

COMPENDIO DI MOSTRI E RAZZE GIOCABILI

True20 System / La Notte Eterna

a cura di Felix e J.R. Forbus
www.lanotteeterna.com



Ali Ribelli Edizioni
www.aliribelli.com

Sommario

Prefazione.....	3
CENTAURO (folletto).....	5
COBOLDO (umanoide e rettile).....	6
ELFO COMUNE (umanoide).....	6
ELFO ACQUATICO (umanoide e acquatico).....	6
ELFO DEI BOSCHI (umanoide).....	7
ELFO SCURO o ELFO DELLE PROFONDITÀ (disambiguazione K'LORSS, umanoide)	7
FAUNO (folletto).....	8
GARGOYLE (costrutti).....	8
GIGANTI DEL GELO (gigante).....	9
GNOLL (umanoide mostruoso).....	10
GNOMO (umanoide).....	11
GOBLIN (goblinoid).....	11
GOBLIN CIVILIZZATO (goblinoid).....	12
HALFLING (umanoide).....	12
HOBGOBLIN (goblinoid).....	13
LUCERTOLOIDE (rettile).....	13
MEZZOSANGUE.....	13
MEZZELFO (umanoide).....	14
MEZZODRAGO (draconide).....	14
MEZZOGIGANTE DEL GELO (gigante).....	15
MEZZORCO (umanoide).....	15
MINOTAURO (umanoide mostruoso).....	16
NANO (umanoide).....	17
NANO GRIGIO o NANO DELLE PROFONDITÀ (disambiguazione U'GUN – umanoide)	18
OGRE (gigante).....	19
ORCO (umanoide).....	19
ORCO CIVILIZZATO (umanoide).....	20
OSCURO (umanoide).....	20
SAPIENTI (umanoide).....	21
TROLL (gigante).....	21
UMANI (umanoide).....	22
UOMINI BESTIA (umanoide e animale).....	23
UOMO AQUILA/FALCO/PIPISTRELLO (umanoide e animale)	23
UOMO LEONE/GHEPARDO/PANTERA/TIGRE (umanoide e animale).....	23

Prefazione

Il presente compendio ha lo scopo di ampliare la gamma di scelta di razze giocabili per personaggi giocanti e non giocanti per l'edizione italiana del *True20 system / La Notte Eterna*. In questo compendio sono radunate le razze fantasy più note e giocate; licantropi e vampiri sono stati invece tralasciati per via delle descrizioni presenti all'interno del *True20 Bestiary* e all'interno dell'ambientazione *La Notte Eterna*. Gli animali intelligenti possono essere invece consultati a pagina 22 del *True20 Companion* e sono pertanto assenti da questo documento. Ciascuna razza elencata è suddivisa nelle seguenti voci:

1. Origini e descrizione fisica: una breve descrizione inerente alle origini, al ruolo e alla diffusione di ciascuna razza nel mondo di Neir;
2. Taglia: Laddove non è altrimenti specificato, la taglia della creatura è sempre media e la sua velocità base sul terreno corrisponde a 9 metri.
3. Scurovisione: è l'innata capacità di vedere al buio, ovvero in condizione di totale assenza di fonti luminose. La scurovisione, che si "attiva" quando si guarda in zone di oscurità totale, è del tutto simile alla normale vista, senonché fornisce una visuale in bianco e nero limitata a una distanza massima (usualmente 18 metri, ma il valore può variare a seconda della creatura che possiede la capacità; ad esempio, quella di un U'gun arriva fino a 36 metri). Questo tipo di visione non viene influenzata dalla presenza di fonti luminose; per cui si riesce ad osservare l'interno di una stanza immersa nel buio anche se il corridoio in cui si affaccia è illuminato da una torcia. Dal punto di vista del regolamento, la scurovisione è una capacità "straordinaria", cioè non legata alla magia. Nani ed orchi posseggono la scurovisione fra le proprie capacità speciali.
4. Visione Crepuscolare: Oltre alla normale vista e alla scurovisione esiste un'altra tipologia di visione: alcune creature posseggono la visione crepuscolare, ovvero la capacità di vedere il doppio più lontano rispetto ad un umano in condizioni di bassa luminosità, ad esempio in presenza della luce di una lanterna, della luce lunare o in una giornata di cielo coperto; in una notte di luna piena si riesce a vedere come se si fosse alla luce del sole. Elfi, gnomi, spiritelli e - nell'ambientazione de *La Notte Eterna* - gli umani possiedono la visione crepuscolare fra le abilità speciali.
5. Speciale: sotto questa voce potete trovare particolari capacità speciali della razza, quali armi naturali e altro ancora.
6. Linguaggi: questa voce è a sua volta suddivisa in automatici (ovvero i linguaggi conosciuti da quella razza automaticamente) e bonus (ovvero la lista di lingue dalla quale è possibile scegliere i linguaggi bonus derivanti da un eventuale modificatore positivo all'Intelligenza). Fra i linguaggi automatici e i linguaggi bonus è riportato il Planare, praticamente la lingua franca utilizzata nei piani.
7. Per creare le varie Origini sono state utilizzate le regole suggerite nel *True20 Bestiary* il cui risultato è stato a sua volta raffrontato con le caratteristiche del *Manuale dei Mostri di D&D 3.5* (in particolare con le regole per i mostri come classi presenti nel volume *Specie Selvagge*). Laddove invece vi erano precise indicazioni nei manuali ufficiali *True20*, il compendio si è attenuto rigorosamente ad essi.

