito per acquisire il diritto di regnare. Molte leggende narrano di antiche battaglie nelle quali il re degli Halfling avrebbe cavalcato un grifone alla testa del suo esercito, anche se per alcuni secoli gli Halfling non hanno avuto rapporti con le altre razze.

Punteggio:

Coraggio	50	Attacco	17 (artigli) 14 (becco)
----------	----	---------	----------------------------

Energia Vitale	75	Parata	10
Protezione	3	Impatto	2D6+3 (artigli) 2D6+6 (becco)
Velocità	24\12	Resistenza	70

Classe 60

Hìbù

Si tratta di un uccello da preda notturno, che si incontra abbastanza Spesso. Si nutre di piccoli rettili, di insetti, di altri uccelli. Ce ne sono diverse specie. La maggior parte sono lunghi dai 30 ai 70 cm, e ad ali distese raggiungono un'ampiezza di m 1,20. Hanno piume di colore marrone scuro. A differenza degli altri uccelli hanno gli occhi sul davanti della testa, che possono ruotare tutt'intorno per quasi 360°. Vivono preferibilmente nelle foreste, nelle fortezze o negli edifici abbandonati. Hanno un udito perfetto e vedono bene nell'oscurità. Sono abili cacciatori, e quando puntano una preda la catturano quasi sempre, anche grazie ai poderosi artigli e al becco appuntito. Sono dotati di una certa intelligenza e - a quanto si dice - capiscono il linguaggio degli uomini e sono in grado di fornire ai viandanti utili informazioni.

Punteggio:

Coraggio	10	Protezione	0
Attacco	12	Impatto	1D6-1
Parata	10	Energia Vitale	5

Classe 3

Icanaria

Informazioni generali:

La Farfalla Icanaria (o, più brevemente, Icanaria) è una grande farfalla dalla variopinta livrea. Rag giunge le dimensioni del palmo di una mano, e ha ali di straordinario splendore, in cui macchie rosse e gialle, racchiuse da anelli concentrici neri e violetti, spiccano su uno sfondo azzurro cupo. Dal capo si dipartono due sottili antenne, alle cui estremità sono situati gli occhi chiari e brillanti come due gocce di rugiada.

Una volta, d'estate, era possibile trovare l'Icanaria quasi in tutte le regioni di Atlantide; ma oggi ovunque vivano gli uomini questa specie è quasi estinta difatti gli uomini temono (non a torto) di perdere la ragione a causa dell'influsso che la sua sola vista esercita.

Punteggio:

Non è necessario un Punteggio vero e proprio. L'Icanaria può esser ammazzata schiacciandola col palmo della mano.

Per far questo occorre superare una Prova di Abilità +3. Volendo colpire l'animale con un'arma da tiro occorre tener presente che si tratta di un bersaglio molto piccolo.

Classe 10.

Informazioni particolari:

L'Icanaria può veramente far perdere il lume della ragione. Quando con le sue ali variopinte volazza insistente attorno al naso di un Personaggio, questi deve affrontare una Prova di Intelligenza.

Se non la supera, perde 1 D6 Punti di Intelligenza.

Poi è necessario che affronti un'altra Prova di Intelligenza. Se la supera si renderà conto del pericolo che questa farfalla rappresenta. Si allontanerà o darà la caccia alla farfalla. Non

appena ha compreso il pericolo che ha corso, non subisce più l'influsso nocivo della farfalla. Il Narratore può rivelare in che consista tale minaccia solo al Personaggio che ne sia già colpito. Se nemmeno la seconda Prova di Intelligenza ha successo, il Personaggio preso di mira dalla farfalla rimane in sua balia deve affrontare una nuova Prova di Intelligenza ad ogni Turno, e ogni volta che fallisce perde un Punto di Intelligenza. Questa sequenza continua finché uno dei suoi compagni non scaccia o non ammazza l'Icanaria. Finché la farfalla gli vola accanto il Personaggio vittima dell'Icanaria non può riprendere parte al gioco.

La perdita di Punti d'Intelligenza non può essere recuperata per tutto il resto dell'avventura, può sanata solamente un potente guaritore.

La Farfalla Icanaria nel gioco:

Il Narratore dovrebbe far uso di un'Icanaria sola mente quando i partecipanti al gioco sono abbastanza numerosi. Un singolo Personaggio cade facilmente vittima del fascino conturbante dell'Icanaria, ma è difficile che riesca a liberarsene da solo. Il Narratore dovrebbe sempre tener conto del fatto che l'Icanaria è un animale di una bellezza mozzafiato; può dunque succedere che i Personaggi la notino spontaneamente e le si avvicinino senza saper nulla della sua pericolosità.

Se il Narratore ha intenzione di mettere in pericolo i Personaggi valendosi dell'Icanaria, dovrebbe forse far comparire anche qualche farfalla più comune ed innocua, delle vanesse occhio di pavone, delle cedroncelle ecc. ecc. L'effetto sorpresa sarà molto maggiore.

Idra



È un mostro a cinque teste, tre gambe e tre braccia. Non brilla per intelligenza. La grandezza media è di due metri. Come tutti i mostri a sangue freddo ama il caldo, e indossa - anche in climi sub tropicali - una cappa di pelliccia; quest'ultima sembra un tappeto pieno di toppe, ed è formata dalle pelli delle sue prede. Conduce vita solitaria; si riunisce in branco solo durante il periodo degli accoppiamenti. È molto superstiziosa, ma anche ingannatrice e scaltra. Questi mostri hanno fatto di verità e menzogna una sorta di rituale: quattro delle cinque teste mentono, mentre la quinta dice il vero. Ma poiché le teste si scambiano tra di loro questa funzione, non serve a nulla osservare, per stabilire quale delle cinque dica la verità. L'Idra porta sotto la cappa (e talvolta anche sopra) una cotta di maglia fino alle ginocchia; tra le armi predilige la balestra, la sciabola e la spada. Nonostante il suo aspetto incuta terrore, è piuttosto vigliacca, evita il combattimento,

o cerca di portarlo a termine prima di mettere in gioco la propria vita. Gli unici valori per l'Idra sono i rituali superstiziosi e la soddisfazione dell'incredibile voracità delle cinque teste, che arrivano anche a lottare e ad azzannarsi tra di loro quando il mostro mangia. Denaro e oro non le interessano.

L'Idra in azione.

L'aspetto raccapricciante e l'azione spesso ipnotica degli occhi offrono sempre all'Idra, a dispetto dello scarso coraggio, l'occasione per il primo attacco. Poiché impugna tre spade - usando non raramente anche una seconda arma per braccio - può attaccare tre volte più dei suoi avversari. Cerca vittorie rapide. Se il combattimento si mette male, tende a raggiungere lo scopo in altro modo. Di solito bastano dieci Punti d'Impatto subiti per convincerla a cercare una soluzione nelle trattative. Per quanto riguarda il quoziente di verità delle sue informazioni, vedi quanto sopra. Se nei pressi ci sono dei suoi alleati non cercherà la trattativa, continuando a combattere. Se le trattative vengono rifiutate, l'Idra è presa da quello che viene definito l'idropanico: secerne da una ghiandola una sostanza nauseabonda, che provoca vomito e convulsioni ai Personaggi (i loro valori di combattimento si dimezzano).

Punteggio:

Coraggio	4	Protezione	4
Attacco	10	Impatto(spada)	1D6+4
Parata	9	Energia Vitale	40

Classe 20

Ienariete

Gli Ienarieti hanno in combattimento una strategia molto semplice: dapprima cercano di atterrare a cornate i Personaggi, per poi piombargli addosso digrignando gli affilati canini.

Il combattimento:

Lancia il dado per stabilire l'Attacco delle corna d'ariete. Ad un attacco riuscito il Personaggio deve reagire con una Prova di Abilità riuscita (e non una Parata.). Se supera la Prova di Abilità, il Personaggio può sferrare l'Attacco. Se la prova fallisce, viene atterrato dalle cornate. Deve detrarre 1 PImp procuratigli dal colpo di corna e può ora scegliere se rialzarsi subito o tentare di combattere lo Ienariete da terra. Il Personaggio che si rialza deve rinunciare al suo Attacco, mentre quello che combatte a terra deve detrarre 4 punti dai suoi valori di Attacco e Parata.

Segna dopo ogni Scontro quali Personaggi combattono in piedi e quali a terra. Questi ultimi vengono aggrediti dagli Ienarieti con i Canini! Gli altri, invece, con le corna.

punteggio:

Coraggio	20	Protezione	3
Attacco (corna)	13	Impatto (corna)	1D6
Attacco (denti)	10	Impatto (denti)	1D6+4
Parata	9	Energia Vitale	15

Classe 12

Appena l'Energia Vitale di uno Ienariete scende a 2, la belva sembra riaversi dall'ebbrezza combattiva e scappa, per poi non tornare più fintanto che i Personaggi rimangono in laboratorio.

Gli Ienarieti sono una delle chimere create dal mago Zurbaran di Frigorn nel corso dei suoi folli esperimenti

Imp (demone servitore)

Gli Imp sono spesso evocati da Demoni minori. Hanno un colorito azzurro-violaceo, ali e orecchie squamose e due file di denti aguzzi che formano un perenne ghigno sul muso. Sono aggressivi e maligni di natura, amano schernire e provocare gli esseri umani mentre infliggono loro dolore.

Possiedono un attacco magico, un lampo azzurrino che lascia alle spalle una scia luminescente, che possono usare a volontà e che naturalmente non è possibile parare. Hanno intelligenza limitata ma a sufficienza per avvantaggiarsi dei loro poteri: la capacità di volare unita al loro attacco a distanza li rende assai temibili, soprattutto in campo aperto e grandi numeri. In corpo a corpo, invece, non rappresentano una grande minaccia. Per questo evitano le mischie; il modo migliore per liberarsi di un Imp è proprio balzargli addosso e finirlo prima che possa volare via. Quando muoiono scompaiono in uno sbuffo bluastro.

Punteggio:

Coraggio	13	Attacco	12
Energia Vitale	18	Parata	3
Protezione	1	Impatto (artigli)	1D6+1
		Impatto (magia)	1D6+2 20 Metri
Velocità	8	Resistenza	40

Classe 15

Karazack (demone minore)

La Storia di Karazack risale a tempi antichi. Karazack fu evocato da un giovane mago, Valazin il Folle. Valazin perse presto il controllo dell'incantesimo lasciando Karazack libero (eppure prigioniero) nella dimensione di Atlantide. Per il demone fu facile liberarsi del giovane mago, e ben presto riuscì anche a raccogliere intorno a sé alcuni adepti, che fondarono una misteriosa setta dedita all'adorazione dell'essere demoniaco. Sulle sue tracce però si misero i Cavalieri di Praios che riuscirono a scovarlo e ad imprigionarlo in una sfera incantata. Karazack appena liberato dalla sfera ha l'aspetto di un uomo alto 2 metri e mezzo, dalla pelle nera come la notte, e due piccoli occhi rossi che brillano. Karazack brandisce sempre la sua ascia nera "*Flagello di Sangue*", fatta di uno strano metallo nero. L'ascia comincia a sanguinare da sé non appena viene estratta per un combattimento. Il Demone si presenta in due forme: umanoide e demoniaca. In entrambe è totalmente immuni ai danni inflitti con armi non incantate o benedette.

La forma umanoide è assunta dal demone non appena viene liberato dalla sfera. Si tratta della condizione in cui il demone è più vulnerabile:

Punteggio (Forma Umanoide)

Coraggio	20	Attacco	10
Energia Vitale	50	Parata	10
Protezione	4	Impatto (ascia)	3D6
Velocità	7	Resistenza	120

Classe 29

Quando il demone ha divorato abbastanza vite da poter tornare al suo potere originale, può assumere nuovamente la sua forma demoniaca, passando per una forma di transizione. Il Demone

impiega un paio di scontri durante i quali non può combattere. Rimane immune alle armi normali, ma se qualcuno lo colpisce con un'arma magica allora la trasformazione sarà interrotta; dopo aver urlato in preda ad un orribile dolore si trasformerà in qualcosa che mescola la forma "umana" e quella "demoniaca" (il Narratore a questo punto deve descrivere qualcosa di veramente orribile a vedersi!).

Punteggio (Forma di Transizione):

Coraggio	18	Attacco	13
Energia Vitale	50	Parata	10
Protezione	6	Impatto (ascia)	3D6
		Impatto (artigli)	2D6
Velocità	6	Resistenza	180

Classe 63

Se invece la trasformazione ha successo, Karazack assume l'aspetto di un enorme bestione cornuto (alto 4 m) e dalla coda robusta. La sua pelle diventa gommosa e nera e i suoi occhi assumono un aspetto felino mentre lunghe zanne fuoriescono dalla bocca orribile

Punteggio (Forma Demoniac):

Coraggio	20	Attacco	15
Energia Vitale	100	Parata	10
Protezione	10	Impatto (ascia)	4D6
		Impatto (artigli)	3D6
Velocità	6	Resistenza	300

Classe 200

Karnofago

Si tratta di una creatura aliena, originaria di Ras Tabor. Gli individui appartenenti a questa razza sono malvagi e assetati di potere; la loro crudeltà li porta a spargere sangue per il puro piacere di farlo. Sono però piuttosto intelligenti, e se possono evitano di esporsi ai pericoli. Preferiscono agire con sotterfugi, finché non riescono a portarsi in posizione di vantaggio, oppure a usare altre creature come pedine. In questo sono aiutati dalle loro abilità naturali. Dispongono di grandissima rapidità e agilità, oltre che di artigli letali; tre poteri li rendono poi temibili, sebbene ne possano usare solo uno alla volta:

Mutaforma: il Karnofago può mutare il proprio aspetto in quello di qualunque umanoide conosciuto, riproducendo alla perfezione anche uno specifico individuo.

Distorsione: il Karnofago è in grado di distorcere la propria immagine così da rendersi quasi invisibile a chiunque cerchi di colpirlo. Il suo elevatissimo punteggio di Parata si applica dunque ad ogni attacco in corpo a corpo.

Controllo dei venti: può creare un risucchio d'aria in una zona di 5-6 m di diametro, causando la perdita di 1D6 PV per Scontro a tutte le creature che non possono respirare. Può in generale creare vortici e correnti d'aria, ma non deve trovarsi in un luogo chiuso.

