

CREATURE

versione Gurps 1.42 26/10/98 – 14/08/2002

CREATURE SENZIENTI E CIVILIZZATE

Razza	VANTAGGI/SVANTAGGI BASE
Nani	Udito fine
Elfi	Olfatto e gusto sviluppato
Halfling	
Umani	
Kondoriani	Vista Acuta e Volo
Squalor	Respirano solo sott'acqua
Draconiani	Vista Notturna e Vista Infrarossa
Talpok	Vista Notturna e Vista Infrarossa
Mul	Incrocio non fertile tra Nani e Umani

Svantaggi legati all'appartenenza ad un ordine:

Obbligatori

Legali Onestà, Dovere o Senso del dovere, Sincerità o Codice d'onore
 Neutrali Dovere o Senso del dovere
 Caotici Intolleranza, Presunzione o Megalomania

Opzionali

Voto, Intolleranza
 Svantaggi legali o caotici
 Tutto ciò di più basso e abietto che esista.

DI TERRA

N. NOME	FOR	DES	INT	COS	MOV	Dim	Peso	Armi	DP-RD
1) Verme carnivoro (Vermicelli Vermicelli) Note: Vive sottoterra, in buche nascoste ove attende la preda. E' attirato dall'odore della carne.	12-50	12	3	12/12-50	4-8	2-10	200-2 t.	Zanne	1-1
2) Bruco Velenoso (Brucus Bruchis) Note: E' attirato dal movimento. Gli aculei possono essere velenosi.	10	10	3	12	3	2	200	Aculei 1d-2	2-1
3) Orso delle caverne (Ursus Yoghis) Note: MOV=3 nell'acqua.	27-33	12	5	14/30	7	3 (A)	700	Zanne, artigli, presa	1-2
4) Ragno (Octopodes Filatoris) Note: Predilige il soffitto e le pareti. Diverse misure e tipi di veleno. Ci si libera dalle ragnatele con Evadere - 2. Alcuni saltano fino a due metri.	1-20	14	3	12/1-20	1-6	0,1-1	0,01-50	Zanne velenose	1-1
5) Rok (Sassus Pelatus) Note: Divora i metalli utilizzando una bava acida che causa 1d di danno a turno per 2 turni, o finché non è lavata via. Le armature assorbono il danno fino alla loro RD, ma dopo sono inutili. In salita MOV=1, in discesa MOV=7.	14	12	3	10	5	0,5	100	Bava acida4-8	
6) Phung Verde (Cavallet Fulatun) Note: E' pazzo: attacca con o senza ragione e quando inizia a combattere continua finché distrugge ogni cosa: anche esseri della stessa specie o cose! Schizza una bava puzzolente che stordisce (INT-2). Le chele sono affilatissime e causano +2 danni da taglio.	10-15	13	*	13	5	2 (A)	75	Zanne, chele, bava	3-3
7) Phung Giallo (Cavallet Fol Sabius) Note: Come sopra: il getto di bava è velenoso a contatto e causa 1d danni. Vive negli ambienti aridi. Le chele sono affilatissime e causano +2 danni da taglio.	12-18	12	*	14	5	2 (A)	70	Zanne, chele, bava	3-3
8) Phung Nero (Cavallet Fol Sutrà) Note: Come sopra: la bava è un acido che causa 1d+2 danni a turno per 2 turni, o finché non è lavata via. Le armature assorbono il danno fino alla loro RD, ma dopo sono inutili. Vive sottoterra e ha la vista infrarossa. Le chele sono affilatissime e causano +2 danni da taglio.	10-15	13	*	15	4	2 (A)	75	Zanne, chele, bava	3-3
9) Formica Gigante (Rufa Rufa) Note: L'acido negli occhi acceca per 1d turni.	15	13	2	12	6	1	40	Zanne, acido formico	3-2
10) Scarabeo Gigante (Tank Corazzatur)	14	12	2	11	4	1	50	Chele, corna	3-3
11) Scarafaggio delle Grotte Note: Mentre morsica ustiona. Può incendiare gli abiti.	11	11	2	10	5	1	45	Zanne piriche	3-2
12) Istrik (Freccett Freccett) Note: Lancia aculei velenosi (1d-2) fino a 2 m. Vista infrarossa.	12	12	3	12	5	0,7	40	Zanne, aculei	2-0