Occorre infine considerare che alcune razze hanno dei livelli razziali, cioè prima di poter guadagnare qualsivoglia livello in ruoli da eroe (adepto, esperto o guerriero) devono completare i loro livelli razziali; questo li porterà ad essere degli esemplari medi di quella razza così come sono presentati all'interno del *True20 Bestiary*. Alcune razze possono

avere sia livelli razziali che il modificatore al livello (che funziona come in D&D 3.x) oppure solo una delle due voci.

Non ci resta che augurarvi “buona creazione del personaggio”: forza, avventurieri, grandi sfide vi attendono!

Visitate il sito www.lanotteeterna.com per tenervi aggiornati su tutte le nostre novità.

Nota: Questo documento è distribuito in formato .pdf gratuitamente. Qualsiasi riproduzione totale o parziale di questo documento senza il consenso degli autori è perseguibile a norma di legge secondo le normative vigenti.

BUGBEAR (goblinoide)

Al pari degli gnoll, anche i bugbear non sono riusciti ad adattarsi alla civiltà, preferendo restare nelle terre selvagge. Creature da branco, i bugbear costituiscono una minaccia per ogni viandante che si avventuri nelle terre selvagge. Spinti dalla fame, queste creature arrivano finanche ad attaccare piccole comunità contadine a caccia di animali da allevamento o – in casi estremi – carne umana.

Descrizione: I Bugbear sono i più forti e aggressivi tra i goblinoidi. Sono difatti grandi e muscolosi; in piedi raggiungono i 2,1 metri d'altezza e pesano circa 120 kg. La loro pelle varia di colore tra il giallo e il marrone chiaro, mentre i capelli presentano soventemente tonalità rossicce. I loro occhi hanno le pupille solitamente rosse, e ricordano un animale selvatico; le loro orecchie sono a punta. La loro bocca è dotata di zanne acuminate e il loro naso è sensibilissimo agli odori, tanto da associare questa creatura agli orsi (da qui il loro nome). I bugbear presentano i seguenti tratti:

Modificatori alle caratteristiche: +2 For, +1 Des, +1 Cos, -1 Car

Abilità bonus: Furtività e Scalare

Talenti bonus: Visione Crepuscolare e Tempra Possente

Talenti esclusivi: Eludere e Robustezza Superiore

Scurovisione: fino a 18 m

Linguaggi automatici: Lingua della regione di provenienza, Goblin. **Linguaggi bonus:** Gigante, Gnoll, Orchesco.

Allineamento: generalmente ombra

CENTAURO (folletto)

I centauri sopravvivono prevalentemente nella regione della Verde Foresta e, in numero più esiguo, nell'Arcipelago di Nü e presso la Landa di Edeber, per quanto leggende sul loro conto abbondino in ogni regione di Neir.

Descrizione: I Centauri sono creature che vivono in terre boschive e sfuggono gli estranei. Hanno un aspetto fisico inconfondibile: il torso superiore e le braccia sono umanoidi, mentre la parte inferiore del corpo, comprese zampe e coda sono uguali a quelle di un equino. In generale sono molto muscolosi e forti, ma allo stesso tempo riescono a muoversi con sorprendente agilità e velocità anche nelle foreste più fitte. I centauri presentano i seguenti tratti:

Taglia: raggiunge taglia Grande, velocità base 15 metri

Modificatori alle caratteristiche: +2 For, +1 Cos, -1 Int

Talenti bonus: Competenza nelle armature e Competenza nelle armi

Talenti esclusivi: Incalzare, Carica Devastante

Livelli Razziali: 4

Modificatore di livello: +1

Linguaggi automatici: Silvano, Elfico. **Linguaggi bonus:** Lingua della regione di provenienza.