Punteggio:

Coraggio	30	Attacco	14
Energia Vitale	35	Parata	15 (artigli)

Protezione	2 (pelle spessa)	Impatto	15 (distorsione)
Velocità	8	Resistenza	60

Classe 45

Kiri-Kiri

Il Kiri-Kiri, o scimmia felina, è un animale rapace che vive sugli alberi, alto 1-1,4 metri, slanciato, con lunghe braccia e gambe e la coda prensile. Vivono nelle regioni alte degli enormi alberi di Ras Tabor. Le lunghe dita delle mani e dei piedi, fornite di artigli, sono particolarmente adatte per arrampicarsi e catturare la preda. I Kiri-Kiri vivono in gruppi famigliari che possono raggiungere un numero di 20 membri, e sono carnivori. Vivono in grandi bozzoli ovali, fatti con piante e rampicanti intrecciati, che pendono dai rami. I Kiri-Kiri sono animali semi-intelligenti, e per questo sono pericolosi avversari per tutte le creature che abitano l'albero. Per la loro ottimale capacità di adattamento alla vita sugli alti alberi, questa specie ha una posizione dominante nella fauna di Ras Tabor. Le prede preferite dei Kiri-Kiri sono i Nutroni Rosicanti, i Tork e il Serpente Strangolatore; i loro nemici sono i Watabh e il Sadur. I Kiri-Kiri sono coraggiosi e agili (questo significa una detrazione di 2 dai PAtt dell'avversario); il morso dei loro lunghi denti aguzzi produce ferite notevoli.

punteggio:

Coraggio	10	Attacco	11
Energia Vitale	15	Parata	4
Protezione	1	Impatto	1D6+2
Velocità	9	Resistenza	30

Classe 7

Korkosh

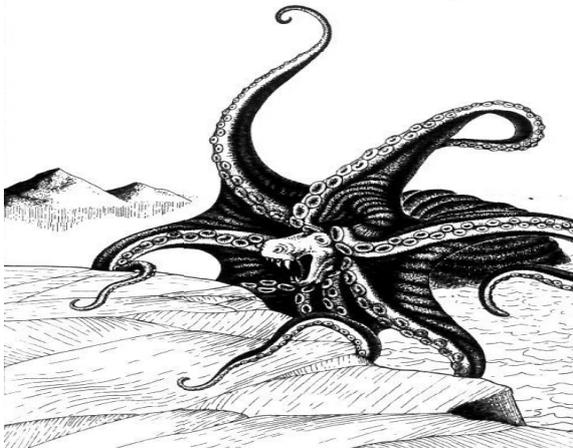
È un abitante dei boschi e delle steppe di Ras Tabor, alto da 2,5 a 3 m, dall'aspetto simile a un canguro. I Korkosh hanno zampe posteriori molto robuste, arti anteriori piccoli e quasi rattrappiti e una possente coda a spatola. Grazie alla loro corporatura sono in grado di fare salti di 10-20 m e spostarsi così molto velocemente. Con la loro lunga coda a spatola rimangono in equilibrio mentre corrono saltando. I Korkosh sono facilmente addomesticabili e per questo vengono addestrati come animali da sella dai Watabh. I Korkosh sono erbivori, essenzialmente pacifici, talvolta un po' paurosi. Sulla testa hanno due corna appuntite, lunghe 0,5 m, che possono essere usate come arma in caso di pericolo. Se un Korkosh viene preso dal panico (fuoco, forti rumori e simili), inizia a saltare incontrollatamente in giro (possibilità di 1-3 sul D6 che procuri a questo modo 1D6+1 PFER in un gruppo di personaggi o altri esseri).

punteggio:

Coraggio	7	Attacco	8
Energia Vitale	25	Parata	0
Protezione	1	Impatto (corni)	1D6+2
		Impatto (salto)	1D6+1
Velocità	15	Resistenza	80

Classe 7

Kraken



Il Kraken è un mostro di dimensioni gigantesche. A tentacoli distesi raggiunge un diametro di circa dieci metri. Normalmente vive in mare, ma è in grado di resistere anche per periodi molto lunghi sulla terraferma. Lo si può quindi incontrare ovunque in vicinanza della costa, ma comunque lontano

dai luoghi abitati, che preferisce evitare. Si tratta di una piovra con Otto tentacoli provvisti di ventose. La massa (lei corpo) è in continuo movimento, anche quando il mostro è addormentato. La testa colpisce per la sua bruttezza. Ha enormi mandibole, due corna bianche sulla fronte, occhi iniettati di sangue e gocciolanti.

Punteggio:

Coraggio	15	Attacco	8
Energia Vitale	65	Parata	0
Protezione	0	Impatto	1D6+6
Velocità	3/2	Resistenza	30

Classe 40

Informazioni particolari:

Il Kraken è particolarmente pericoloso per la sua capacità di muoversi e resistere sulla terra. In acqua si lascia portare alla deriva, per tendere agguati a pescatori o marinai che poi divora. E capace di intrecciare i suoi tentacoli a due a due e farne delle gambe per camminare.

Il Kraken può assestare dei Punti di Impatto solamente con le mascelle. A questo scopo deve comunque portare la vittima alle fauci. Il mostro può attaccare sei volte per ogni Scontro; per ogni

tentacolo va lanciato un Attacco, mentre due tentacoli sono impegnati a sostenere e a mantenere in equilibrio la massa del mostro. Se un Attacco riesce e se la Parata della vittima fallisce, non si lanciano subito i Punti di Impatto della vittima. Anzitutto la vittima viene avvinghiata, e solo in seguito azzannata. Nel frattempo può tentare di liberarsi. A questo scopo deve tentare di superare una Prova di Abilità + 2 (una Prova per ogni tentacolo che tiene stretta la vittima). Il Kraken azzanna solo se la Prova di Abilità fallisce. Un Personaggio avvinghiato dai tentacoli rimane prigioniero finché non si è liberato mediante Prove di Abilità. Se il Personaggio rimane stretto dai tentacoli del mostro, quest'ultimo non ha bisogno di lanciare un altro Attacco allo Scontro successivo. Può mordere una sola volta per Scontro. Se il Personaggio attacca il mostro e consegue almeno otto Plmp con un colpo solo è riuscito a mozzare un tentacolo del Kraken, che ora può lanciare soltanto cinque Attacchi ad ogni Scontro. Se con segue meno di Otto Punti, questi vengono semplicemente sottratti all'Energia

Vitale del mostro. Se consegue più di Otto Punti, questi vengono sottratti all'Energia Vitale del mostro che ha un tentacolo mozzato. Un Personaggio stretto dai tentacoli può attaccare normalmente e può parare ulteriori tentativi del Kraken di avvinghiarlo. Ha anche la possibilità di liberarsi tranciando i tentacoli.

il Kraken nel gioco:

Il Kraken è un animale d'insaziabile voracità. La sua intelligenza non raggiunge quella di un ratto. Non custodisce tesori e non dispone di strumenti di magia. In un combattimento acquatico avrà generalmente l'iniziativa, dato che attacca di sorpresa. In un combattimento sulla terraferma il Narratore dovrebbe richiedere una Prova di Coraggio dai Personaggi, per stabilire se sapranno reggere alla vista delle orrende fattezze del mostro.

Krakonte



I Krakonti provengono dal regno sottomarino Wajahd, e lavorano spesso come mercenari per il re negromante Morda. Sono al servizio del dio Lucertosauro H'ranga, e il loro odio verso i Personaggi è maggiore dell'inimicizia verso gli altri fedeli di H'ranga. I Krakonti sono alti un metro e settanta circa, sono incredibilmente forti, tarchia ti, con la pelle a squame e una testa grande e mostruosa, che ricorda quella di una gigantesca tartaruga. Gli occhi sono sporgenti e talmente inespressivi che non si può mai sapere quali saranno le loro reazioni. Il corpo massiccio, o meglio, grasso, viene perlopiù difeso da un'armatura e termina con due gambette robuste e piedi a pinna. Il tallone d'Achille dei Krakonti è un ganglio nervoso, della grandezza di circa un pugno, situa to tra il collo e la spalla destra. Ha la funzione di controllare la conversione della respirazione da branchiale a polmonare, dal momento che i Krakonti possono vivere sia sulla terra che sott'acqua. Poiché è l'acqua tuttavia l'elemento naturale del Krakonte, qualsiasi lesione al ganglio nervoso limiterà la respirazione a quella branchiale sola mente, togliendo la possibilità di sopravvivenza all'aria. I Krakonti conoscono il loro punto debole, e lo proteggono con cura speciale. Un'altra particolarità dei Krakonti, è che devono stare immersi nell'acqua almeno un'ora al giorno, perché la pelle non si secchi. Se non possono farlo, la loro Energia Vitale si riduce di cinque Punti al giorno; i punteggi di Attacco e Parata scendono anch'essi di due Punti ogni giorno.

Il Krakonte in azione.

punteggio:

Coraggio	16	Protezione	3+1
Attacco	9	Impatto	1D6+5
Parata	8	Energia Vitale	20

Classe 12

I Punti d'Impatto valgono per l'arma preferita, la mazza ferrata. Occasionalmente, però, combattono anche con l'ascia bipenne (1D6+4) o la spada (1D6+4). Sott'acqua preferiscono la rete e il tridente. Talvolta adoperano lo scudo. Poiché un attacco diretto al

ganglio nervoso del Krakonte non ha molte possibilità di successo, ma significherebbe l'eliminazione del mostro, il Personaggio può tentare solo una volta (di più non si riesce) di mirare direttamente al ganglio. Deve espressa mente dire di voler tentare, e poi lanciare 1D6. Il Krakonte viene colpito se escono i numeri da uno a cinque. La forza del colpo è allora sufficiente a spezzare la corazza. Ma i Krakonti hanno preparato in questi casi dei contrattacchi speciali, che riescono sempre dal momento che l'attaccante si deve concentrare totalmente sul suo tiro: ciò significa un colpo non parabile di 1D6+3 PImp. Quindi attenzione! Il tentativo è da fare solo in casi estremi, o se si è in perfetta forma (**Energia Vitale!**).

Libellula Gigante

È una libellula di enormi dimensioni, lunga 1,5 m, con apertura alare di 2,5 m. Le due paia d'ali dai riflessi sgargianti possono venir ritirate sotto una volta cheratinosa. La Libellula Gigante vive su Ras Tabor, vicino a superfici d'acqua. Ha una lunga proboscide dotata di un pungiglione, che procura 1D6+1 PFer se la libellula punge. Per ogni Scontro la Libellula succhia sangue dalla sua vittima per 1D6 PFer. Nemici naturali della Libellula Gigante sono la Lucertola Volante minore e la Mosca Gigante. Ha un comportamento molto aggressivo anche di fronte a tutte le specie umanoidi.

Punteggio:

Coraggio	10	Attacco	10
Energia Vitale	7	Parata	0
Protezione	2	Impatto	1D6+1
Velocità	15	Resistenza	20

Classe 4

Liocorno

Informazioni generali:

I Liocorni sono candidi stalloni che recano sulla fronte un corno dorato attorcigliato e acuminato.

Sono rari, ma può capitare di incontrarli in qualsiasi parte di Atlantide. Un Liocorno può essere ucciso in combattimento, ma altrimenti è immortale; la sua intelligenza corrisponde a quella umana, ma il Liocorno non parla.

Punteggio:

Coraggio	30	Attacco	14
Energia Vitale	50	Parata	10
Protezione	1	Impatto (corno)	1D6
		Impatto (zoccoli)	2D6
Velocità	15	Resistenza	100

Classe 30

Informazioni particolari:

I Liocorni sono attratti dalle belle vergini. La donna che scorga un Liocorno può affrontare una Prova di Fascino. Se la supera, il Liocorno la accompagnerà (quanto a lungo ciò possa durare, è cosa che solo il Liocorno e il Narratore sanno).

Il Liocorno nel gioco:

Nel corso del gioco il Liocorno avrà la funzione di soccorrere ed aiutare i Personaggi che si trovino in una situazione difficile, allontanandosi subito dopo. Un Liocorno può essere anche cavalcato. Porta qualsiasi cavaliere, anche il più inesperto, con la massima sicurezza, e anche nel tumulto del combattimento si comporta da esperto destriero da battaglia.

Lucertola Volante minore

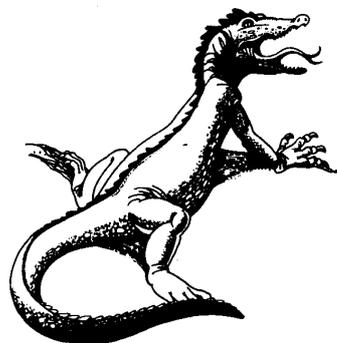
Le Lucertole Volanti di Ras Tabor hanno l'aspetto di grandi lucertole con le ali, che hanno dei nidi sui rami dei possenti Alberi dei Mondi. Raggiungono mediamente 1,2 m di lunghezza, ai quali bisogna aggiungere la coda di circa un metro, che finisce a punta. Le ali, dell'apertura di 2 metri, sono di membrana, come quelle dei pipistrelli. Considerando le dimensioni piuttosto ridotte della testa, l'animale è provvisto di una notevole bocca corredata da denti aguzzi, il cui morso può diventare pericoloso. La Lucertola Volante minore si nutre di pesci, insetti e animali di piccole dimensioni. È un nemico naturale della Libellula Gigante e della Mosca Gigante. Per quest'ultimo rappresenta un avversario da prendere seriamente, per la sua notevole abilità nel volo e il suo grande coraggio. La sua perizia in volo procura una detrazione di 2 PPar dal punteggio di tutti gli avversari.

punteggio:

Coraggio	11	Attacco	12
Energia Vitale	8	Parata	0
Protezione	2	Impatto	1D6+2
Velocità	12½	Resistenza	30

Classe 6

Lucertosauo



I Lucertosauri sono mostri che vivono prevalentemente in posti paludosi; lunghi da due a tre metri, hanno la stessa ferocia dei

loro cugini più piccoli, i Coccodrilli, e dei loro parenti più grandi, i Rapisauri. Come tutti i rettili hanno sangue freddo, il che li fa sembrare talvolta un po' flemmatici; si tratta di un'impressione fallace: stanno solo osservando - e poi scattano sulla preda e azzannano fulminei. La bocca, enorme, è dotata di mandibole potenti e di centinaia di denti acumi nati. La pelle corazzata è ben protetta da ogni sorta d'attacco. I Lucertosauri adorano il loro dio H'ranga, e vengono considerati animali sacri dai seguaci di questa divinità. Si difendono dagli attacchi degli altri ipnotizzandoli, e impedendo al contempo che questi attacchino anche i loro si ignori. Nei santuari della divinità, i Lucertosauri girano spesso liberi, e hanno un po' le funzioni di cani da guardia.

punteggio:

Coraggio	15	Protezione	5
Attacco	6	Impatto	1D6+4
Parata	6	Energia Vitale	10

Classe 7

Lupo



Informazioni generali:

I Lupi sono molto comuni in tutta Atlantide. Tra le numerose specie di Lupi di Atlantide (dai Lupi dei ghiacciai del Nord fino ai Lupi delle nevi delle regioni desertiche) esistono alcune razze particolarmente terrificanti. Bisogna guardarsi soprattutto dai Lupi delle foreste, che vivono nelle regioni boschive dell'Atlantide centrale: questa razza raggiunge un'altezza al arrese di 1 metro e 20 centimetri.

Punteggio

(fra parentesi i punteggi del lupo delle foreste)

Coraggio	9(10)	Attacco	9(10)
Energia Vitale	15(20)	Parata	4(6)
Protezione	2(3)	Impatto	1D6+1 (1D6+3)
Velocità	12(12)	Resistenza	80(80)

Classe 6(10)

Informazioni particolari:

I Lupi delle foreste sono molto intelligenti, si dice che abbiano elaborato un proprio linguaggio. Tutti i Lupi cacciano in branchi, solitamente guidati da un maschio esperto, ma molte volte anche

da una femmina di particolare ferocia. essendo carnivori attaccano di preferenza gli Umani e prede simili. Temono, come quasi tutte le bestie, il fuoco (ma i Lupi delle foreste fanno eccezione) e perciò i Personaggi possono facilmente difendersi con un fuoco da campo. I Lupi non sono animali molto coraggiosi, e si può contare sul fatto che un Lupo isolato non assalirà mai un gruppo di Personaggi.

Il Lupo nel gioco:

i Lupi possono essere impiegati dal Narratore in svariati modi. Però non si addentrano in caverne, grotte o in luoghi comunque chiusi.