N. NOME	FOR	DES	INT	COS	MOV	Dim	Peso	Armi	DP-RD
13) Cobra (Schifus Sputatoris) Note: Sputo accecante per 1d+2 minuti. Oppure zanne velenose da 1d di danno.	2	13	3	15/4	3	1-2	5	Sputo, zanne	0-0
14) Boa Constrictor (Tenax Soffocatur) Note: Predilige cadere dall'alto sulla vittima. Da 1d-4 a 1d danno a turno, tranne contro la corazza a piastre o superiori.	12-24	13	3	15/15-30	4	2-10	40-200	Spire	0-0
15) Alespork (Porkus Luridus) Note: Emana un lezzo tale da togliere 2 punti di DES a chi lo attacca entro 2 m. Vista anche infrarossa.	10-13	10-13	9	10-12	4	1,6	70	Fabbricate	0-1
16) Zek (Zekkus Zekkus) Note: Insetto delle paludi che si attacca e succhia sangue: solo col fuoco si stacca. Ognuno toglie un PF al giorno. Può causare infezioni.	*	10	1	1	1	0,02	0,01	Zampe uncinat	0-0
17) Scorpione Gigante (Scorpions Gigans) Note: Veleno da 1d danno sul pungiglione.	14	14	3	12	7	2	120	Chele, pungiglione	3-3
18) Mostro di Ghiaccio (Sorbett Sorbett) Note: Odia il calore intenso: per ogni grado oltre i 20° C perde un PF al secondo. Arma speciale: spruzzo congelante a 1 m. o vento a -20° C a 10 m. Il soggetto congelato viene ricoperto di ghiaccio ed è immobilizzato, perdendo al contempo 2 PF a turno finché non viene liberato.	16	10	1	11/25	2	2 (A)	200	Pugni, fiato	2-3
19) Mostro di Fango (Luridus Zozzis) Note: L'acqua lo scioglie: 1 PF ogni dieci litri gettatigli addosso. Avvolge la vittima e la spinge sotto per farla soffocare.	16	11	1	12/30	3	2 (A)	300	Corpo	0-2
20) Mostro di Lava (Ignes Ignis) Note: Temperatura corporea 1300° C. Può trasformarsi in una pozza di lava fluida con MOV=6. 1 PF per ogni secondo passato lontano dalla lava.	18	9	1	14/35	3	2 (A)	500	Pugni+speciali	0-8
21) Enelk (Bollet Bollet) Note: L'acqua lo cortocircuita (1d danni a turno). Scossa paralizzante per 2d secondi a 2 m, oppure lampo accecante per 1d secondi entro 4 m.	0	12	1	11/15	5	2 (A)	0	Energia elettrica	0-0
22) Orco (Orka Loka) Note: Antropofago, predilige le grotte. Vista notturna. Alcuni hanno il vantaggio Resistenza al dolore.	13-20	10-13	9-10	15/15-20	5	2 (A)	200	Fabbricate	0-1
23) Sonix (Rumorist Kasinist) Note: Se in pericolo urla assordando per distanza-3 turni per ogni turno entro il suo raggio di azione.	8	10	4	10	6	1,2 (A)	50	suoni entro 4 m.	0-0
24) Gruppo di 12 ratti	16	12	2	6	4	1	1	Zanne	0-0
25) Serpe dei Ghiacci (Viperett Sorbett) Note: Da 1 (piccola) a 3 (grande) getti di veleno da 1d PF a contatto entro 10 m. Pelliccia pregiata e infiammabile.	20-50	12-13	4	11/15-35	4-8	4-16	400-2 t.	Zanne, coda, veleno	1-1
26) Corax (Insectus Blindatus) Note: Rivela un ventre molle (RD 0) quando si alza per colpire. Veleno 1d PF.	13	12	3	10	2	3-6	500-1 t.	Pungiglione	3-8
27) Slimerk (Mostrus Viscidus) Note: Col getto blocca la preda e poi la digerisce togliendo 1 PF a minuto. Immune alle armi da taglio: i pezzi si ricompongono. Occorre fuoco/gelo.	10	12	2	12	4	1	50	getto bavoso a 1 m.	2-1
28) Bostik (Appiccicosus Collosus) Note: Col getto blocca la preda e poi la digerisce togliendo 1 PF a minuto. Immune alle armi da taglio: le blocca incollandole. Occorre fuoco/gelo.	11	12	2	12	3	1	50	getto coloso a 1 m.	2-1
29) Drago Grigio (Grigion Drak) Note: Vive sottoterra e scava enormi gallerie. Arma speciale: getto d'acido, danno 4d per 5 turni, o finché non è lavato via. Le armature assorbono il danno fino alla loro RD, ma dopo sono inutili. Non vola, ha vista solo infrarossa ed è immune al fuoco. Danno-base: 3d.	90	12	8	15/110	4	10	6000	Artigli, coda, zanne	4-8
30) Drago Verde (Verdon Drak) Note: Vive nelle foreste, la tana è dentro un albero, vola. E' affascinato dagli oggetti lucenti. Attacca chiunque ne possiede, e difende fino alla morte il proprio tesoro. Arma speciale: Gas Velenoso al contatto e inalazione, danno 1d+3, persiste 2d turni. Immune ai veleni. Danno-base: 2d. Morso velenoso da 2 a 6 PF in base all'età.	55	14	8	13/50	7/25	8	2000	Artigli, coda, zanne	2-3
31) Drago Bianco (Candy Candy Drak) Note: Vive nei ghiacciai ed è avido di carne, vola. Soffio congelante, danno 2d, poi 1d ogni turno finché non si viene scongelati. Odia il fuoco. Danno-base: 3d.	70	13	8	15/80	6/25	10	2000	Artigli, coda, zanne	2-2
32) Troll (Tarol Taral) Note: Può essere ucciso dal fuoco, che su di lui provoca danno triplo. Qualsiasi altro danno viene recuperato al ritmo di 1 PF/secondo. Eventuali arti separate dal corpo si riavvicinano al ritmo di 1 m./s.	16	13	7	15	6	2 (A)	200	Fabbricate	0-0
33) Ogre (Ogrus Orkus) Note: Antropofago, predilige le grotte. Vista notturna. Alcuni hanno il vantaggio Resistenza al dolore.	15-22	10-12	8-9	16/20-25	4	2-3 (A)	300	Fabbricate	0-1
34) Goblin (Gobbus Linnus)	14	14	9	12	6	1,8 (A)	75	Fabbricate	0-0
35) Tigre (Felis tigris)	15-20	14	4	13	9	3 (L)	250	Zanne, Artigli	0-1