Allineamento: generalmente crepuscolo

Livello	Combattimento	Temp	Rifl	Vol	Talenti	Tratti
1	+1	+0	+2	+2	1	Scurovisione (18m), Arma naturale (zoccoli danno +1)
2	+2	+0	+3	+3	0	+1 Des, +1 Cos, +1 Sag
3	+3	+1	+3	+3	1	+2 For, Taglia Grande, Arma Naturale (zoccoli danno +2)

4	+4	+1	+4	+4	0	+1 Des, Armatura Naturale +1
---	----	----	----	----	---	------------------------------

COBOLDO (umanoide e rettile)

Molti coboldi, al pari di orchi, goblin e hobgoblin, sono ormai civilizzati (vedi Goblin Civilizzato), per quanto sparuti gruppi sopravvivano nella Landa di Edeber, nella Verde Foresta o in uno dei domini delle Sorelle Dragone (Larass'hra).

Descrizione: I coboldi sono creature simili a rettili. Bassi e squamosi con la pelle di colore variabile dal marrone al nero, i coboldi sono abilissimi nell'arte della mimetizzazione. I coboldi danno molta importanza alle loro corna, che all'interno delle loro tribù o comunità sono considerate come un segno di prestigio se più lunghe del normale. La loro coda è prensile, simile a quella di un ratto. I coboldi presentano i seguenti tratti:

Taglia: Piccola, velocità base 9 metri

Modificatori alle caratteristiche: - 2 For, +1 Des, - 1 Cos

Talenti bonus: Talentuoso (Artigianato: creare trappole e Cercare)

Talenti esclusivi: Nemico Prescelto (Gnomi) e Attrezzi Improvvisati

Scurovisione: 18 m

Sensibilità alla luce: I coboldi sono abbagliati dalla luce solare o da simili effetti provocati dal Potere Plasmare Luce: -1 a tutti i tiri per colpire, alle prove di Percezione basate sulla vista

Linguaggi automatici: Draconico. **Linguaggi bonus:** Lingua della regione di provenienza.

Allineamento: generalmente ombra

ELFO COMUNE (umanoide)

Diretti discendenti dei superstiti di Dor, gli elfi vivono prevalentemente nel Regno di Nü, dove sono ormai parte integrante della società Nüeth da numerosi secoli. Ogni regione di Neir ha però conosciuto, sebbene in misura ridotta, la diaspora elfica e non è raro imbattersi in esponenti di questa razza al di fuori dell'arcipelago.

Descrizione: Gli elfi sono una razza di umanoidi dai lineamenti esili e delicati, dalle caratteristiche orecchie leggermente a punta. In tempi più antichi, vivevano in meravigliose città nei boschi o sulle sponde del mare. Sono noti per il loro amore per la bellezza e la loro bravura con la magia. Gli elfi presentano i seguenti tratti:

Occhio d'aquila: In condizione di luna piena, un elfo vede due volte più lontano di un umano provvisto di visione crepuscolare (che normalmente concede una visibilità buona entro 9 metri e scarsa entro 18 metri).

Modificatori alle caratteristiche: +1 Des, -1 Cos

Talenti bonus: Competenza nelle Armi, Talentuoso (Cercare e Percezione), Visione Crepuscolare

Talenti esclusivi: Si scelga un potere soprannaturale (gli elfi trattano il loro livello totale come il loro livello da adepto ai fini dell'utilizzo di questo potere).

Linguaggi automatici: Lingua della regione di provenienza, Elfico. **Linguaggi bonus:** Gnomesco (o Zeyd), Sapiente, Silvano.

Allineamenti: generalmente luce o crepuscolo

ELFO ACQUATICO (umanoide e acquatico)

Antichi almeno quanto gli elfi di terraferma, gli elfi acquatici affermano di essere stati creati da Lanie che, delusa dalla crudeltà dei loro cugini terricoli, decise di dare origine alla loro razza. In larga misura estinti dall'avvento della Notte Eterna per via del raffreddamento del mare, alcuni sparuti gruppi di elfi acquatici sopravvivono in prossimità della costa sud-orientale di Neir.