Lupo Mannaro



Informazioni generali:

I Lupi Mannari sono in realtà dei Licantropi, sono creature mutanti. La licantropia è una malattia che colpisce tutti quelli che sono stati morsi da un Licantropo. Ad ogni luna piena la vittima del Licantropo si trasforma in Lupo Mannaro: la pelle si ricopre di una pelliccia di lupo e i tratti del volto assumono le sembianze del muso di un grosso lupo. Un Lupo Mannaro di questo genere dispone di una dentatura spaventosa, di un'energia sovrumana e di una ferocia senza uguali. I Lupi Mannari non sono legati a un determinato clima, e quindi se ne possono incontrare ovunque.

Punteggio:

Coraggio	15	Attacco	9
Energia Vitale	35	Parata	8
Protezione	2	Impatto	1D6+2
Velocità	9	Resistenza	40

Classe 18

Informazioni particolari:

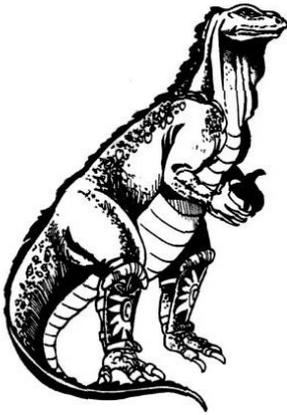
Il Personaggio che viene morso da un Lupo Mannaro subisce dei Punti di Ferita, e si trasforma a sua volta in un Licantropo, destinato a tramutarsi in una belva mostruosa ad ogni luna piena. Col passar del tempo l'aspetto di un Licantropo si trasforma in maniera permanente: gli occhi assumono un colorito giallastro e tutto il corpo si copre di un fitto pelame; anche la forma del cranio si fa simile a quella della testa di un lupo. Il Lupo Mannaro si affronta con armi d'argento o con la magia. Se si dispone della

speciale arma d'argento, nota come «ammazzalupi», basta un colpo ben assestato per mandare all'altro mondo la bestiaccia. Le ferite da morso di Licantropo possono essere curate grazie ad una pozione magica. Ma per prevenire la metamorfosi periodica della vittima in Lupo Mannaro occorre una magia molto potente.

Il Lupo Mannaro nel gioco:

Durante la Notte del Lupo il Licantropo è una belva assetata di sangue che aggredisce qualsiasi creatura vivente. Al Narratore spetta di avvisare i giocatori quando sta per comparire un Lupo Mannaro, dato che altrimenti lo potrebbero scambiare per un lupo comune. I. ciò, viste le possibili spaventose conseguenze, non sarebbe opportuno.

Maru



Informazioni generali:

I Maru sono di casa in tutte le zone palustri di Atlantide, e il loro aspetto tradisce subito la loro appartenenza ai rettili predatori. Camminano eretti e hanno gli arti superiori relativamente poco sviluppati, a differenza di quelli inferiori che sono molto potenti, come la coda, su cui si appoggiano per stare eretti. La pelle non è tanto spessa come sembra, e perciò questi intelligenti rettili si proteggono con corazze di cuoio o di ferro.

Punteggio:

Coraggio	18	Attacco	9
Energia Vitale	25	Parata	8
Protezione	5	Impatto (arma)	1D6+4
		Impatto (morso)	1D6+2
Velocità	Vedi TabVel 1	Resistenza	30

Classe 20

Informazioni particolari:

I Maru sono creature intelligenti, e per questa ragione vengono spesso impiegati come guardie o soldati da malintenzionati. Le loro armature (che comprendono gli schinieri a protezione degli arti inferiori) lasciano libere le zampe, che i Maru possono impiegare come armi di offesa e difesa (1D6+3).

I Maru sono animali molto aggressivi e feroci. Dopo un po' che combattono (1D6 Scontri) divengono preda di una sete (Il sangue che dà loro straordinarie energie ed una certa insensibilità al

dolore, ma d'altra parte li rende preda di una cieca insensatezza nel menar colpi senza criterio.

Mentre normalmente possono lanciare solo un Attacco per Scontro, quando sono infuriati lanciano tre Attacchi: un morso, una zampata e un fendente con l'arma di cui dispongono. Vanno dimezzati invece i corrispondenti Punteggi per Attacco e Parata.

I Maru e il loro ambiente:

I Maru vengono generalmente impiegati come soldati e mercenari, ma solo da malfattori e delinquenti. Sono molto temuti, poiché uccidono per il gusto di farlo. Ma se un giocatore mantiene la calma e riflette prima di agire, ha di solito buone probabilità di avere la meglio su di un Mani in preda al furore del sangue.

Medusa di Fuoco

Dei molti tipi di medusa che popolano i mari che circondano Atlantide, la Medusa di Fuoco è una delle più belle., e pericolose! Ha un ombrello a forma di campana, rosso luminescente, che può misurare fino a 0,5 m di diametro, e lunghi tentacoli filamentosi. È estremamente rapace e si ciba di pesci piccoli, ma il veleno delle sue vesciche urticanti può diventare pericoloso anche per l'uomo. Brucia come fiamma e produce forti ustioni - da cui anche il nome di questa creatura marina.

Particolarità: Se un nuotatore o un palombaro si avvicina fino a una distanza di 4 m dalla Medusa di Fuoco, questa lo attacca. Superando una Prova di Abilità -2 si riesce a scansarla; se la prova fallisce, il malcapitato viene a contatto con la Medusa di Fuoco e deve subire 1D6-i-2 PFER. Il veleno irritante della medusa agisce solo contro PPro 0; ma uccidere l'animale è molto più difficile di quanto si creda.

Punteggio:

Coraggio	10	Attacco	11
Energia Vitale	20	Parata	0
Protezione	0	Impatto	1D6+2
Velocità	1	Resistenza	20

Classe 7

Megaterio

Il Megaterio è un bradipo terrestre gigante, che si nutre di foglie, radici e arbusti. È alto circa 8 metri e può camminare eretto sulle zampe posteriori, anche se di norma preferisce spostarsi muovendosi su tutte e quattro. Vive nelle grandi foreste di latifoglie. Sul terreno si muove con una certa difficoltà, anche se è un abile nuotatore; solo i fiumi più grandi, tuttavia, possono ospitarne la mole.

È lento, non particolarmente intelligente e pacifico se non provocato, come conviene alla sua natura di erbivoro. Se vede i propri piccoli minacciati, tuttavia, può combattere fino alla morte per difenderli: si solleva sulle due zampe e cerca di colpire con le sue enormi unghie falciformi. La sua lentezza è compensata dalla portata e dalla grande forza dei suoi colpi, difficilmente parabili.

Punteggio:

Coraggio	10	Attacco	9
Energia Vitale	80	Parata	5
Protezione	3	Impatto	2D6
Velocità	3/6 nuotando)	(6 Resistenza	130

Classe 32

Mosca Gigante

Sembra una parente più grande del moscone di Atlantide. Raggiunge una lunghezza di 1,5 m e un'apertura alare di 2,5 m. Però questo animale, che si nutre di carogne, vive solamente su Ras Tabor. È sfrontata e attacca con facilità, ma forse è aggressiva solo per stupidità. L'arma della Mosca Gigante è il pungiglione. Con 1-4 sul D6 (1-6 con PPro 0) l'avversario viene punto. L'animale secerne dal pungiglione un veleno che procura ad ogni puntura 3 PFER. Inoltre provoca alla vittima sensazioni di vertigine, che comportano una temporanea riduzione dell'Abilità di 2 Punti per ogni puntura. Tale effetto, però, si risolve relativamente in fretta: per ogni Turno di gioco la vittima riottiene 1 Punto di Abilità. Nemici naturali della Mosca Gigante sono le Lucertole Volanti minori e le Libellule Giganti.

punteggio:

Coraggio	9	Attacco	9
Energia Vitale	6	Parata	0
Protezione	0	Impatto (veleno)	3
Velocità	12/2	Resistenza	50

Classe 4

Mostro della Palude

Uno dei mostri più singolari in cui i Personaggi si siano mai imbattuti. Finora il Mostro della Palude è stato visto solo sulla piccola Isola dei Pericoli, a circa 1500 chilometri a sud di Atlantide. Lì ha terrorizzato una piccola tribù di indigeni, che non sapeva come difendersi. Da dove il mostro sia venuto o come sia nato, se sia un essere vivo o non-morto, se possieda intelligenza, istinti o sentimenti oppure non abbia niente di tutto ciò, nessuno è in grado di dirlo. Rimane il fatto che dimora nelle paludi meridionali dell'isola vulcanica, emerge per lo più di notte dalle gorgoglianti profondità, e compie le sue malefatte sull'isola, lasciando una scia puzzolente e vischiosa.

Il Mostro della Palude è alto circa 3,5 m ed ha una conformazione umanoide - quindi 2 gambe, 2 braccia, torso e testa. Sembra composto di sostanze organiche putrefatte: rami morti, foglie marce, gambi di piante ammuffiti, funghi limacciosi, tenuti assieme da fango e putridume maleodoranti.

Particolarità: Il Mostro della Palude è pratica mente invulnerabile. Contro di lui le solite armi possono ben poco, e lo stesso vale per le formule magiche. Una soluzione sarebbe forse quella di farlo asciugare o congelare, ma finché manchi i mezzi per raggiungere questo scopo bisognerà combattere alla vecchia maniera. Il Mostro della Palude combatte normalmente e attacca

sempre per primo; ma quando deve subire alme no 10 Plmp in uno Scontro (si possono sommare insieme i risultati di più avversari!), questi vengo no detratti dai suoi PV. In questo preciso istante si stacca da lui un piccolo Mostro della Palude con punteggio ridotto. Sono complessivamente possibili 9 mostri filiali, dopo di che il Mostro della Palude originario ha lo stesso punteggio di un mostro piccolo. I mostri piccoli combattono come il grande; gli si devono procurare contemporaneamente almeno 5 Plmp per Scontro, che poi vengono detratti dai PV. Se i PV dei mostri filiali scendono a 0, si disfano e si ritirano nella palude con una puzza nauseabonda.

Il Mostro della Palude ha il seguente punteggio:

Coraggio	-	Attacco	10
Energia Vitale	100	Parata	10
Protezione	0	Impatto	2D6

Velocità 3 Resistenza 1000

Classe 100

Un mostro filiale ha il seguente punteggio:

Coraggio	-	Attacco	5
Energia Vitale	10	Parata	5
Protezione	0	Impatto	1D6
Velocità	3	Resistenza	1000

Classe 10

Mummia



Informazioni generali:

Le Mummie sono cadaveri richiamati in vita da potenti Maghi; una Mummia ha l'aspetto di un cadavere di cui sia stata prevenuta la putrefazione con balsami e bende. Sono alte da 1 metro e 80 a 2 metri e compaiono di solito nelle vicinanze di cimiteri, catacombe e cripte. È possibile incontrare queste creature in qualsiasi regione di Atlantide.

Punteggio:

Coraggio	12	Attacco	7
Energia Vitale	35	Parata	7
Protezione	2*	Impatto	1D6+4
Velocità	2	Resistenza	1000

Classe 22

*Le armi normali non hanno efficacia contro una Mummia.

Informazioni particolari:

Le Mummie sono fortissime e possono essere battute solo mediante il fuoco o le armi magiche, ammesso naturalmente che il Personaggio abbia dimostrato, superando una Prova di Coraggio,

di poter sostenere l'orrore di quella vista. Le Mummie temono il fuoco e la luce del giorno. Non è possibile combatterle per mezzo di armi convenzionali, ma bastano spesso uno o due Impatti con una fiaccola ardente per mettere in fuga una Mummia.

La Mummia nel gioco:

Dato che accade molto raramente che un potente Mago si dia la pena di richiamare in vita un cadavere, è molto raro incontrare una Mummia, e non accade praticamente mai di vederne più d'una alla volta. D'altra parte può succedere di imbattersi in tale spiacevole sorpresa quasi dovunque in Atlantide. Le Mummie escono all'aperto solo di notte, giacché la luce del giorno le riduce in polvere. Per lo più si incontrano all'interno di caverne, antri o cripte. Una Mummia può fare da pericoloso guardiano di tesori. Non c'è da aspettarsi che queste creature abbiano reazioni intelligenti o anche solo di buon senso. Non sanno che cosa sia la paura e combattono implacabilmente anche contro avversari più forti.

Nosferatu



Informazioni generali:

Nulla si sa sull'origine dei primi Nosferatu di Atlantide. Si suppone che da qualche parte, nella regione di Brabak, sia stata attuata con mezzi di magia un'unione tra un pipistrello gigante e un Umano. Sta di fatto che i primi Nosferatu furono visti nei pressi di Brabak: da allora si sono propagati per tutto il Continente. Escono dai loro nascondigli solamente di notte, perché la luce del giorno è per loro letale. Di solito indossano un lungo mantello grigio o nero, e hanno canini lunghi e acuminati.

Punteggio:

Coraggio	5	Attacco	15
Energia Vitale	20*	Parata	6
Protezione	1	Impatto	2D6
Velocità	8	Resistenza	30

Classe 20

* Un Nosferatu la cui Energia Vitale raggiunga lo 0 non è morto: dopo un breve svenimento si riprende con 20 Punti di Energia Vitale.

Informazioni particolari:

I Nosferatu sono in grado di impiegare tutte le armi conosciute. In combattimento tuttavia mirano più che altro a ridurre all'impotenza l'avversario senza però ucciderlo, perché in fin dei conti quello che a loro piace di più è il sangue caldo delle loro vittime ancora vive, succhiato preferibilmente dalla vena giugulare. Aglio e croci sembrano non avere effetto sui Nosferatu di Atlantide, che tuttavia muoiono quando vien loro conficcato un paletto di legno nel cuore.

Il Nosferatu nel gioco:

Il Narratore deve fare attenzione a introdurre i Nosferatu solamente di notte o nel buio di un sotterraneo, poiché queste creature rifuggono dalla luce del sole. Comunque la luce di una candela o di una fiaccola non è sufficiente a intorpidirli.

Nutrione Rosicante

È un animale da pelliccia simile al castoreo, lungo circa 1 metro, che vive sugli Alberi dei Mondi di Ras Tabor. Il Nutrione ha la bocca larga e i denti aguzzi, che davanti sono uniti, sia sopra che sotto, a formare una sbarretta per rodere. Servendosi di questa, i Nutrioni scavano buchi e passaggi nel legno degli alberi, edificando così sorprendenti costruzioni spesso pericolose per la pianta. Grazie ai loro artigli aguzzi, i Nutrioni sono degli eccellenti arrampicatori; la coda a ciuffo serve loro da sterzo e "paracadute" quando saltano di ramo in ramo. È già successo che dei rami abitati da Nutrioni siano stati da loro talmente svuotati, da spezzarsi alla prima bufera. Per il resto il Nutrione è un animale piuttosto pauroso e sensibile ai rumori, che evita ogni conflitto. In una tana ci sono da due a dodici esemplari. I suoi nemici naturali sono il Serpente Strangolatore e i Kiri-Kiri. Il morso del Nutrione non infligge PImp, ma causa comunque 1D6-1 PFer, perché questi animali sono molto agili e scaltri. Si cibano di insetti, funghi ed arbusti.

punteggio:

Coraggio	8	Attacco	8
Energia Vitale	5	Parata	0
Protezione	1	Impatto	1D6-1
Velocità	8	Resistenza	40
Classe 4			

Omuncolo (demone servitore)

I Demoni servitori sono demoni di classe minore. Sono semi-intelligenti e quasi sempre servono demoni di potenza superiore. Si tratta di piccole creature antropomorfe, molto agili, con un piccolo viso rugoso e una grande bocca dotata di denti affilatissimi. Il loro corpo è marroncino e gommoso e possiedono delle lunghe braccia, sproporzionate rispetto alla dimensione del corpo. Sono estremamente vulnerabili e a differenza della maggior parte dei demoni, possono essere feriti anche con armi comuni. La loro forza, infatti, non risiede nell'individuo ma nel numero: i loro padroni arrivano a circondarsi di sciami di omuncoli.