N. NOME	FOR	DES	INT	COS	MOV	Dim	Peso	Armi	DP-RD
36) Idra Note: Ha 12 teste, ogni turno fino a tre di esse possono attaccare in ogni esa frontale o laterale. Ogni testa morde con 1d+2 danno. Le teste hanno PDI, DR1 e COS 6, sono -4 a colpire. Un'idra non può essere stordita o fatta svenire. Se tutte le teste vengono uccise, il corpo muore, se il corpo viene ucciso, le teste sopravvivono perdendo 1 PF ogni ora. Quando una testa muore, si stacca e cade a terra, dopo tre turni, una nuova testa cresce al suo posto e dopo 7 turni è in grado di attaccare, ma in ogni momento 6 PF di fuoco cauterizzano la ferita e impediscono la nascita di ulteriori teste. Attacco speciale: getto di fuoco, costa 10 PFT e causa 2d di danno.	35	12	3	16/35	7	5	1000	Zanne, Fiato	3-4
37) Lumaca Gigante (Sluk Sluk) Note: Può calpestare (5d danno). L'acido causa 2d di danno a turno per 6 turni, o finché non è lavato via. Le armature assorbono il danno fino alla loro RD, ma dopo sono inutili. L'abilità nello sputo d'acido è 12 e può colpire entro 12 m. L'attacco può essere ripetuto ogni 5 turni.	80-140	8	2	16/80-140	6	5	10-12	Zanne, Acido	0-8
38) Cammello (Camel Trophus) Note: -4 a cavalcare rispetto ad un cavallo. Xx=vedi Gurps	35-40	9	4	15/20-25	4	2	300	Zampe	1-1
39) Gatto (Micius Gattus)	3	14	5	14/3	7	0,2	5	Zanne, Artigli	0-0
40) Scimpanzé (Citus Bertuccius)	14	14	6	12	5	1	30	Zanne, Artigli	0-0
41) Gorilla (Gorillus Lillus)	20-24	13	6	16	6	1,6	100	Zanne, zampe	1-1
42) Coccodrillo (Cokkus Cokkus)	20-30	14	3	13/20	8	4	500	Zanne, Artigli	3-4
43) Leone (Liones Lernius)	24-30	13	4	16	11	2	70	Zanne, artigli	0-0
44) Alieno operaio Pungiglione: paralizza 5d COS (lancio su COS-6 per liberarsi), Coda (botta)=1d, Morso 3d da impalamento, Artigli 2d fendente. Sangue acido = 1d+2 a contatto. Vantaggi: Riflessi acuti, Resistenza al dolore, Vista IR, Olfatto+6.	30	14	6	16	6	2,2	250	Zanne, artigli, coda	3-6
45) Alieno guerriero Pungiglione: paralizza 5d COS (lancio su COS-6 per liberarsi), Coda (botta)=1d-2, Morso 3d-2 da impalamento, Artigli 2d-2 fendente. Sangue acido = 1d+2 a contatto. Vantaggi: Riflessi acuti, Resistenza al dolore, Vista IR, Olfatto+6.	25	15	6	15	8	1,8	150	Zanne, artigli, coda	3-6
46) Alieno Regina Pungiglione: paralizza 5d COS (lancio su COS-6 per liberarsi), Coda (botta)=2d-2, Morso 3d+2 da impalamento, Artigli 2d+2 fendente. Sangue acido = 1d+2 a contatto. Vantaggi: Riflessi acuti, Resistenza al dolore, Vista IR, Olfatto+6, Telepatia verso gli altri Alieni.	60	13	7	18/30	4	4,0	500	Zanne, artigli, coda	3-7
47) Alieno ovopositore Pungiglione: Vantaggi: Riflessi acuti. Resistenza al dolore. Vista IR. Olfatto+6.	10	15	3	13	5	0,2	5	Zanne, artigli, coda	1-3