Descrizione: Gli elfi acquatici sono caratterizzati da una pelle squamata e interamente glabra dalla tonalità bluastra ma sfumante sul verde. Gli occhi sono grandi e pallidi, mani e piedi sono palmati e la loro muscolatura è tale da rendergli facile il nuoto ma impossibile camminare sulla terraferma. Gli elfi acquatici presentano i seguenti tratti:

Taglia e movimento: Media, velocità di nuotare pari a 12 metri. Un Elfo Acquatico ha un bonus razziale di +8 su Nuotare in tutti i test utili per evitare pericoli o compiere manovre particolari. Può sempre prendere il 10 nelle prove di Nuotare anche quando è minacciato o distratto. Mentre nuota può utilizzare l'azione di corsa purché lo faccia su di una linea retta.

Modificatori alle caratteristiche: +1 Des, -1 Int

Talenti bonus: Talentuoso (Percezione e Cercare)

Talenti esclusivi: Empatia Selvatica

Speciale: Gli Elfi Acquatici sono dotati di branchie. Ciò gli permette di sopravvivere fuori dall'acqua per 1 ora per ogni punto di Costituzione (dopo questo tempo incorrono nelle regole per il soffocamento, vedere pagina 114 del manuale base)

Visione Crepuscolare Superiore: Un Elfo Acquatico può vedere quattro volte più lontano di un umano alla luce delle stelle, della luna, di una torcia e in simili condizioni di scarsa illuminazione. Questo tratto prende il posto della visione crepuscolare degli elfi comuni

Linguaggi automatici: Elfico. **Linguaggi bonus:** Elementale.

Allineamento: generalmente crepuscolo

ELFO DEI BOSCHI (umanoide)

Alla rovinosa caduta della città-torre di Meth, un nutrito gruppo di elfi emigrò presso la distante Verde Foresta alla ricerca di quell'armonia con il mondo naturale che aveva caratterizzato da sempre il loro dominio. Al loro arrivo, le razze di umanoidi mostruosi e lucertoloidi stanziate presso la Verde Foresta gli si scagliarono però contro, dando origine a una serie di lunghe e sanguinose lotte fra tribù. L'asperità dell'esistenza nelle terre selvagge ha pertanto reso gli elfi superstiti a tali lotte dei guerrieri a dir poco formidabili, seppure tale possanza ne abbia attenuato la capacità di apprendimento.

Descrizione: Più forti, alti e robusti dei comuni elfi, la loro pelle ha il colore del rame con sfumature verdi. Gli elfi dei boschi presentano i seguenti tratti:

Modificatori alle caratteristiche: +1 For, -1 Int

Occhio d'aquila: In condizione di luna piena, un elfo vede due volte più lontano di un umano provvisto di visione crepuscolare (che normalmente concede una visibilità buona entro 9 metri e scarsa entro 18 metri)

Talenti bonus: Competenza nelle Armi, Passo Selvatico, Seguire Tracce

Talenti esclusivi: Intraprendenza, Nemico prescelto (selezionare un umanoide mostruoso)

Linguaggi automatici: Elfico. **Linguaggi bonus:** Imperiale, Silvano.

Allineamento: generalmente crepuscolo

ELFO SCURO o ELFO DELLE PROFONDITÀ (disambiguazione KLORSS, umanoide)

Senz'ombra di dubbio il sottogruppo più numeroso – addirittura più degli elfi cosiddetti comuni – della stirpe elfica, l'ascesa dei klorss si fa risalire alla distruzione della città-torre di Meth e all'insediamento nella regione settentrionale delle Terre Nascoste (vedere a tal proposito il capitolo "Gli Elfi di Dor" all'interno dell'ambientazione *La Notte Eterna*).