Punteggio:

Coraggio	15	Attacco	7
Energia Vitale	10	Parata	5

Protezione	0	Impatto	1D6
Velocità	6	Resistenza	60

Classe 3

Oktopus

L'Oktopus, o polipo, è il tipo più diffuso di calamaro. È caratterizzato dai suoi otto tentacoli guarniti da una doppia fila di ventose e da un'apertura imbutiforme sulla testa, attraverso la quale viene espulsa l'acqua. L'Oktopus può compiere in questo modo dei movimenti a contraccolpo all'indietro, che gli permettono una notevole velocità. Contrariamente ai suoi parenti più grandi e assai più pericolosi, il Calamaro Gigante e il Kraken, l'Oktopus vive prevalentemente in caverne sottomarine, banchi corallini e scogliere. Può raggiungere i 2 m di diametro, i tentacoli possono avere una lunghezza massima di 1,5 m.

Particolarità: L'Oktopus ha un solo Attacco per Scontro, il che significa che può usare solo un braccio per ogni Scontro, che produce 1D6+2 Plmp. Un Personaggio che venga attaccato da un tentacolo può sfuggirlo con una Parata riuscita (ParR. Se il Personaggio viene afferrato, può staccare i tentacoli; un tentacolo si considera staccato con 3 Plmp. Il corpo sensibile dell'Oktopus può assorbire solo 6 Plmp, però sott'acqua ogni avversario deve vedersela dapprima con gli 8 tentacoli.

Se l'Oktopus finta il pericolo, emette un fiotto d'inchiostro nel quale si nasconde.

L'Oktopus ha il seguente punteggio:

Coraggio	10	Attacco	8
Energia Vitale	30	Parata	0
Protezione	0	Impatto(tentacolo)	1D6+2
Velocità	3	Resistenza	40

Classe 25

Orco



Gli Orchi, mostri bipedi dall'aspetto simile a quello umano, sono parenti dei Goblin, ma si distinguono da questi per la grandezza e la ferocia. L'Orco medio è fornito di mediocre intelligenza, ma di spalle massicce e muscolose; lo si riconosce dalla fronte sfuggente, dal collo corto e tozzo e dal pelame fitto, di colore dal bruno scuro al nero azzurro, che ricopre tutto il

corpo. L'Orco è descritto in tutti i particolari nell'introduzione all'Avventura Fantastica, al par. 15. perciò qui è sufficiente riportare il suo Punteggio

Punteggio:

Coraggio	8	Attacco	11
Energia Vitale	3d6+5(15)	Parata	7
Velocità	TabVel1	Resistenza	30

Classe 10

Protezione a seconda dell'armatura (2)

Impatto a seconda dell'armamento (1 D6+4)

Orso delle Caverne



Informazioni generali:

L'Orso delle Caverne è considerato una delle più grandi specie orsine di Atlantide. Nella posizione eretta raggiunge facilmente un'altezza di 3 metri, e può pesare fino a 5 quintali; lo si riconosce dalla pelliccia grigia e assai folta e dai grandi occhi, sensibili alla luce.

L'Orso delle Caverne vive quasi esclusivamente in caverne sotterranee. La sua folta pelliccia lo protegge dai climi più rigidi, e perciò mal sopporta le elevate temperature delle regioni meridionali di Atlantide. Nel deserto e nelle regioni tropicali non è stato finora avvistato alcun esemplare di questa specie. Nelle regioni settentrionali e nella zona temperata è invece relativamente frequente.

Punteggio:

Coraggio	12	Attacco	8
Energia Vitale	50	Parata	7
Protezione	2	Impatto	2x2D6
Velocità	7	Resistenza	50

Classe 20

Informazioni particolari:

L'Orso delle Caverne è onnivoro, ma non eccessivamente aggressivo. Tuttavia se viene provocato diventa un avversario temibile. Le sue zampate sono devastanti.

Se ad un Orso delle Caverne tocca, per via del suo Punteggio di Coraggio, il primo Attacco, il Narratore può esigere dal Personaggio attaccato una Prova di Coraggio per stabilire se questi, alla vista dell'Orso eretto in tutta la sua altezza non venga messo in fuga.

L'Orso delle caverne nel gioco:

L'Orso delle Caverne è un animale solitario. Perciò il Narratore dovrebbe impiegare sempre un solo Orso delle Caverne alla volta.

Normalmente un Orso delle Caverne non aggredirà il Personaggio spontaneamente.

Quindi se i Personaggi si comportano con calma e ragionevolezza possono evitare il combattimento.

Orso Polare

Gli Orsi Polari sono leggermente più piccoli degli orsi delle caverne: solo gli esemplari più grandi arrivano ai 3 metri di altezza in posizione eretta. Li contraddistingue la pelliccia bianca, che permette loro di mimetizzarsi tra le nevi delle fredde regioni in cui vivono, nel nord di Atlantide.

La dieta degli Orsi Polari verte principalmente su pesce e mammiferi marini, ma un Orso affamato non disdegna certo un pranzo a base di karennah o avventurieri. In genere, tuttavia, queste creature evitano gli esseri umani.

Gli Orsi Polari sono ottimi nuotatori: la pelliccia folta e il grasso sottocutaneo permettono loro di sopravvivere nelle gelide acque del nord. Le larghe zampe consentono a queste creature di correre sulla neve senza sprofondare: un uomo a piedi non ha alcuna speranza di sfuggire alla carica di un Orso Polare nella neve alta.

Punteggio:

Coraggio	12	Attacco	9
Energia Vitale	45	Parata	5
Protezione	2	Impatto	2x(2D6-1)
Velocità	6	Resistenza	60

Classe 19

Ostrica Gigante

Si tratta di un'ostrica gigantesca, fino a 2 m di diametro, con il guscio estremamente resistente. Il muscolo costrittore possiede una forza enorme; non si riesce ad aprire la conchiglia chiusa nemmeno con un piccone. I racconti secondo cui l'ostrica Gigante si mette in agguato di animali marini di grandi dimensioni, o addirittura serri tra le sue valve esseri umani, appartengono al reperto rio delle fantasie degli uomini di mare, visto che in realtà l'animale si nutre di plancton e piccole particelle. Quello che è vero è che talvolta racchiude delle perle, e se quest'ultime vengono prelevate senza precauzioni può benissimo accadere che un palombaro imprudente rimanga intrappolato e muoia. L'Ostrica Gigante vive nei mari meridionali; oltre alle perle, anche la madreperla delle valve è una merce molto richiesta. Se esce 1-2 sul D6, le Ostriche Giganti contengono perle, che tuttavia non sono visibili. Bisogna dunque cercare dentro l'ostrica.

Se si tocca l'interno della conchiglia e le valve si serrano, superando una Prova d'Abilità ci si salva dal venir intrappolati. Se

qualcuno è rimasto impigliato nella morsa può svincolarsi solo superando una Prova di Forza +5, oppure amputando in fretta la parte rimasta intrappolata.

punteggio:

Coraggio	-	Attacco (se toccata si chiude con 1-2 sul D6)	
Energia Vitale	30	Parata	-
Protezione	6	Impatto	-
Velocità	-	Resistenza	-

Classe 8

Pantera delle Caverne

Informazioni generali:

Le Pantere delle Caverne sono le sole belve che si possano incontrare negli antri e nelle grotte sotterranee. Il loro manto è costituito da una pelliccia molto scura o addirittura nera, molto fitta ma ispida e setolosa e quindi non molto pregiata sui mercati di Atlantide. I grandi occhi di queste belve sono particolarmente adatti all'ambiente in cui vivono, e permettono loro di vedere anche nell'oscurità più completa. Le Pantere delle Caverne raggiungono un peso che varia dai 100 ai 150 chilogrammi pur conservando una corporatura molto snella e slanciata. Dato l'ambiente in cui vivono, non risentono delle variazioni climatiche, ed è possibile incontrarle in tutte le caverne di Atlantide.

Punteggio:

Coraggio	10	Attacco	11
Energia Vitale	2D6+10(17)	Parata	5
Protezione	1	Impatto (zanne)	1D6+2
		Impatto (artigli)	1D6+1
Velocità	15	Resistenza	30

Classe 15

Informazioni particolari:

La Pantera delle Caverne si ciba normalmente di ratti, di cui c'è grande abbondanza nella maggior parte degli antri sotterranei, ma sbrana volentieri qualche Orco o qualche Goblin di tanto in tanto.

Questo sembrerebbe rendere notevolmente simpatica la belva delle caverne; se non che gli Umani e soprattutto i Nani rappresentano una vera leccornia per la Pantera delle Caverne non appena ne avverte la presenza si avvicina presa dalla bramosia e da una fame insaziabile. Non osa tuttavia assalire un intero gruppo di Avventurieri, anche se è capace di lanciarsi su alcuni Personaggi all'interno del gruppo. La Pantera delle Caverne lancia due Attacchi per ogni Scontro: uno con le fauci e l'altro con gli artigli delle zampe anteriori. Entrambi gli Attacchi sono rivolti sempre contro il medesimo avversario.

La Pantera delle Caverne nel gioco:

La Pantera delle Caverne è un animale dotato di abbastanza intelligenza per non aggredire da sola un gruppo di Personaggi. Se il combattimento si mette male per la Pantera, questa se la batterà. A tale proposito bisogna tener presente che queste belve conoscono bene il sistema delle caverne sotterranee.

Pescecane Striato

Si tratta di un cugino più piccolo del temuto pe scecane-tigre, che rende i mari del sud di Atlantide poco sicuri. Mentre lo squalo-tigre arriva fino a 6 tu cii lunghezza e preferisce il mare aperto. Il Pescecane Striato, lungo solo 2 m. si fa vedere spesso in prossimità della costa e soprattutto in acque poco profonde o vicino a scogliere. Il Pesce cane Striato non è pericoloso come il suo parente più grosso. ma è pur sempre un pesce da preda vorace, che per il suo comportamento aggressivo può diventare pericoloso anche per l'uomo. I suoi punteggi di Coraggio e di Attacco sono superiori alla media di quelli di un pesce predatore.

punteggio:

Coraggio	13	Attacco	12
Energia Vitale	15	Parata	0
Protezione	0	Impatto	1D6+4
Velocità	7	Resistenza	45

Classe 16

Piraña

Informazioni generali:

I Piraña sono piccoli pesci d'acqua dolce forniti (li una dentatura straordinariamente affilata, vivono in branco. Prediligono i climi e le acque temperate e si trovano perciò in quasi tutti i fiumi delle regioni meridionali di Atlantide.

Punteggio:

Coraggio	12	Attacco	10
Energia Vitale	2	Parata	0
Protezione	0	Impatto	1D6
Velocità	2	Resistenza	10

Classe 3

Informazioni particolari:

I Piraña compaiono sempre in branco e sono quindi molto pericolosi. Il Narratore lancia il dado a 20 facce il risultato ottenuto equivale al numero dei Piraña.

Un combattimento con dei Piraña è sempre duro, e certo non è mai consigliabile. Dato che i Piraña sono bersagli molto difficili da colpire in acqua, i Personaggi devono aggiungere un 4 al risultato del loro lancio di Attacco contro i pesci.

Il Piraña nel gioco:

A causa della loro pericolosità i Piraña non dovrebbero comparire troppo di frequente nel corso dell'avventura. D'altro canto vi sono infinite possibilità di impiegare questi piccoli mostri, visto che può succedere di incontrarli anche in acque sotterranee. Immagina un ruscello sotterraneo così poco profondo che i Personaggi riescano ad attraversarlo una prima volta a guado senza particolari problemi. Al ritorno il ruscello improvvisamente brulica di Piraña, e diventa quindi un ostacolo insormontabile.

Puma

Il Puma è cauto e solitamente evita il combattimento a meno che non vi sia costretto dalla fame o dalla mancanza di vie di fuga. Spesso non è aggressivo, ma giocondo, anche se è soggetto a sbalzi di umore. Ha un pelame bruno-fulvo e vive soprattutto nelle regioni montagnose, ma abita anche foreste e deserti. Si addentra abbastanza di frequente nelle caverne, più di ogni altro felino carnivoro (se si esclude la Pantera delle Caverne). In combattimento attacca mordendo e con le zampe.

Punteggio:

Coraggio	10	Attacco	11
Energia Vitale	2D6+10(17)	Parata	4
Protezione	1	Impatto (zanne)	1D6+1
		Impatto (artigli)	1D6+2
Velocità	15	Resistenza	40

Classe 10-13(12)

Ragno delle Foreste

Informazioni generali:

Si tratta di una specie di ragni giganti. Il solo corpo di un Ragno delle Foreste può misurare da 0,5 a 1 metro, e l'animale può pesare più di 50 chilogrammi. Questi ragni vivono nelle foreste dell'Atlantide settentrionale. Un tempo erano molto frequenti anche nella zona temperata, ma man mano che quelle regioni si andavano popolando di città e villaggi i Ragni delle Foreste sono scomparsi. Non si trovano nelle regioni tropicali.

Punteggio:

Coraggio	7	Attacco	9
Energia Vitale	18	Parata	0
Protezione	1	Impatto	1D6+1
Velocità	3	Resistenza	15

Classe 8

informazioni particolari:

I Ragni delle Foreste tessono le loro ragnatele tra i fusti degli alberi, per poi rimanere in agguato sulla ragnatela stessa o nelle vicinanze; non appena la vittima si impiglia nella trappola, le balzano addosso. Chi si sia impigliato nella ragnatela di un Ragno delle Foreste, per liberarsi deve affrontare una Prova di Abilità. Se questa prima Prova non riesce la vittima è esposta all'Attacco del Ragno, e deve combattere nell'impaccio di quella rete appiccicosa che la priva di 2 Punti di Attacco e di 2 Punti di Parata. Se per uno Scontro rinuncia a Attacco e Parata può tentare di liberarsi, affrontando una Prova di Abilità + 1. Qualora anche il secondo tentativo di liberarsi fallisse, dovrà affrontare una Prova di Abilità + 2, ecc. ecc.

Il Ragno delle Foreste nel gioco:

Questa specie di Ragni è molto comune, e spesso si trovano molti Ragni che vivono poco distanti l'uno dall'altro. Se un Personaggio rimane preso nella rete può capitare che il Ragno chiami in soccorso dei suoi simili.

Ragno Vegetale

Si tratta di una pianta di Ras Tabor che prospera sulle cime dei grandi alberi e ricorda lontanamente una medusa. Il Ragno Vegetale ha il corpo emisferico, di circa 0,5-1 m di diametro. All'estremità superiore si trova un'escrescenza a cuscinetto, mentre il margine inferiore, di forma circolare, è provvisto di filamenti urticanti. Il Ragno Vegetale è una pianta carnivora, alla ricerca continua di prede. Reagisce ai movimenti e alla temperatura corporea di animali. Se un animale passa sotto la sua ragnatela, che si trova per lo più nascosta sotto una diramazione e serve solo da "amaca" e non per catturare cibo, si butta, con un filo elastico arrotolato sulla schiena, velocissimo sulla preda, la quale, se esce 1-5 sul D6, viene colta di sorpresa. Questa tecnica permette alla pianta un raggio d'azione di una buona dozzina di metri. I filamenti urticanti avvinghiano la preda ed emettono degli acidi che procurano per Scontro 1D6 PFER. Quando la preda è stata messa fuori combattimento, il Ragno Vegetale ritorna alla sua ragnatela con il cibo, con il suo filo elastico. Se la preda è più grande dello stesso Ragno Vegetale, esiste la possibilità (1-3 sul D6) che altri Ragni Vegetali delle zone vicine si calino su questa. (Queste piante carnivore vivono in colonie).