1) Pianta Carnivora (Tulipanus Voracis)	8	13	1	10/8	0	1	10	Spire	0-1
Note: Da 1 a 6 spire velenose (1d-4 l'una).									
2) Erba-Sanguisuga (Gramigna Succhiatoris)*		12	1	10	0	1	10	Spire	1-2
Note: Avvolge con le sue spire e succhia sangue per 1d turni - 1 PF a turno. La forza è uguale al numero di spire (da 1 a 20) che bloccano la vittima.									
3) Rosa della Morte (Sporacea Assassina)	5	12	1	8	0	1	1	Spore a 2 mt.	0-0
Note: Blocca o uccide la vittima con le spore velenose (1d-2) o paralizzanti (1d minuti) se inalate e poi si ciba del suo corpo (1 PF al minuto).									
4) Rosa Stiletto (Stilettus Vegetalis)	5	14	1	8	0	1	1	Aculei a 4 mt.	0-0
Note: Blocca o uccide la vittima con gli aculei velenosi (1d-3) o paralizzanti (1d-1 minuti) e poi si ciba del suo corpo (1 PF al minuto).									
5) Fungoide Sporoida (Fungus Fungosus)	5	10	1	10/6	0	1	1	Spore entro 2 mt.	0-0
Note: Utilizza spore velenose per inalazione (1d), allucinogene, starnutenti, puzzolenti, irritanti, soporifere, paralizzanti per aggredire la vittima.									
6) Liana mortale (Spaghetthus Gigantus)	15	13	1	10	0	10	10	Spire e spine	1-3
Note: Utilizza spine velenose (1d-4) e soffoca come il boa.									
7) Alga-Piovra (Alghettus Voracius)	14	12	1	10	0	10	10	Spire	1-2
Note: Le spire possono urticare (1 PF) o paralizzare per 1d x 2 minuti.									
8) Alga lucente (Algae fosforentis)	1	5	1	5	0	1	1		0-0
Note: Illumina fiocamente nel raggio di 2 mt. Muore dopo esser estratta dall'acqua di mare, in circa un'ora.									
9) Pianta fiocinatrice (Troncus arpionatur)	10	12	1	10-15	0	3-10	10-100	Liane fiocinanti	0-0
Note: Carnivora: ha 6 liane retrattili (gettata 1-10 mt.) con uncini avvelenati o narcotizzanti.									