Descrizione: I klorss si contraddistinguono per una carnagione cinerea e una capigliatura scurissima. I loro occhi sono solitamente neri, e solo in casi più rari gialli o rossi: il risultato, secondo alcuni studiosi, degli esperimenti magici condotti dagli elfi sugli avi dei klorss durante la loro lunga prigionia nelle miniere di Dor. I klorss presentano i seguenti tratti:

Modificatori alle caratteristiche: +1 Int, +1 Car

Talenti bonus: Potere (Plasmare Ombra): i klorss trattano questo talento come se il loro livello da adepti fosse uguale al loro livello totale; Talentuoso (Percezione e Cercare), Competenza nelle Armi

Talenti esclusivi: Scegli un Potere Soprannaturale (gli elfi scuri trattano questo talento come se il loro livello totale fosse il loro livello da adepti), Ardore Klorss (pagina 211 LNE)

Sensibilità alla luce: I klorss sono abbagliati dalla luce solare o da simili effetti provocati dal Potere Plasmare Luce: -1 a tutti i tiri per colpire, alle prove di Percezione basate sulla vista

Speciale: Scurovisione (36 m), Resistenza Soprannaturale 11+ livello totale dell'eroe, bonus di +2 ai TS sulla Volontà contro Poteri Soprannaturali

Modificatore di livello: +3

Linguaggi automatici: Oscuro (o lingua della regione di provenienza), Elfico. **Linguaggi bonus:** Planare, Nanico (per via della vicinanza con gli U'gun, ovvero nani oscuri).

Allineamento: generalmente ombra

FAUNO (folletto)

Al pari di centauri e satiri, i fauni sopravvivono prevalentemente nella regione della Verde Foresta, ove in un tempo assai remoto servivano l'antica regina-dragona Amber. A differenza di altre specie appartenenti al sottotipo folletto, però, i fauni sono completamente scomparsi da qualsiasi altra regione di Neir.

Descrizione: I fauni hanno sembianze umane, ma hanno i piedi di capra e abbozzi di corna sulla fronte. I fauni presentano le seguenti caratteristiche:

Modificatori alle caratteristiche: -1 For, +1 Des, -1 Sag, +1 Car

Talenti bonus: Affascinare (Intrattenere), Visione Crepuscolare, Talentuoso (Intrattenere - danza e Intrattenere - strumenti musicali)

Talenti esclusivi: Intrattenere (altre abilità), Suggestione

Speciale: Armi naturali (corni o zoccoli, entrambe danno +1)

Linguaggi automatici: Silvano. **Linguaggi bonus:** Elfico, Goblin

Allineamento: generalmente ombra

GARGOYLE (costrutti)

Chiamati anche "gargolla" o "garguglia", queste statue in pietra fungono da parte terminale dello scarico dei canali di gronda (erroneamente chiamati grondaie). I gargoyle sono talvolta animati magicamente. Ciò può avvenire per gli scopi più diversi, ma prevalentemente i gargoyle nel mondo di Neir fungono da fedeli guardiani dell'edificio sul quale sono posti. Città come Öuin, Mubunash, Nü e la Città delle Trame sono rinomate per i loro gargoyle.

Descrizione: I gargoyle hanno l'aspetto di statue dalle sembianze mostruose e sono spesso provviste di ali. I gargoyle presentano i seguenti tratti:

Modificatori alle caratteristiche: +1 For, +1 Des, +2 Cos, -2 Int, -2 Car

Abilità bonus: Percezione e Furtività

Livelli Razziali: 4

Modificatore di livello: +2

Speciale: Armi Naturali (vedi tabella sotto per il danno), Bonus Razziale (+2 alle prove in Percezione e Furtività. Il Bonus alla Furtività diventa di +8 quando il Gargoyle cerca di nascondersi su di uno sfondo di pietra), Immobilità (un Gargoyle può rimanere tanto immobile da sembrare una statua. Un osservatore può riconoscerlo superando una prova a Difficoltà 20 in Percezione). I gargoyle sono dotati di ali e pertanto possono volare, per quanto a una velocità e abilità moderate (9 m, manovrabilità scarsa)

Linguaggi automatici: Elementale. **Linguaggi bonus:** Elfico, Gigante, Lingua di provenienza, Vampirico.

Allineamento: non applicabile

Livello	Combattimento	Temp	Rifl	Vol	Talenti	Tratti
1	+1	+0	+2	+2	1	Scurovisione (18 m), Arma naturale (artigli danno +1, corna o morso danno +2), Riduzione al Danno 1/ soprannaturale
2	+2	+0	+3	+3	0	Riduzione al Danno 2/ soprannaturale, +1 For, +1 Des
3	+3	+1	+3	+3	1	Riduzione al Danno 3/ soprannaturale, +2 Cos
4	+4	+1	+4	+4	0	Armatura Naturale +2, Riduzione al Danno 4 / soprannaturale

GIGANTI DEL GELO (gigante)