Punteggio:

Coraggio	-	Attacco	-
Energia Vitale	8	Parata	-
Protezione	0	Impatto	1D6/Scontro
Velocità	-	Resistenza	-

Classe 5

Ratto



Informazioni generali:

I Ratti sono roditori molto diffusi, e costituiscono una vera piaga in molte regioni di Atlantide. Un Ratto può raggiungere fino a 40 cm di lunghezza; il suo pelo è nero, grigio, marrone o più raramente bianco. Ancora più pericolosi dei normali Ratti domestici e di chiavica sono i temibili Ratti-lupo, lunghi fino a 60 cm. Anch'essi, come i loro cugini di minori dimensioni, si annidano nei granai, nelle caverne; nelle costruzioni diroccate e nei cimiteri.

Punteggio

Coraggio	10\11	Attacco	5\7
Energia Vitale	3\5	Parata	0\0

Protezione	0\0	Impatto**	2\3
Velocità	4\6	Resistenza	20\30

Classe 2\4

* I numeri dopo la barra corrispondono al Punteggio di un Ratto-lupo.

*I Punti di Impatto sono fissi e vengono sottratti direttamente all'Energia Vitale dell'avversario.

Informazioni particolari:

Tanto i Ratti mostrano quanto i ratti-lupo non si mostrano mai da soli, ma sempre in branchi che possono comprendere più di una dozzina di animali. Il Narratore lanci 1D20 per stabilire quanti sono i Ratti in cui si imbattono i Personaggi. Normalmente i Ratti non sono particolarmente coraggiosi, e quando incontrano qualcuno (tanto più se un Personaggio) la loro prima reazione è di scappare.

I Ratti nel gioco:

I Ratti possono comparire ovunque, e perciò sono adattissimi a completare uno scenario. Non è necessario che si giunga ad uno Scontro con loro, se mai possono far sì che l'attenzione dei giocatori sia distratta dalla loro presenza. Un rumore sospetto in un angolo buio, o un improvviso squittire metteranno all'erta i Personaggi troppo frettolosi, che preoccupandosi allora della presenza dei Ratti trascureranno il vero pericolo. I Ratti diventano pericolosi solo se si sentono minacciati o privati di una via di scampo: allora attaccano senza esitare anche avversari molto più grandi di loro.

Replicante

I Replicanti sono creature che esistono da moltissimo tempo e che, a dare ascolto alle leggende, sarebbero venuti da un altro mondo. Sono in grado di assumere l'aspetto di qualunque altro essere vivente: uomini, ma anche animali di taglia media (lupi o daini). La loro forma originaria assomiglia a quella degli esseri umani: sono alti m 1,80, molto magri e completamente calvi, con degli occhi molto grandi. Si dice che siano crudeli e astuti, e smodatamente ambiziosi. Vogliono costantemente migliorare la loro razza fino a diventare la specie dominante di Atlantide. Gli altri esseri viventi sono solo un mezzo per realizzare questo progetto. Fortunatamente sono pochissimi, altrimenti avrebbero realizzato già da tempo il loro funesto disegno. I Replicanti osservano attentamente uomini e animali, finché con un sistema particolare si appropriano della loro immagine; quindi è difficilissimo riconoscerli se non quando hanno il loro aspetto originario. C'è un modo per scoprirli, tuttavia: non sopportano né l'alcol né la musica. Sono molto forti e molto pericolosi. Chi ritrova a combattere contro un Replicante che abbia assunto la forma di un amico perde 2 PAtt.

Punteggio:

Coraggio	14	Attacco	12
Energia Vitale	30	Parata	10
Protezione	Variabile (3)	Impatto(A dell'arma)	seconda +1
		Impatto (tipico)	1d6+4
Velocità	Umanoide veloce	Resistenza	45

Classe 17

Riccio Marino Frecciaiolo

Un abitante del mare spinoso ed estremamente affascinante è il Riccio Frecciaiolo. Questo animale, che raggiunge una dimensione massima di solo 0,2 m, vive di preferenza nelle acque poco profonde in prossimità della costa, su scogliere o banchi corallini. In zone più fredde è quasi impossibile trovarlo. Il Riccio Frecciaiolo si distingue dal suo parente, il comune riccio di mare per una particolarità che lo ha reso famoso quanto pericoloso. È capace di lanciare, a breve distanza di tempo uno dall'altro, alcuni dei suoi aculei lunghi circa 5 cm. Gli scienziati di Atlantide non sono ancora riusciti ad appurare a cosa sia dovuto questo effetto. Chi si avvicina troppo al Riccio Frecciaiolo (meno di 1 m di distanza) viene colpito dagli aculei. L'animale può lanciare 1D6 aculei (un aculeo per Scontro). La probabilità di colpire di un aculeo è automaticamente di 1-3 sul D6, se si tocca l'animale addirittura di 1-4; un aculeo procura 1D6-1Pmp.

Punteggio:

Coraggio	-	Attacco 1D6(ogni Scontro)
Energia Vitale	5	Parata -
Protezione	2	Impatto i D6- 1(per aculeo)
Velocità	-	Resistenza -

Classe 3

Sadur

È un felino di grandi dimensioni, simile alla pantera, che vive a terra e sugli alberi giganti di Ras Tabor. Il Sadur raggiunge una lunghezza di 2-2,5 metri e ha il manto striato marrone e arancio. La sua principale caratteristica sono i tre occhi; dalla bocca, provvista di due file di denti aguzzi, sporgono quattro grandi denti canini. Le zampe del Sadur presentano lunghi artigli retrattili. Il suo morso infligge 1D6+4 Pmp, e gli artigli 1D6+2. Il Sadur attacca una volta per Scontro con il morso, a cui si aggiungono una zampata ogni due Scontri. Se si escludono i Watabh e il Serpente Strangolatore, il Sadur non ha altri nemici sull'Albero dei Mondi.

Punteggio:

Coraggio	12	Attacco	10
Energia Vitale	30	Parata	0
Protezione	1	Impatto (morso)	1D6+4
		Impatto (artigli)	1D6+2
Velocità	11	Resistenza	40

Classe 13

Salamandro



Informazioni generali:

Il Salamandro è sostanzialmente una creatura di tipo umanoide, che cioè per il suo aspetto presenta una fisionomia di tipo umano ma con vistosi caratteri propri dei rettili, come ad esempio la

forte e lunga coda, che può impiegare come un'arma. Tipiche dei rettili sono anche le membrane tra le dita dei piedi (munite di artigli) e la pelle di colore verde, coperta di scaglie cornee. In tutto e per tutto umana è invece la testa di queste creature, per quanto presenti una forma allungata e appuntita. Una volta che ci si sia abituati al loro aspetto, si può persino cogliere una certa eleganza sia nel modo di muoversi dei Salamandri che nelle loro corporature snelle e ben proporzionate.

I Salamandri sono creature anfibe e perciò si possono incontrare in prossimità dell'acqua. Esistono Salamandri marini, che vivono sempre in vicinanza della costa, e Salamandri d'acqua dolce, che non si allontanano mai dai fiumi.

Punteggio:

Coraggio	7	Attacco	8
Energia Vitale	15	Parata	7
Protezione	3	Impatto**	1D6+2
Velocità	3\TabVel2	Resistenza	40

Classe 7

Informazioni particolari:

I Salamandri sono esseri intelligenti, e anche in questo simili agli uomini. La loro arma preferita è l'arpione o la lancia, che sanno usare da provetti lanciatori. Sanno tuttavia impiegare benissimo anche altre armi.

Il Salamandro nel gioco:

Di norma i Salamandri compaiono in gruppi. Può capitare che vengano assoldati in qualità di scagnozzi da qualche malintenzionato, ma possono anche costituire semplicemente un gruppo di abitanti di Atlantide in cui i Personaggi ((casualmente» s'imbattono. Il Narratore dovrebbe sempre tener conto del fatto che si tratta di esseri intelligenti; può condurli praticamente allo stesso modo di esseri umani.

Sanguisuga

Informazioni generali:

Queste mignatte, nere e lunghe fino a 20 centimetri circa, vivono in molti acquitrini e specchi d'acqua dell'Atlantide centrale.

Nel Settentrione non ce ne sono e il Personaggio è al sicuro dalle Sanguisughe.

Punteggio:

Coraggio	-	Attacco	4
Energia Vitale	2	Parata	4
Protezione	0	Impatto**	4PFer
Velocità	0	Resistenza	0

Classe 1

Informazioni particolari:

Una Sanguisuga che riesca a portare a compimento il suo Attacco si è attaccata in un punto scoperto della pelle del Personaggio. Quest'ultimo può lasciarla stare e subire 4 Punti di Ferita oppure strapparla via a forza. In questo caso il Personaggio si procura 1D6 Punti di Ferita. Le Sanguisughe possono essere rese innocue mediante numerosi incantesimi, ma anche in questo caso provocano 2 Punti di Ferita.

La Sanguisuga nel gioco:

Questa piccola bestiaccia offre illimitate possibilità d'impiego.

Scarabeo Gigante



Informazioni generali:

Si tratta di una varietà di proporzioni gigantesche del ben noto scarabeo comune. Lo Scarabeo Gigante raggiunge una lunghezza di 1,5 metri e vive in caverne sotterranee, nei boschi, o in sistemi di grotte e caverne.

Preferisce i climi freschi e perciò vive solo nella metà settentrionale di Atlantide.

Punteggio:

Coraggio	13	Attacco	8
Energia Vitale	40	Parata	7
Protezione	5	Impatto (per ciascuna tenaglia)	1D6+1
Velocità	3	Resistenza	30

Classe 18

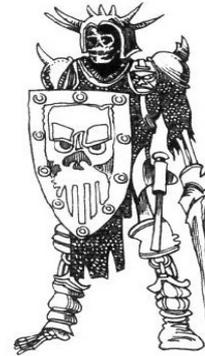
Informazioni particolari:

Lo Scarabeo Gigante si ciba di piccoli rettili e mammiferi, ma spesso fa incursioni devastanti nei campi di cereali e di rape dei contadini di Atlantide. Si dice che la carne dello Scarabeo Gigante sia, oltre che commestibile, saporita. In alcune regioni viene allevato come bestia da stalla.

Lo Scarabeo Gigante nel gioco:

In campo aperto preferisce evitare il cammino degli Umani, ma se attaccato è capace di battersi come una furia con le sue possenti tenaglie. A causa della spessa corazza di chitina che lo riveste, questo animale non è facile da domare.

Scheletro



Informazioni generali:

Gli Scheletri sono creature animate per virtù di magia, costituite dalle ossa di esseri umanoidi (per lo più umani). Come gli Zombi e le Mummie anche gli Scheletri devono essere richiamati in vita da un potente Mago, di cui sono al servizio. Se l'incantesimo che li anima vien meno, si dissolvono a poco a poco in polvere sottilissima. Gli Scheletri si incontrano anzitutto in prossimità di cripte o di ossari. Spesso sono vestiti o indossano armature, cosicché nell'oscurità non è possibile riconoscere subito la loro vera natura.

Punteggio:

Coraggio	12	Attacco	7
Energia Vitale	15	Parata	7
Protezione	(3) a seconda dell'armatura	Impatto a seconda dell'armamento	(1D6+3)
Velocità	4	Resistenza	1000

Classe 15

Informazioni particolari:

La Protezione è variabile e dipende dall'armatura che lo Scheletro indossa il Punteggio indicato è un valore medio. Anche i Punti di Impatto possono variare, se viene impiegata una determinata arma.

Lo Scheletro nel gioco:

Gli Scheletri non dispongono di volontà propria. Perciò combattono implacabilmente sino alla propria distruzione. I Personaggi dovrebbero se possibile evitarli, tentando piuttosto di scovare il loro padrone e di renderlo incapace di nuocere.

Scheletro Guerriero

Questi non morti erano in vita terribili combattenti, ed hanno mantenuto buona parte delle abilità possedute un tempo. Si tratta per questo di creature molto potenti, rianimate da Maghi di grande capacità e malvagità. Sebbene abbiano una limitatissima coscienza della loro precedente esistenza, gli Scheletri Guerrieri sono completamente asserviti al loro padrone.

Come la maggior parte degli Scheletri subiscono solo metà Punti di Ferita dagli attacchi compiuti con armi da punta e da taglio; in comune con gli altri non morti hanno la immunità alla Debolezza e ad ogni forma di controllo. In particolare, la potenza della negromanzia che anima queste creature dimezza anche le ferite causate dagli attacchi magici.

Per affrontarle occorre superare una Prova di Coraggio: non è raro che alla loro vista seguano alcuni secondi di terrore, che paralizza chi si trova a fronteggiare questa malvagia e formidabile minaccia.

Il loro punteggio varia con le caratteristiche possedute in vita e con l'equipaggiamento, sovente costituito da armi e corazze pesanti (anche se le corazze si arrugginiscono più facilmente col tempo). Ecco un esempio:

Punteggio:

Coraggio	20	Attacco	13
Energia Vitale	35	Parata	10
Protezione	3 (corazza arrugginita)	Impatto	3D6 (spadone)
Velocità	4	Resistenza	1000

Classe 35

Scimmia Gigante

Informazioni generali:

Così come esistono i Giganti, che non sono altro che Umani di una stirpe di mostruose proporzioni, le particolari caratteristiche di Atlantide hanno fatto sì che vi si sviluppassero alcune specie di scimmie gigantesche. Questi primati raggiungono un'altezza di 4 metri, e pesano fino a una tonnellata. Si dice che siano talmente forti da poter sradicare gli alberi. La fitta pelliccia che li ricopre è bruno scura o nera. Un tempo le Scimmie Giganti vivevano in tutta Atlantide, ma ai giorni nostri si sono ritirate nelle foreste. Vivono

numerose nelle foreste vergini dell'Atlantide meridionale; nelle altre foreste invece ci sono soltanto esemplari isolati.



Punteggio:

Coraggio	15	Attacco	8
Energia Vitale	40	Parata	6
Protezione	2	Impatto	3D6+2
Velocità	7	Resistenza	20

Classe 30

Informazioni generali:

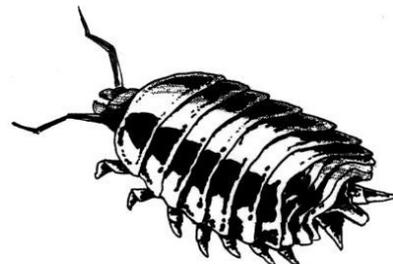
Le Scimmie Giganti non sono intelligenti come gli uomini, ma è possibile capirsi con loro su argomenti abbastanza semplici. In alcune corti (li Atlantide si tengono degli esemplari femmina come attrazione e divertimento. Con i maschi ciò non è possibile, a causa delle esplosioni di collera a cui vanno soggetti.