1) Cristalli Neri (Cristallus Incazzatus)	2	10	1	18/2	0	0,02	0,02	0-0
Note: Si nutrono di carbonio, in ogni forma (vivente e non), e per ogni turno nel quale si alimentano raddoppiano il loro numero e quindi la FOR, la COS, le dimensioni e il peso. Non si cibano di terra e roccia. I metalli ferrosi sono per loro una ghiottoneria.								
2) Muffa Bianca (Luchis Forforis)	2	10	1	12/2	0	0,02	0,02	0-0
Note: Si riproduce corrompendo qualsiasi sostanza organica e moltiplicandosi come i Cristalli Neri.								

3) Blob (Bubble Bobble)

1012110110

Note: Gelatinoso, è come la muffa bianca, solo che è attirato dal calore emesso dai corpi viventi e si può arrampicare.

0-1

DELL'ACQUA

N. NOME	FOR	DES	INT	COS	MOV	Dim	Peso	Armi	DP-RD
1) Pesce carnivoro (Pira Gnam) Note: Attirato dall'odore del sangue.	4	13	2	10/4	3	0,1	1	Zanne	0-0
2) Pesce-Istrice (Infilz Infilz) Note: Attirato dal movimento.	4	12	2	10/4	3	0,1	1	Aculei velenosi	0-0
3) Sanguisuga (Succhius Succhis)	1	6	1	8/1	0	0,05	0,05	Zanne	0-0
4) Ameba (Ameboi Ameboi) Note: Si scinde se colpita da armi solide e le varie parti replicano l'originale in un'ora. Adora l'umidità.	7	10	1	10/6	1	1	10	Bava velenosa a cont.	0-0
5) Medusa (Medusa Medusa) Note: Si scinde come l'ameba, ma non si replica. Bava velenosa o anche urticante (1 PF) a contatto.	7	10	1	10/6	2	1	10	Tentacoli	0-0
6) Squalo (Squallor Squalloris)	20-30	12	3	13/20-30	4	2-8	300-600	Zanne	2-2
7) Orca (Orca Marineris)	20-30	13	3	13/20-30	4	2-10	300-800	Zanne	2-2
8) Dinichthys (Pescos Corazzatus)	15-20	10	2	14/15-20	3	4	400	Zanne, coda	4-4
9) Polpo (Molluscus Invertebratus) Note: Getto di inchiostro del diametro di 4 metri se in fuga.	15-20	12	3	13/10-15	4	2	200	Tentacoli, becco	0-0
10 Cavalluccio Marino (Caballus Aquaticus)	40-50	10	4	13-16	4	2	400	Coda	2-1
11 Lampreda gigante (Fulminator Marineris)	10	11	2	10	2	2	60	Scossa elettrica	0-0
12) Drago Blu (Drak Aquaticus) Note: Odia il fuoco. Attacca le navi: getto d'acqua compressa con spinta uguale a 1/5 della sua FOR e 3d danno da botta. Non vola. Danno base: 3d.	120	13	8	15/110	7	15	4000	Zanne, Coda	2-2

DELL'ARIA

N. NOME	FOR	DES	INT	COS	MOV	Dim	Peso	Armi	DP-RD
1) Vespone gigante (Brunone Brunone)	2	12	1	2	6	0,1	0,15	Pungiglione	0-0
2) Sciame di api (Apes-Piaggios Mellifera)	1	13	1	12	6	1	0,2	Pungiglione	0-0
Note: 1000 api comuni o magiche. Ognuna muore se punge. Alveare da 1-20 sciame, le magiche hanno miele curativo (+2 PF per sciame).									
3) Vampiro (Fiscal Drak)	10	13	2	8	8	2 (ali)	12	Zanne	0-0
Note: Vede nel buio, ma è accecato dalla luce intensa. Se si attacca continua a succhiare sangue per 2 turni.									
4) Grifone (Uccellaccius Grifonius)	30-35	15	7	15/20-25	15/6	2 (A)	250-300	Artigli e becco	1-1
Note: Odia i Draghi. Può essere addomesticato se catturato da piccolo. Ingombro max in volo = Leggero.									
5) Pegaso (Equus Icarus)	35	10	5	13	12	3	500	Zampe, morso	0-0
6) Smoggo Bianco (Inquinatur Biancus)	*	10	1	1-100	4	1-100	0	Gas	0-0
Note: L'effetto si sviluppa dopo 1d turni: se respirato per 1 turno causa tosse, per 2 turni convulsioni (-8 DES) e poi -1 COS a turno.									
7) Smoggo Grigio (Inquinatur Grigius)	*	10	1	1-100	4	1-100	0	Gas	0-0
Note: Come sopra, ma per ogni turno durante il quale è respirato fa diminuire di 1 punto FOR, INT o DES per 3d minuti.									
8) Smoggo Rosso (Inquinatur Purpureus)	*	10	1	1-100	4	1-100	0	Gas	0-0
Note: Provoca desideri omicidi: i Legali resistono a INT-1, i Neutrali a INT-2, i Caotici a INT-4.									
9) Falena della Morte (Falena Tenebrosis)	2	10	1	6	4	1	1	Zanne	0-0
Note: E' attirata dalla luce e attacca ogni essere vivente.									
10) Tafano gigante (Tafanus Succhiatorus)	6	10	1	6	4	1	1	Zanne	0-0
Note: Succhia sangue per 2 turni. Varietà con morso velenoso da 1d-4.									
11) Lucciola gigante (Luces Nocturna)	2	10	1	4	3	1	1		0-0
Note: Emana una fioca luce in un raggio di 2 mt.									
12) Zanzara gigante (Voracius succhiatoris)	2	12	1	2	4	0,1	0,02	Zanne	0-0
Note: Succhia sangue causando 1 PF a turno.									
13) Drago Rosso (Red Red)	70	14	10	15/90	6/25	14	3000	Artigli, coda, zanne	3-3
Note: Può parlare. E' immune alle armi incendiarie. Arma speciale: getto di fiamme. Danno 6d.									
14) Drago d'Argento (Argentium Drak)	70	14	10	15/90	6/25	14	3000	Artigli, coda, zanne	3-3
Note: Può parlare. Non è interessato ai tesori ma alla propria libertà. Getto di fiamme come il Drago Rosso. E' immune alle armi incendiarie. Danno 5d.									
15) Farfold (Pieru Pieru)	13-15	14	9	10/6-9	3/10	1,2	40	Zampe taglienti	2-3
Note: Empatia mentale con le persone rette.									
16) Globul (Palllus volantibus)	2	10	1	2	0,5	0,1	0,1		0-0
Note: Si deposita sugli esseri viventi, crogiolandosi nel loro calore corporeo. Vede solo nell'infrarosso, si nutre di zuccheri e pollini e beve acqua che scinde in idrogeno, che accumula nei tessuti per librarsi nell'aria. Emana una tenue luce rosata che permette di vedere entro un metro.									
17) Falcone (Falcon Hunter)	3	15	4	3	3	2	4	Becco, artigli	0-0

MOSTRI MAGICI

1) Sprite (Gazos Gazos)	10	15	9	10	7	1,5 (A)	45		0-0
Note: Invisibile nello spettro ottico: ruba! Consuma 1 punto fatica ogni 5 turni di invisibilità.									
2) Mutante (Mutandes Mutandis)	12	10	11	12	12	1,6 (A)	60		0-0
Note: Assume forme organiche diverse. Per ogni punto fatica ha ± 4 FOR o ± 2 DES o ± 1 RD.									
3-4) Lupo/Lupo Mannaro (Lupus de Lupis)	8-10	14	5	11-13	9	1,5	35-85	Zanne	1-1
Note: Viaggia spesso in gruppo. Se Mannaro il morso trasmette la Maledizione e solo un De-Incantesima del II livello la toglie.									