Le Scimmie Giganti e il loro ambiente:

Si può evitare di combattere con le Scimmie Giganti a condizione che i Personaggi si comportino con prudenza. La possibilità di compiere con loro delle semplici conversazioni permette talora di ricavarne informazioni molto utili. Spesso le Scimmie vengono utilizzate da ogni genere di bricconi e messe a guardia di porte e passaggi. Malgrado ciò i Personaggi possono riuscire a trattare con loro.

Se occorre combattere, le Scimmie Giganti lo fanno solitamente con le sole zampe, ma può anche capitare che si servano di lunghi e pesanti randelli.

Scolopendra Mortuaria



Informazioni generali:

La Scolopendra Mortuaria è una rara specie di Scolopendra che vive nelle cantine umide e nelle costruzioni diroccate. Può capitare di incontrarla anche nei cimiteri e nei sotterranei. È diffusa in tutto il continente di Atlantide. Le Scolopendre Mortuarie misurano da un metro e mezzo a due metri e mezzo in lunghezza, e sono alte al dorso fino a un metro e venti centimetri. Si tratta di

una specie che si nutre fondamentalmente di carogne, ma non disdegna il nutrimento vivente; ha numerose zampe lunghe circa cinquanta centimetri.

Chele e robuste mandibole sono le sue armi naturali, e una sottile corazza di chitina funge da protezione del corpo.

Punteggio:

Coraggio	9	Attacco	11
Energia Vitale	30	Parata	5
Protezione	3	Impatto	1D6+3
Velocità	4	Resistenza	30

Classe 13

La Scolopendra Mortuaria può correre e muoversi con straordinaria sveltezza, non è molto aggressiva ma assale gli avversari alle spalle e considera possibile preda tutto ciò che è più piccolo di lei. Procura ferite con le chele, che usa anche per parare i colpi dell'avversario.

La Scolopendra Mortuaria nel gioco:

Ai Personaggi può capitare di imbattersi in una Scolopendra in qualsiasi sotterraneo o caverna. In tal caso essa non è l'avversario principale, ma serve a movimentare e caratterizzare maggiormente lo scenario. Di solito conosce talmente bene il proprio territorio che può fuggire se il combattimento non volge a suo favore. Se inseguita, cercherà di guidare i propri inseguitori in qualche punto pericoloso del sotterraneo, per poi sparire improvvisamente non si sa dove. I Personaggi così seminati possono essere minacciati da un altro e ben più pericoloso mostro, oppure ad esempio trovarsi in una galleria il cui crollo è imminente. La Scolopendra Mortuaria teme la luce e il fuoco vivo.

Scorpione Codagialla

Informazioni generali:

Lo Scorpione Codagialla è provvisto di un pungiglione velenoso al termine della coda. Gli esemplari più grandi misurano al più 10 centimetri. Vive esclusivamente nelle foreste vergini dell'Atlantide meridionale.

Punteggio:

Coraggio	7	Attacco	12
Energia Vitale	2	Parata	0
Protezione	0	Impatto(pungiglione)	1D6
		Impatto(veleno)	3D6
Velocità	2	Resistenza	10

Classe 5

Informazioni particolari:

Lo Scorpione Codagialla è molto velenoso. Se ha punto l'avversario occorre controllare se il veleno è entrato in circolo. Si lancia un dado: se esce un numero pari il Personaggio subisce gli effetti del veleno, che gli provocano 3D6 Punti di Ferita.

Lo Scorpione Codagialla nel gioco.

Questo animale non attacca mai spontaneamente i Personaggi; ma disturbato nella sua tana punge iniettando il veleno e poi scappa immediatamente in cerca di un nascondiglio. Grazie alla sua colorazione mimetica, la cosa gli riesce facilmente.

Scorpione gigante

È un parente misterioso dello Scorpione normale, che vive nelle zone desertiche ed è comunque molto raro. Lo Scorpione Gigante raggiunge la lunghezza di 1-1,5 m, possiede tenaglie molto sviluppate e un pungiglione velenoso sulla coda. Se viene spaventato diventa molto aggressivo: la sua corazza di chitina e il pungiglione velenoso fanno di lui un avversario davvero poco piacevole. Il veleno dello Scorpione Gigante è il micidiale Grayor (descritto in *snb.doc*), letale se entro pochi minuti dalla puntura non si prende una pozione curativa. Lo Scorpione Gigante attacca una volta per Scontro con le tenaglie, cui si aggiungono ogni tre Scontri il pungiglione.

Punteggio:

Coraggio	9	Attacco	8
Energia Vitale	15	Parata	0
Protezione	8	Impatto(tenaglie)	1D6+2
		Impatto(pungiglione)	1D6+veleno
Velocità	3	Resistenza	20

Classe 20

Serpente a sonagli

Informazioni generali:

Il Serpente a sonagli è un serpente velenoso; raggiunge fino a 3 metri di lunghezza e presenta un colore grigio scuro, poco appariscente. La sua caratteristica è di avere la fine della coda munita di alcuni anelli cornei che costituiscono i sonagli dai quali prende il nome. È molto diffuso nel Deserto di Khomù, ma si trova anche nella steppa del Settentrione e nella zona temperata del centro Atlantide.

Punteggio:

Coraggio	9	Attacco	12
Energia Vitale	10	Parata	0
Protezione	0	Impatto(denti)	1D6+2
		Impatto(veleno)	2D6
Velocità	4	Resistenza	15

Classe 8

Informazioni particolari:

Il morso di questo serpente è velenosissimo. Se i suoi denti arrivano a perforare l'armatura protettiva del Personaggio e a infliggergli dei Punti di Ferita, bisogna stabilire se il Personaggio in questione è stato avvelenato. Si lancia un dado, e se esce un numero pari il veleno è entrato in circolo, provocando l'ulteriore perdita di 2D6 Punti di Ferita.

Il Serpente a sonagli nel gioco:

Il Serpente a sonagli aggredisce spontaneamente o ma si fa notare col minaccioso crepitio dei suoi sonagli. Se i Personaggi si ritirano il combattimento è evitato.

Serpente Strangolatore Sfinge

Si tratta di un grosso serpente, lungo da 3 a 5 metri, che vive su Ras Tabor e preferibilmente sugli enormi Alberi dei Mondi. Assomiglia ai Serpenti Strangolatori di Atlantide, come ad esempio il Boa Constrictor. Il Serpente Strangolatore ha la pelle a disegni romboidali verdi e marrone e si mimetizza con l'ambiente circostante. Coglie quasi sempre di sorpresa le sue vittime (1-4 sul D6), che avvinghia con il suo possente corpo di 0,1-0,3 m di diametro. Il Serpente Strangolatore non è un serpente velenoso, anche se il suo morso procura 1D6 Punti di Ferita.

Molto più pericoloso, invece, è l'avvinghiamento (che può essere evitato superando una Prova di Abilità). Nel primo Scontro produce 1D6 PFer, nel secondo 1D6+1, nel terzo 1D6+2 ecc., tenendo presente che l'armatura non riveste alcuna importanza. Nemici naturali del Serpente Strangolatore sono i Kiri-Kiri, i Watabh e il Sadur. Si nutre abitualmente di uova, roditori e anche carogne. Attacca chiunque si avvicini al suo nascondiglio.

Punteggio:

Coraggio	10	Attacco	10
Energia Vitale	30	Parata	0
Protezione	2	Impatto(morso + stretta)	1D6
Velocità	3	Resistenza	20

Classe 15

Serpente elementale

Si tratta di un piccolo elementale, utilizzabile dagli stregoni elfici come familiare. Capita assai di rado di incontrarne. L'aspetto di queste creature è in genere quello di una sfera dell'elemento in questione, che fluttua a mezz'aria.

Questi esseri sembrano privi di un'intelligenza sviluppata: sono soliti vagare nelle vicinanze di concentrazioni intense del proprio elemento, da cui si pensa possano essere originate. Sono in grado di vedere e ascoltare; in effetti tutto ciò che fanno, se lasciati a se stessi, è svolazzare osservando incuriositi il mondo circostante.

Possono esercitare una lieve forma di controllo sul proprio elemento, in cui possono confondersi e viaggiare a proprio piacimento. Non sono mai ostili, né hanno possibilità di offesa; sono tuttavia invulnerabili, con l'eccezione della magia (che ha comunque efficacia dimezzata) e degli attacchi elementali di natura opposta alla propria (v. Stregone Elfico).

Punteggio:

Coraggio	9	Attacco	-
Energia Vitale	30	Parata	4
Protezione	0	Impatto	-
Velocità	4	Resistenza	-

Classe 5

Informazioni generali:

La Sfinge è una creatura frutto di combinazione tra animale e donna la testa e il petto scoperto hanno fattezze di donna, mentre la metà inferiore del corpo è di leonessa. Le sue dimensioni sono enormi: solo la testa raggiunge spesso l'altezza di un Avventuriero adulto. Si tratta di un mostro molto, molto raro: i pochi esemplari esistenti di questa specie vivono nell'Atlantide meridionale, nelle zone a clima più torrido, prevalentemente sul bordo del Deserto di Khomù e lungo la costa orientale.

Punteggio:

Non sono necessari dati relativi al Punteggio.

Informazioni particolari:

La Sfinge è forse il più enigmatico dei mostri; nessun abitante di Atlantide è finora riuscito a comprendere la sua natura. Sta immobile e silenziosa sulla sua roccia, e i suoi bellissimi e grandi occhi guardano fissi dinanzi a sé, nel vuoto. Sembra completamente disinteressata al corso degli eventi e al destino degli uomini. Il suo sapere è insondabile: sa ogni cosa e conosce tutta la storia di Atlantide, ogni avvenimento passato e futuro, e tutti i misteri dell'Universo. Spesso i Personaggi si mettono in marcia sul lungo e durissimo cammino in cerca della Sfinge per implorare da lei un consiglio o un responso a importanti interrogativi. Ma è impossibile prevedere quale sarà la sua reazione; altrettanto incerto è se la Sfinge si lasci persuadere mediante doni e offerte. Qualche volta tace, qualche altra parla, e le sue parole sono limpide e cristalline. Ma qualche volta le sue parole sono enigmatiche come il suo sguardo, ed è già accaduto che dei Personaggi siano stati colti (la una profonda e incurabile melanconia dinanzi alle sue pupille senza fondo, sentendo le sue labbra sussurrare parole che nascondono misteri indecifrabili).

La Sfinge nel gioco:

Dato che la Sfinge è un mostro che non combatte né può essere combattuto, non ha un Punteggio di combattimento. Il Narratore può inserirla in un'avventura ogni qual volta si tratti di risolvere un compito difficile. Potrà richiedere ai Personaggi una Prova di Fascino per stabilire se la Sfinge risponde o meno. Però può anche essere la figura centrale di uno scenario concepito in modo che le sue risposte oscure e frammentarie assumano sempre più chiaramente i contorni di un tutto afferrabile e conseguente.

Spiriti Elementali

Informazioni generali:

L'uomo di Atlantide conosce sei Elementi: Fuoco, Acqua, Aria, Pietra, Ilum e Neve. Ognuno di questi elementi può assumere la forma di uno Spirito. Tale forma dipende naturalmente dalla natura dello Spirito Elementale, che può presentarsi sotto aspetti molto diversi. Così lo Spirito del Fuoco può apparire in forma di fiammella saltellante oppure di salamandra ardente. Lo Spirito della Neve può dal canto suo nascondersi tanto in un singolo fiocco di neve quanto in una creatura di ghiaccio dalla sagoma umana ma di dimensioni gigantesche, e lo Spirito dell'Acqua può assumere la forma di un'onda muggiante, di un insignificante pesciolino così come di una affascinante sirena.

Tutti gli Spiriti Elementali passano per essere pacifici e benevoli, ma nello stesso tempo piuttosto riservati, e soltanto pochi Personaggi li incontreranno mai.

Punteggi:

Nel caso degli Spiriti Elementali non sono necessari, dato che essi

impiegano le loro illimitate facoltà con Forza irresistibile e perfetta Abilità.

Gli Spiriti Elementali e il loro ambiente:

Questi Spiriti intervengono nel gioco come materializzazione della volontà del Narratore. Egli può valersene soprattutto come via d'uscita in situazioni disperatamente aggrovigliate, ad esempio per liberare i Personaggi da un grave pericolo di cui quelli non sono responsabili, ma anche per porre un freno a Personaggi decisamente un po' arroganti.

In questi casi apparirà uno degli Spiriti Elementali, perché si sentirà irritato dall'andamento del gioco; eliminerà la causa della sua irritazione e si confonderà nuovamente con il proprio elemento.

Succube (demone servitore)

I Succubi hanno le sembianze di donne bellissime: i loro volti hanno lineamenti dolcissimi e le voci sono vellutate e seducenti. Indossano vesti attillatissime di cuoio rosso sui corpi statuari. L'unico elemento che tradisce la loro natura demoniaca sono le grandi ali membranose che permettono loro di volare.

Sono esseri di inaudita crudeltà: il loro piacere più intenso deriva dal torturare lo spirito e le carni degli innocenti. Sono molto forti e astuti, rapidi e implacabili.

Conosciuti anche come i "Raccoglitori di Anime", i Succubi sono compagni preziosi al servizio dei propri padroni. È noto che le loro voci seducenti e i volti bellissimi attirano ignari mortali incontro alla propria morte. Le Lame dell'Anima gemelle di un Succube possono strappare l'essenza spirituale di una creatura dal suo corpo; questa essenza può essere divorata dai Demoni per alimentare il proprio potere.

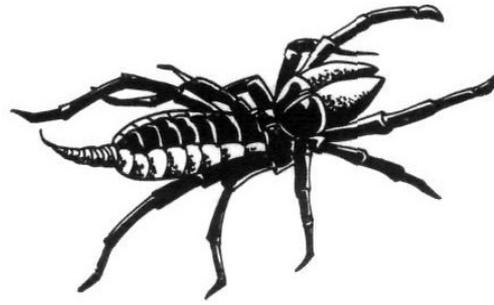
Le Potenze Oscure creano i Succubi trasformando le più belle e innocenti fra le fanciulle con un nefando rituale. Le vittime sono sottoposte ad anni di sevizie indicibili per creare in esse un odio insensato per tutto ciò che può soffrire. Le torture proseguono finché la volontà delle fanciulle non viene contorta al punto che siano loro a desiderare di diventare dei Succubi. Il rituale in sé comporta atti innominabili e sofferenze al di là dell'umana ragione; in un Succube non c'è più alcuna traccia di umanità.

Punteggio:

Coraggio	10	Attacco	2x10
Intelligenza	14	Parata	10
Fascino	14	Impatto	2D6
Energia Vitale	60	Resistenza	60
Forza	12		
Protezione	3		
Velocità	5		

Classe 32

Tarantola di Maraskan



Informazioni generali:

La Tarantola di Maraskan (o Gecko) è un pericoloso geconide gigante diffuso quasi esclusivamente sull'isola di Maraskan, situata a oriente di Atlantide, e in una stretta fascia della costa mediamente antistante. Il suo corpo è giallo a puntini rossi, e la coda termina in un lungo pungiglione velenoso. Si nutre esclusivamente di vegetali.

Punteggio:

Coraggio	-*	Attacco	15
Energia Vitale	E**x5	Parata	4
Protezione	=E	Impatto(pungiglione)	1D6+2
		Impatto(veleno)	1D6xE
Velocità	6	Resistenza	10

Classe Ex5

* La categoria di Coraggio non si applica alla Tarantola, che attacca qualsiasi essere si avvicini troppo al suo raggio d'azione.