N. NOME	FOR	DES	INT	COS	MOV	Dim	Peso	Armi	DP-RD
5) Esperk (ESP Erk) Note: Influenza la mente. Il suo attacco è contrastabile con INT-3: in caso di fallimento di oltre 5 punti si hanno convulsioni, per oltre 3 punti tremori (-2 DES), un fallimento qualsiasi comporta -1 DES. In caso di fallimento di oltre 7 punti il soggetto rimane schiavo dell'Esperk fino a che quest'ultimo non muore. L'Esperk colpisce solo 1 essere alla volta e lo deve mantenere sotto controllo, consumando 1 punto fatica ogni 5 turni.	10	10	10	10-12	4	1,5	70-90	Fabbricate, ESP	0-1
6) Illusor (Berluskus Visionaribus) Note: Fa delle Creazioni spettrali con la mente: ognuna gli costa 1 punto fatica.	10-12	9-12	10	10	4	1,4	60	Fabbricate	0-1
7) Telemiker (Telecinesin Pin Pin) Note: Ha una capacità di Telecinesi naturale: consuma 1 punto fatica per ogni Kg. od oggetto che sposta.	10-12	9-12	10	10	4	1,4	60	Fabbricate	0-1
8) Oculor (Decimus Decimi) Note: E' una sfera ricoperta di occhi normali, infrarossi e radar. Parla come un pappagallo e racconta cosa ha visto. Se in pericolo può incantare fino a 4 persone contemporaneamente per 1d turni con lo sguardo se il bersaglio perde contro la propria INT, quindi fugge.	8	10	7	10/	5	1	25	Sguardo con Charme	0-1
9) Divorator (Magius Ingoiator) Note: Succhia l'energia delle magie latenti o scagliate contro di lui, accrescendo la propria, con Abilità=11-15.	15	11	9	12	4	1,5	50	Fabbricate, artigli	0-1
10) Balzor (Magius Teleportus) Note: Ha una capacità naturale di respingere le magie e di teletrasportarsi entro un raggio di 4 mt., consumando 1 punto fatica ogni volta che usa una di queste sue capacità. Abilità=11-15	14	11	9	12	4	1,5	50	Fabbricate, artigli	0-1
11) Kamaleon (Predator Trasformist) Note: La pelle ha un mimetismo naturale: fa trappole ed usa cerbottane con dardi avvelenati/paralizzanti 1d-3.	12	14	11	11	7	1,6	55	Fabbricate	2-2
12) Sirena (Marina Marina Marina) Note: Intona un canto mistico che attira gli uomini e li affoga. Contrastabile con INT-4.	11	12	9	12	5	1,8	100	Canto maledetto	0-0
13) Ridgek (Biuti Biuti) Note: Come la Sirena, ma attira le donne.	11	12	9	12	5	1,8	100	Canto maledetto	0-0
14) Lucciola Oscura (Insettor Tenebrosis)	2	10	1	4	3	1	1	Tenebre magiche a 2 m.	
15) Arpia (Femina Incantatoris) Note: Canta una canzone maledette che incanta le persone, contrastabile con INT-3.	10-13	13	11	12	12/4	1,7	60	Artigli, fabbricate	0-0
16) Drago Nero (Black Drak) Note: Come il Drago Rosso. Armi speciali: Incantesimi di vari livelli. Vista anche infrarossa. Danno: 3d.	55	12	12-20	14/80	6/22	12	2600	Artigli, coda, zanne	3-3
17) Drago d'Oro (Goldrake) Note: Può parlare. Odia i Draghi Caotici. E' immune al fuoco. Fa incantesimi di vari livelli: è interessato alle magie, devoto alla giustizia e al Bene. Danno: 3d.	55	12	12-20	14/80	6/22	12	2600	Artigli, coda, zanne	3-3

MORTI VIVENTI

Note: la COS indica la quantità di "ferite" da infliggere con un Incantesimo Scaccia-Entità. Tutti hanno il vantaggio Resistenza al dolore.

1) Zombi (Manus Mortis) Note: Le varie parti, anche se staccate dal corpo, continuano ad agire: occorre tagliare la testa o ridurli a pezzi minuti.	10	9	-	10	1	>1,2	30-80	Corpo a Corpo	0-0
2) Scheletro (Propius Mortis) Note: Come gli Zombi. Tocco gelido che provoca terrore e fuga (controllo sulla paura a INT-3).	9	10	8	2	2	>1,2	10-20	Fabbricate	2-2
3) Ghrull (Killer Demon) Note: Un morso dà Paura se si fallisce lanciando su INT-4, un secondo morso provoca convulsioni ed un terzo causa follia, che viene superata solo con tre lanci positivi consecutivi su INT. Le ferite maledette non guariscono, per ciascuna occorre un incantesimo De-Incantesima del III livello.	16-20	12	1	10-30	5	3 (A)	400	Zanne, artigli	1-2
4) Drago della Morte (Skeletal Drak) Note: Come il Ghrull, per curare le ferite maledette occorre un incantesimo De-Incantesima del IV livello. Arma speciale: Getto di Gas della putrefazione: occorre purificare l'intera propria COS per curarsi, altrimenti si subisce 1 PF a turno fino alla morte. Danno: 2d.	45	13	1	40-70	6	8-12	700-2000	Artigli, coda, zanne	2-2