** E = Età. La pericolosità del Gecko dipende dalla sua Età.

Informazioni particolari:

La Tarantola di Maraskan si nutre esclusivamente di ovoluzzi purulenti, una specie di funghi velenosi piuttosto frequente in tutta la fascia temperata e tropicale di Atlantide. E anche per questo che la Tarantola è tanto velenosa, a ciò si aggiunga che la sua velenosità aumenta con l'età dell'animale. Se il pungiglione della Tarantola si conficca nelle carni di un Personaggio procurandogli una vera e propria ferita, il danno che ne consegue va commisurato moltiplicando il valore del lancio per l'età del Gecko. Se il pungiglione non riesce a oltrepassare l'armatura di protezione del Personaggio, il veleno non ha alcuna efficacia. Le Tarantole arrivano ad un'età di dieci anni, ma ne sono stati osservati esemplari di quattordici anni e più. Il Narratore può stabilirne egli stesso l'età o lanciare 2D6. Le variabili del Punteggio della Tarantola di Maraskan dipendono dunque dal fatto che col passare del tempo la bestiaccia si fa sempre più pericolosa.

La Tarantola di Maraskan nel gioco:

La Tarantola di Maraskan è estremamente aggressiva; attacca tutto ciò che si muove e le pare troppo vicino (cioè a meno di 4 metri). Dato che la sua età può essere difficilmente valutata in base all'aspetto, i giocatori faranno bene a tenersi alla larga da questa pericolosa abitante delle foreste.

Un consiglio importante: non conviene a nessun Personaggio di attaccar briga con una Tarantola di Maraskan. Anche se il Personaggio riesce a parare l'Attacco, il pungiglione del mostro, rompendosi, diviene sì del tutto innocuo (un pungiglione nuovo ricresce solo dopo diversi mesi), ma nello stesso istante spruzza in ogni direzione il terribile veleno. Allora il Personaggio

impegnato nel combattimento, così come tutte le persone che si trovano nelle sue immediate vicinanze devono lanciare 1D6. Se esce un 1 o un 2 il Personaggio rimane cieco per tutto il resto dell'avventura. Ciò equivale a 7 Punti in meno dai Punteggi di Attacco, Parata e Abilità. A ciò si aggiungono tutti gli scompensi che derivano da una improvvisa perdita della vista: incapacità di orientarsi, panico, ecc. Una volta terminata l'avventura il Personaggio colpito può cercare un Guaritore o un Mago nella più vicina città, per farsi curare. Invece di combattere contro la Tarantola di Maraskan, si farebbe meglio ad evitarne l'Attacco. A tal fine occorre superare due Prove di Abilità (una per il primo e una per il secondo Attacco; dato che il secondo Attacco non ha la stessa violenza, è sufficiente una Prova di Abilità - 3). Poi il Personaggio deve allontanarsi più presto che può dalla Tarantola stessa.

Tentacolaria

Si tratta di una pianta carnivora orripilante, che sta in agguato sui grandi alberi di Ras Tabor. In mezzo a sette tentacoli rampicanti disposti circolarmente, spunta lo stelo della pianta, che si trasforma dopo 2-3 metri in un ingrossamento a forma di scodella, del diametro di 1,5 m. Qui si trova una bocca con denti a sega, e dietro a questa l'apparato digerente della pianta. I sette tentacoli sono lunghi 3-4 m e sono molto forti. Poiché questo mostro non viene di solito considerato un avversario pericoloso - ma basti pensare che può cambiare di posto - in 5 dei 6 casi (1-5 sul D6) può attaccare per primo. Se l'Attacco riesce e la Parata fallisce, l'avversario è da considerarsi avvinghiato. Nello Scontro successivo l'avversario ha ancora la possibilità di sferrare un Attacco, prima che la Tentacolaria lo porti alla bocca (morso di spine 1D6+2 Plmp, acidi +1D6 Plmp). La Tentacolaria combatte con un solo tentacolo. Se si recide un braccio, nello Scontro successivo verrà attivato un tentacolo in più; la pianta non può combattere con più di tre tentacoli contemporaneamente. Ogni tentacolo è da considerarsi reciso con 5 PFER (senza dimenticare i 2 PPro della pianta). La Tentacolaria è sopraffatta se tutti i tentacoli e lo stelo sono troncati. Un solo tentacolo procura di solito ad ogni Scontro 2 PFER per avvinghiamento.

Punteggio:

Coraggio	-	Attacco	8
Energia Vitale	40	Parata	0
Protezione	2	Impatto (morso di spine + acidi)	1D6+2 +1D6
Velocità	0,25	Resistenza	70

Classe 22

Tigre dalle zanne a sciabola

Informazioni generali:

La Tigre dalle zanne a sciabola è una specie felina enorme e pericolosissima. Raggiunge spesso i 3 metri di lunghezza e i 300 chilogrammi di peso. Ne esistono due varietà, strettamente imparentate tra loro. La prima vive nelle grandi steppe del Nord di Atlantide, mentre la seconda è una belva della giungla.

Punteggio:

Coraggio	20	Attacco	15
Energia Vitale	35	Parata	4
Protezione	1	Impatto(pungiglione)	3D6+2
		Impatto(veleno)	1D6+4
Velocità	13(4*)	Resistenza	50

Classe 40

* Una Tigre che trascina un uomo si muove ad una velocità non superiore ai 4 metri al secondo.

Informazioni particolari:

La Tigre dalle zanne a sciabola controlla un ampio territorio, di cui si sente totalmente padrona.

Se dei Personaggi penetrano nel suo territorio li scova e li insegue. Assale senza esitazione l'uomo, ma ha qualche timore di affrontare interi gruppi in una sola volta. Tenta semmai di aggredire un elemento di un gruppo (molto spesso l'ultimo) per abbatterlo e trascinarlo via, al sicuro.

La Tigre dalle zanne a sciabola nel gioco:

La Tigre tenta comunque di difendere il proprio territorio. Ma non per questo si getta a capofitto contro un gruppo di Personaggi: tenta sempre di assalire un singolo Personaggio che si sia allontanato dal gruppo. Quando poi gli altri Personaggi accorrono in aiuto del malcapitato, la Tigre

tenta di trascinare via la sua preda. Ciò significa che si allontana più velocemente che può, senza parare gli Attacchi dei Personaggi; solo quando ha ricevuto più di 20 Punti di Ferita lascia cadere la preda. Ad ogni Turno che i Personaggi impiegano per liberare il loro compagno, questi subisce 1D6 Punti di Ferita.

Tork

Il Tork è un uccello di Ras Tabor delle dimensioni di una civetta; lo si riconosce dal piumaggio variopinto e dal grande becco estremamente affilato. Vive in stormi di 4-24 esemplari e popola le zone alte degli Alberi dei Mondi di Ras Tabor. Ma ne sono stati visti anche vicino a terra. Qui stanno di preferenza dove il bosco è più rado. Con il loro becco a punta i Tork scavano nel legno buche e fori, nei quali vengono costruiti i nidi. I piccoli Tork imparano a volare piuttosto tardi, e questo produce nei genitori una accresciuta attenzione, ed aggressività nei confronti di chiunque si avvicini al nido. Da due a dodici nidi formano una colonia, l'habitat dello stormo. Il Tork ha molti nemici su Ras Tabor. I Kiri-Kiri li insidiano e i Nutroni rubano loro le uova. Vanno invece d'accordo con i Watabh, che li tengono persino come animali domestici.

Punteggio:

Coraggio	9	Attacco	9
Energia Vitale	6	Parata	0
Protezione	0	Impatto	1D6+1
Velocità	9	Resistenza	25

Classe 3

Tuatara

Si tratta di un rettile carnivoro lungo circa 2,80 metri, che assomiglia ad un incrocio tra un'iguana e un rospo. Ha una pelle

olivastra maculata, con strisce bianche sul dorso. I Tuatara sono animali molto aggressivi e voraci, che vivono nelle zone calde di Atlantide. Sono predatori notturni: i loro occhi possiedono una membrana sensibile ai cambiamenti di temperatura, che permette loro di individuare le prede nell'oscurità. Non sono molte le specie su Atlantide che possano ritenersi estranei alle preferenze alimentari di questi lucertoloni... di certo non gli avventurieri. La lentezza con cui queste creature si spostano non deve ingannare: sono in grado di portare attacchi fulminei con la spaventosa dentatura.

Punteggio:

Coraggio	14	Attacco	13
Energia Vitale	30	Parata	4
Protezione	2	Impatto	1D6+4
Velocità	3	Resistenza	50

Classe 15

Troll



I Troll occupano una posizione intermedia tra gli uomini e i Giganti. Possono raggiungere i 4 metri di altezza, e hanno la corporatura più massiccia che si possa immaginare. Abitano spesso e volentieri nelle caverne.

Il Troll si trova descritto dettagliatamente nell'Introduzione all'Avventura Fantastica, al par. 15.4., e perciò ci limitiamo a riportare qui il suo Punteggio

Punteggio

Coraggio	25	Attacco	10
Energia Vitale	70	Parata	8
Protezione	3	Impatto	3D6
Velocità	7	Resistenza	30

Classe 40

Uro

informazioni generali:

Gli Uri sono bovini selvaggi che possono raggiungere un'altezza di due metri al garrese. Hanno una pelliccia bruno scura e le

spalle e il collo coperti (la una criniera nera e ispida. Questi animali vivono in piccoli branchi che contano da tre sino a cinque esemplari. Quando si sentono infastiditi (e ciò accade praticamente sempre, se un intruso penetra nel loro territorio), lo caricano a testa bassa con le corna possenti, le fauci schiumanti di rabbia.

Punteggio:

Coraggio	20	Attacco*	11
Energia Vitale	40	Parata	7
Protezione	2	Impatto	1D6+6
Velocità	10	Resistenza	30

Classe 20

* Se si è caricati da un Uro è possibile cavarsela solo con una Prova di Abilità (il Personaggio riesce a scansare le corna dell'animale). Una Parata con le armi non ha senso.

Informazioni particolari:

Gli Un detestano i Liocorni e li inseguono fino al completo esaurimento delle forze.

L'Uro nel gioco:

Un piccolo branco di Uri che irrompe al galoppo con rombo sordo nel sottobosco è un pittoresco diversivo in ogni avventura nella foresta. Il Narratore può decidere in qualsiasi momento che gli Uri perdono interesse per i Personaggi. Due o tre attacchi di Uri dovrebbero bastare a render difficile la vita dei Personaggi.

Vampiro

È un piccolo mammifero in grado di volare, con due grandi orecchie e ali membranose. Anche al buio riesce ad evitare gli ostacoli, grazie ad un sistema ad ultrasuoni. Sono animali che temono la luce e il fuoco, e di notte escono a caccia di insetti; poi, all'alba, tornano a dormire nei loro rifugi, che si trovano di solito in grotte o vecchi edifici. Stanno appesi al soffitto, a testa in giù, e dormono tutto il giorno. Quando si muovono lo fanno in gruppo, fino a qualche centinaio di esemplari. Il Vampiro comune (con un'apertura alare di 30 cm) non rappresenta un grave pericolo per l'uomo, ma il Vampiro Gigante è una bestia avida di sangue, con un'apertura alare che raggiunge 1 m, il cui morso è molto pericoloso soprattutto perché può trasmettere malattie contagiose. I Vampiri sono diffusi nel centro e nel nord di Atlantide.

Siccome con i loro denti non riescono ad oltrepassare vestiti e armature, possono mordere solo le parti scoperte del corpo; ciò significa che quando riescono a mordere i loro Plmp diventano direttamente PFER, dal momento che non c'è alcuna protezione. I loro Plmp sono fissi, non vengono stabiliti coi dadi. I punteggi che seguono (con l'eccezione di Velocità) si riferiscono rispettivamente ai Vampiri e ai Vampiri Giganti.

Punteggio:

Coraggio	5\10	Attacco	5\7
Energia Vitale	2\5	Parata	0\0
Protezione	0\0	Impatto	1\2
Velocità	12\0,5	Resistenza	30\45

Classe 113

Vedova Gigante



Informazioni generali:

Le Vedove Giganti costituiscono una specie piuttosto rara di ragni giganti. Il solo corpo di (pesti

insetti misura 1,5 metri; raggiungono un peso di 150 chilogrammi. Tesson la loro ragnatela prevalentemente in grotte e fenditure della roccia, e si trovano in tutto il Continente.

Punteggio:

Coraggio	10	Attacco	8
Energia Vitale	30	Parata	0
Protezione	1	Impatto (+veleno)	1D6+3
Velocità	4	Resistenza	20

Classe 15

informazioni particolari

E' strano trovare una Vedova Gigante sulla sua ragnatela, perché appesantirebbe troppo la tela. Con i possenti cheliceri dell'apparato masticatorio è in grado di tranciare di netto un braccio umano; a ciò si aggiunge il potente veleno paralizzante (non letale per gli Umani) che il mostro spruzza nelle ferite dell'avversario. Ad ogni Attacco riuscito del Ragno (Attacco che abbia procurato almeno 1 Punto di Ferita al Personaggio) l'avversario perde 1 Punto di Attacco, 1 di Parata e 1 di Abilità. Ma è sufficiente una notte di sonno (ammesso che il Personaggio ci arrivi!) per recuperare il

Punteggio precedente al combattimento.

Chi rimane impigliato nella tela vischiosa deve liberarsi superando una Prova di Abilità. Se la prima Prova non riesce si rende necessaria una Prova di Forza + 1. Se anche questa fallisce occorre una Prova di Abilità + 2, poiché il Personaggio si è ancor più imbrogliato nella ragnatela gigante nel tentativo di liberarsi. Se anche questa Prova fallisce è necessaria una Prova di Coraggio + 3, e se nemmeno questa riesce, una Prova di Abilità + 4, ecc. ecc.

La Vedova Gigante nel gioco:

La Vedova Gigante si nasconde in prossimità della ragnatela, e solo quando la preda si è impigliata si mostra allo scoperto. Se un Personaggio si è impigliato nella ragnatela, il Ragno la considera come sua preda, e attacca chiunque gliela voglia sottrarre. Finché il Personaggio è preso nella ragnatela può combattere, ma con una perdita di - 3 in Attacco e in Parata.

Vipera cornuta

Informazioni generali:

La Vipera cornuta è un piccolo serpente velenoso, che raggiunge una lunghezza massima di 2 metri, mentre il corpo rimane abbastanza fine da poter essere stretto in una mano. Vive (li preferenza nella steppa e perciò soprattutto nel Settentrione del Continente; nel resto di Atlantide è piuttosto rara.

Punteggio:

Coraggio	6	Attacco*	10
Energia Vitale	6	Parata	0
Protezione	0	Impatto (denti)	1D6+2
		Impatto (veleno)	1D20
Velocità	4	Resistenza	15

Classe 10

Informazioni particolari:

Il morso del serpente è velenoso. Se i denti sono arrivati a perforare l'armatura protettiva del Personaggio, occorre stabilire se quest'ultimo è stato avvelenato. Si lancia un dado, e se escono i numeri 1 o 6 il veleno è entrato in circolo, provocando i D2() Punti di Ferita.

La Vipera cornuta nel gioco:

La Vipera cornuta non viene posta a guardia dei templi, e quindi potrà esser raro che i Personaggi

debbano imbattersi in questo serpente, che per parte sua non aggredisce mai spontaneamente. Tuttavia, se minacciato, morde; esistono numerose possibilità di incontrare una Vipera cornuta all'esterno, ma può anche accadere che questo serpentello si insinu in una casa attraverso una finestra socchiusa, o strisciando sotto la soglia di una porta (o che vi venga introdotto a bella posta)

Watabh

È una delle specie dominanti di Ras Tabor. Non è chiaro se i Watabh siano veramente originari di questo mondo, o se siano arrivati qui attraverso le Porte dei Mondi. Quello che è certo è che vengono considerati degli intrusi solamente dai Gmul. I Watabh sono umanoidi glabri, di altezza 1,4-1,6 m. Hanno il torso relativamente lungo e gambe corte. Abitano i boschi e vivono organizzati in tribù che contengono molte dozzine di individui. Normalmente abitano in piccoli villaggi di capanne di legno. In qualità di astuti cacciatori sono esperti nell'uso di armi e attrezzi. Tecnologicamente, però, sono ancora rimasti all'arco e alle frecce, al fuoco e alla ruota. Una tribù di Watabh vive su una grande piattaforma sull'Albero dei Mondi. Là servivano un tempo da manodopera ai Megareni, esseri di altri pianeti che avevano installato dei Translator su Ras Tabor e Atlantide. I Watabh addestrano i Korkosh quali animali da sella, e le loro armi sono la lancia (1D6+2), il randello (1D6+2), l'ascia di pietra (1D6+2), e la cerbottana (1D6-1 + veleno). Il loro abbigliamento varia dal perizoma (PPro 0) al corpetto di cuoio (PPro 3). I Watabh non sono aggressivi di natura e possono all'occorrenza essere introdotti dal Narratore come figure individuali.

Punteggio:

Coraggio	9	Attacco	10
----------	---	---------	----

Energia Vitale	20	Parata	8
Protezione	0\3	Impatto + veleno	1D6+1 + 1D6-1
Velocità	4\5	Resistenza	30

Classe 9\11

Yeti

Questi esseri un po' goffi, alti da 2,5 a 3 metri, hanno il corpo e il viso interamente coperti da un pelame color bianco sporco. Solo il palmo delle mani è glabro e roseo. Non usano indossare abiti: a proteggerli dal freddo basta la pelliccia, che permette una mimetizzazione perfetta nella neve. Inoltre gli Yeti stanno in agguato incrociando le braccia sul volto, per nascondere gli occhi scuri. Sono conosciuti anche come Uomini delle Nevi nelle regioni dell'estremo nord in cui vivono.

Alcuni sono armati di clave, mentre la maggior parte di loro utilizza degli enormi ghiaccioli tra le mani pelose; quando sono al servizio di qualcuno, tuttavia, possono utilizzare qualunque arma, e prediligono quelle più pesanti. Nonostante siano un po' impacciati nei movimenti, sanno usare queste pesanti armi con insospettabile destrezza. Per gli Yeti, le cui facoltà visive sono scarsamente sviluppate, gli uomini sono tutti uguali. Hanno invece un olfatto assai fine, e sono fisicamente molto forti, anche se non resistentissimi.

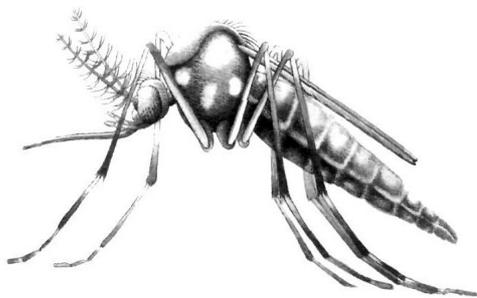
Nell'avventura "Nella fredda luce del nord" si incontrano Yeti con armamento differente: si riportano tre diversi set di punteggi, per avere un riferimento sulla Classe. Gli Yeti armati con alabarda sono la guardia personale di Lysira, regina dei ghiacci.

Punteggio: clava / alabarda / sciabola

Coraggio	12	Attacco	10 / 12 / 11
Energia Vitale	30\35\30	Parata	6 / 7 / 9
Protezione	3	Impatto	1D6+4 / 3D6+1 / 2D6+2
Velocità	9	Resistenza	50

Classe 15 / 23 / 19

Zanzara di Borbar



Informazioni generali:

Su Atlantide ci sono e ci sono sempre stati molti maghi e negromanti, maghi bianchi e maghi neri; Borbarad, il Signore (lei Demoni, fu senz'altro il più temibile di tutti. Alcuni dei suoi incantesimi operano ancora ai nostri giorni. Così è infatti nel caso delle zanzare lunghe come un dito che a suo tempo Borbarad allevò, munendole di un'arma soprannaturale.

Punteggio:

Coraggio	20	Attacco	8
Energia Vitale	2	Parata	0
Protezione	0	Impatto	3PFer ad ogni scontro
Velocità	4	Resistenza	1000

Classe 3

Informazioni particolari:

Una Zanzara che attacca con successo si posa su una zona non protetta della pelle del Personaggio e

ne succhia i ricordi e le esperienze. Il Personaggio perde 3 Punti d'Avventura ad ogni Scontro per tutto il tempo per cui la Zanzara lo punge. Dopo quattro Scontri la Zanzara toglie la tromba dalla ferita e se ne vola via. Se una Zanzara di Borbarad viene schiacciata, arsa, o altrimenti ferita mentre sta pungendo, inietta nella ferita un perfido veleno che provoca 2D6 Punti di Ferita. Le Zanzare uccise con la magia non iniettano alcun veleno. Di norma le Zanzare di Borbarad compaiono in grandi sciame e attaccano i singoli Personaggi in numero di 2D6 per ciascun Personaggio.

Il Personaggio può abbattere la Zanzara in volo prima che si posi su di lui. Se il lancio di Attacco gli riesce, ha abbattuto una Zanzara. Nello Scontro successivo tutte le Zanzare si posano sul Personaggio, tentando di pungerlo con le loro proboscidi (i loro Attacchi).

Ora il Personaggio può abbattere ad ogni Scontro una Zanzara senza dover lanciare. E probabile che il Personaggio abatterà prima le Zanzare che ancora non gli hanno conficcato la proboscide nella pelle (quelle cui non è ancora riuscito il lancio d'Attacco).

La Zanzara di Borbarad nel gioco:

Questo pregevole insetto offre molte possibilità di utilizzo per il Narratore.

Non deve necessariamente limitarsi a comparire in un'avventura nelle Paludi; si possono immaginare anche situazioni in cui ad esempio i Personaggi liberano involontariamente uno sciame di Zanzare...

Zombi

Come la Mummia e lo Scheletro, anche lo Zombi è un non morto; viene richiamato in vita da qualche potente Mago, e rimane poi al suo servizio. L'aspetto può variare da uno Zombi all'altro; se si tratta di un morto da poco tempo allora il suo aspetto sarà quasi normale, solamente un po' pallido; se invece è un morto da più lunga data sembrerà addirittura scorticato. Lo Zombi non ha bisogno di armi, combatte a mani nude; è assolutamente insensibile alle ferite, e per vincerlo bisogna letteralmente farlo a



pezzi. I Punti di Ferita ottenuti contro gli Zombi vanno divisi per 2. Gli Zombi perdono in genere 1 PV per ogni Turno di gioco, e ogni tanto devono essere riattivati dal Mago che li controlla. Quindi non possono essere operativi per più di 20 Turni di gioco consecutivi.

Coraggio	12	Attacco	8
Energia Vitale	20*	Parata	6
Protezione	1	Impatto + veleno	1D6+1
Velocità	4	Resistenza	600

Classe 8

* Dopo aver sottratto la Protezione, i Punti di Ferita vanno divisi per 2

Tabelle Velocità

Tabella di Velocità 1: umanoidi veloci

PPro	Velocità massima		Mezza corsa		Velocità di marcia	
		m/s		m/s		m/s
0	□□□□□□□□	8	□□□□	4	□□	2
1	□□□□□□□	7	□□□□	4	□□	2
2	□□□□□□	6	□□□	3	□	1
3	□□□□□	5	□□□	3	□	1
4	□□□□	4	□□	2	□	1
5	□□□	3	□□	2	□	1
6	□□	2	□	1	□	1
7	□	1	□	1	□	1
Durata (in secondi)	Numero dei Punti di Resistenza		=Punti di Resistenza x 10		Limitazioni: vedi movimento strategico	

Tabella di Velocità 2: umanoidi lenti

PPro	Velocità massima		Mezza corsa		0 Velocità di marcia	
		m/s		m/s		m/s
0	□□□□□	5	□□□	3	□□	2
1	□□□□□	5	□□□	3	□□	2
2	□□□□	4	□□	2	□	1
3	□□□□	4	□□	2	□	1
4	□□□	3	□□	2	□	1
5	□□	2	□	2	□	1
6	□	1	□	1	□	1
7	□	1	□	1	□	1
Durata (in secondi):	Numero dei Punti di Resistenza		=Punti di Resistenza x 10		Limitazioni: vedi movimento strategico	

Ulteriori riduzioni di velocità dovute a pesi: 200 onces = + 1 PPro

Nota: il peso dell'armatura e dell'eventuale scudo è già compreso nei valori indicati.

Estratto dal "De Demonicus" di Zoltar di Gareth:

I Demoni

I Demoni sono creature d'un altro mondo, avvolto nel mistero, o di un altro livello di realtà, inaccessibile agli abitanti di Atlantide.

In realtà esistono Maghi in grado di evocare degli esseri da quel mondo, ma nemmeno tali artefici di meraviglie sanno come penetrare in quegli universi dell'ignoto, né sanno come esplorarli o comprenderli compiutamente.

Questo è un fatto importante, che i Personaggi devono sapere.

Dei Demoni sappiamo solo che esistono molte specie differenti, e che Demoni di una determinata specie assumono per lo più sempre le stesse sembianze quando si materializzano su Atlantide.

Abbiamo così pur sempre la possibilità di distinguere l'uno dall'altro i singoli Demoni, per poterli meglio combattere.

Dinanzi alla multiforme varietà delle schiere dei Demoni, non ha molto senso stabilire in questa sede un Punteggio valido per tutti.

A tutti i Demoni (con l'eccezione dei Servitori) è comune la proprietà di essere quasi completamente invulnerabili alle normali armi dei mortali: possono essere sconfitti solo grazie alla magia.

A rigore, l'unico combattente all'altezza di un Demone e un altro Demone.

I Maghi dotati di adeguata esperienza possono evocare essi stessi alcuni Demoni, come ad esempio il fulmineo Difar, lo spaventoso Braggu o lo spietato Zant (vedi *Il libro della magia*). Anche i Demoni ostili in cui si imbattono i Personaggi saranno per lo più al servizio di un Mago, sicché per il Personaggio è sempre consigliabile scovare il Signore del Demone e sopraffarlo. Sarà più facile avere la meglio così, che non affrontando la creatura demoniaca stessa.

Oltre a quei Demoni che compaiono al servizio di un Mago, ce ne sono anche di singoli che hanno una loro esistenza indipendente. Si tratta di creature magiche, che si sono in qualche modo liberate dal Signore che le ha evocate. Queste creature sono tra le più crudeli e pericolose di Atlantide. Vengono spesso chiamate Arcidiavoli. Tra essi vi sono il *Demone della Notte* e il *Demone delle Paludi*, scaturito dalle indomite forze magiche della Natura primigenia.

I Non morti

Queste creature dannate hanno in comune alcune caratteristiche che le rendono avversari ancora più pericolosi. In particolare, sono immuni:

- a) A tutti gli incantesimi ipnotici e illusionistici, ed a qualunque forma di controllo (salvo il miracolo *Dominio sui mori viventi* degli Iniziati di Boron)
- b) Alla Debolezza e alla perdita di conoscenza (per cui mantengono intatta la propria capacità offensiva fino a quando non sono distrutti – cioè portati a 0 PV) e di fatto anche alla Stanchezza (avendo valori di Resistenza di 600 o 1000)
- c) Agli effetti degli Impatti Critici, con l'eccezione della maggiorazione di Plmp.

Indice generale

Ameba Gigante.....	4	Hibù.....	23
Aquila delle Montagne.....	4	Icanaria.....	23
Aquila Marina.....	5	Idra.....	23
Arpia.....	5	Ienariete.....	24
Basilisco.....	5	Imp (demone servitore).....	24
Berlomorfio.....	6	Karazack (demone minore).....	24
Boa constrictor.....	7	Karnofago.....	25
Caimano Gigante.....	7	Kiri-Kiri.....	25
Camaleonte Arboricolo.....	7	Korkosh.....	25
Cane.....	8	Kraken.....	26
Cane da caccia.....	8	Krakonte.....	26
Cane da slitta (Husky).....	9	Libellula Gigante.....	27
Cane del Golfo di Riva.....	9	Liocorno.....	27
Cane Nanico dei monti.....	9	Lucertola Volante minore.....	27
Cane Nivese delle steppe.....	10	Lucertosauro.....	27
Cane Pastore Fontano.....	10	Lupo.....	28
Cane selvatico.....	11	Lupo Mannaro.....	28
Cane Tussaki.....	11	Maru.....	29
Cavallo.....	11	Medusa di Fuoco.....	29
Ciclope.....	12	Megaterio.....	29
Cinghiale.....	12	Mosca Gigante.....	30
Coboldo.....	13	Mostro della Palude.....	30
Coboldo Lupino.....	13	Mummia.....	30
Delfino.....	14	Nosferatu.....	31
Demone.....	14	Nutrione Rosicante.....	31
Draco.....	14	Omuncolo (demone servitore).....	31
Drago Arboricolo.....	15	Oktopus.....	32
Drago delle caverne.....	15	Orco.....	32
Drago Tricipite.....	16	Orso delle Caverne.....	32
Dragone Volante.....	17	Orso Polare.....	33
Dysdiconda.....	17	Ostrica Gigante.....	33
Elefante.....	17	Pantera delle Caverne.....	33
Energumeno Stritolatore.....	18	Pescecane Striato.....	34
Fantasma.....	18	Piraña.....	34
Formica Gigante.....	19	Puma.....	34
Fuoco Fatuo.....	19	Ragno delle Foreste.....	34
Gargolla.....	19	Ragno Vegetale.....	35
Ghiottone Candido.....	19	Ratto.....	35
Giaguaro.....	20	Replicante.....	35
Gigante.....	20	Riccio Marino Frecciaiolo.....	36
Ghoul.....	20	Sadur.....	36
Gmul.....	21	Salamandro.....	36
Gnoll.....	21	Sanguisuga.....	37
Gnomo dei Boschi.....	21	Scarabeo Gigante.....	37
Goblin.....	22	Scheletro.....	37
Gorgon, la scimmia gigantesca.....	22	Scheletro Guerriero.....	38
Granchio Sforbiciante.....	22	Scimmia Gigante.....	38
Grifone.....	22	Scolopendra Mortuaria.....	38
		Scorpione Codagialla.....	39
		Scorpione gigante.....	39

Serpente a sonagli.....	39
Serpente Strangolatore.....	40
Servente elementale.....	40
Sfinge.....	40
Spiriti Elementali.....	40
Succube (demone servitore).....	41
Tarantola di Maraskan.....	41
Tentacolaria.....	42
Tigre dalle zanne a sciabola.....	42
Tork.....	42
Tuatara.....	42
Troll.....	43
Uro.....	43
Vampiro.....	43
Vedova Gigante.....	44
Vipera cornuta.....	44
Watabh.....	44
Yeti.....	45
Zanzara di Borbar.....	45
Zombi	45
Tabelle Velocità.....	47
I Demoni	48
I Non morti.....	48