SPIRITI ASTRALI

Gli spiriti perdono un punto di COS ogni minuto trascorso fuori dal loro piano di esistenza, viceversa recuperano un punto ferita per ogni giorno passato nel loro piano. Gli spiriti sono bizzosi e possono anche rifiutarsi di rispondere. Non disturbate gli Dei per cosucce da mortali!

Livello	Nome:	Funzione	Incantesimi	COS:
1	Oracoli	Rispondono vagamente ad una domanda	Precognizione	2
2	Spiriti e Folletti	Causano scherzi e piccoli guai ai nemici.	Livello I	4
3	Fate e Presenze	Le Fate danno un aiuto, le Presenze ostacolano con malvagità.	Livello II	8

Alcune Presenze: Malefica: causa sfortune varie, Mortale: sottrae 1/2 COS a turno, Ombra: riduce per 1d x 10 minuti INT, COS o DES, Oblío: causa smemoratezza temporanea (si scordano alcune abilità).

4	Elementali e Entità	Dominano le forze della natura: Terra, Acqua, Aria, Fuoco	Livello III + Speciali	16
5	Provvidenza e Maledizioni	Danno benedizioni o maledizioni.	Speciali	32

Alcune Maledizioni: Sfiguul: la Sfortuna in persona, Likkantrus: maledizioni di trasformazione in animali. Altre benedizioni e maledizioni tipiche spesso consistono in vantaggi e svantaggi acquisiti temporaneamente dall'evocatore o proiettati su un oggetto.

6	Angeli e Demoni	Combattono a fianco degli amici.	Livello IV	64
7	Arcangeli e Arcidemoni	Il braccio destro degli Dei!	Livello V	128

Alcuni esempi: Vita: ridona la vita ad un morto, Limbo: permette di parlare con i morti, Morte: fa morire qualcuno rubando la sua anima.

8	Dei	Quando il gioco si fa duro...	Speciali	256
---	-----	-------------------------------	----------	-----

Legale: il potere della Creazione, Neutrale: il Destino, Caotico: il potere della Distruzione.

Totali: 109. Terra : 47 Vegetali : 9 Spore : 3 Acqua : 12 Aria: 17 Mostri Magici: 17 Morti Viventi: 4

NOTE GENERALI

I valori indicati per i Draghi valgono per un esemplare nell'età matura. Quindi forza, COS, lunghezza e peso possono oscillare in più o meno del 50%.

Il "soffio del Drago" colpisce fino ad una distanza pari alla lunghezza del Drago stesso. L'ampiezza del soffio all'estremità è pari alla lunghezza del Drago divisa per quattro. Un soffio costa 5 PFT per ogni 1d di danno. Il danno max in dadi è uguale alla lunghezza del Drago divisa per due. Tipi di danni del Drago: Zampata (entro due esa), Morso (a un esa), Codata (entro ¼ della lunghezza del Drago) e Soffio.

La schivata degli Animali è uguale alla Velocità/2 o Destrezza/2 (quale migliore) più la DP, con un max. di 10.

Il veleno degli Animali, se non diversamente indicato, agisce via sangue.

Il Danno base di un animale dipende dalla sua forza (Se da botta=forza/2):

FOR	Danno	FOR	Danno	FOR	Danno	FOR	Danno	FOR	Danno	FOR	Danno
1-2	1d-5	6-8	1d-3	12-15	1d-1	21-25	1d+1	31-35	2d-1	41-45	2d+1
2-5	1d-4	9-11	1d-2	16-20	1d	26-30	1d+2	36-40	2d	46-50	2d+2

Tipologie di danno:

Impalamento: zanne, aculei, pungiglione, corna.

Fendente: artigli, chele.

Botta: soffio, coda, becco, zampe senza artigli.

Stritolamento: spire, tentacoli.