I giganti del gelo vivono esclusivamente nelle Valli dei Giganti, regione che prende il nome da essi. Un tempo esistevano numerose specie di giganti disseminate in varie regioni di Neir, ma attualmente sopravvivono solo i giganti cosiddetti "del gelo" per via della loro affinità ad ambienti freddi. Costoro hanno numerose leggende sul proprio conto, che hanno racchiuso in una vasta epica chiamata "Matulia-Mà Narambo Mann", (in lingua gigante, "I Dispersi di Narambo", pagina 149 LNE). Si dice che quando l'ultimo gigante sarà scomparso, le fondamenta stessa di Neir si sbricioleranno sotto il peso delle ere, e il mondo avrà fine.

Descrizione: I giganti sono umanoidi di grandi dimensioni, provvisti di una corporatura robusta e una muscolatura eccezionale. I giganti del gelo presentano una pelle dalle sfumature grigie-bluastre, hanno i capelli biondo scuro e gli occhi di un celeste glaciale. I giganti del gelo vestono con pelli e pellicce di animali, e non disdegnano gioielli di rozza fattura. I guerrieri fra questi indossano cotte di maglia ed elmi d'acciaio decorati con corna o piume. I clan di giganti del gelo fanno solitamente capo al guerriero più forte, chiamato *jarl*, che possiede almeno 3 livelli nel ruolo di guerriero. I maschi adulti crescono fino a un'altezza di 4,5 metri e arrivano a pesare 1272 kilogrammi. Le femmine, d'altro canto, non superano i 3,5 e sono in generale più esili di corporatura. I giganti del gelo vivono fino ai 250 anni. I giganti del gelo presentano i seguenti tratti:

Taglia e velocità: raggiunge taglia Grande, velocità base 9 metri

Modificatori alla caratteristiche: +2 For, +1 Des, +1 Cos, +1 Sag

Talenti bonus: Competenza nelle armature (leggere e pesanti), Competenza nelle armi, Visione Crepuscolare

Scurovisione: fino a 18 m

Speciale: Bonus Razziale (+8 alle prove su Furtività quando cerca di nascondersi in territorio nevoso o ghiacciato), Immunità al freddo, Afferrare Rocce, Scagliare Rocce, Vulnerabilità al fuoco (subisce danni doppi da fonti di fuoco).

Linguaggi automatici: Gigante. **Linguaggi bonus:** Imperiale, Goblin, Orchesco.

Allineamento: generalmente ombra

Livello	Combattimento	Temp	Rifl	Vol	Talenti	Tratti
1	+0	+2	+0	+0	1	Sottotipo freddo, Armatura Naturale +1
2	+1	+3	+0	+0	0	+2 Cos
3	+2	+3	+1	+1	1	+2 For

4	+2	+4	+1	+1	0	Scagliare rocce (danno +3, incremento di gittata 18m), Armatura Naturale +3
5	+3	+4	+1	+1	0	+2 For
6	+3	+5	+2	+2	0	Afferrare rocce
7	+4	+5	+2	+2	0	+2 For, Armatura Naturale +5
8	+5	+6	+2	+2	1	+1 Des
9	+6	+6	+3	+3	0	Scagliare rocce (danno +4, incremento di gittata 36m),
10	+7	+7	+3	+3	0	
11	+8	+7	+3	+3	0	+1 Cos, Taglia Grande
12	+9	+8	+4	+4	+1	
13	+10	+8	+4	+4	+0	
14	+11	+9	+4	+4	+1	Scagliare rocce (danno +6, incremento di gittata 54m)

Scagliare rocce: I giganti del gelo usano entrambe le mani per scagliare pesanti pietre fino con un incremento di gittata di 54 metri (massimo 5 incrementi di gittata). Hanno un bonus razziale di +1 al tiro per colpire per scagliare rocce: un gigante di taglia grande può sollevare rocce dai 18 kg ai 22 kg.

Afferrare rocce: Un gigante di taglia grande può afferrare rocce di taglia piccola, media o grande (o simili proiettili). Una volta per round un gigante del gelo che sarebbe colpito da un macigno può effettuare un tiro salvezza sui Riflessi per afferrarlo come azione gratuita. La classe difficoltà è 15 per un macigno piccolo, 20 per uno medio e 25 per uno grande. Se il proiettile ha un bonus di potenziamento soprannaturale ai tiri per colpire, la CD aumenta di quella quantità. Il gigante deve essere preparato e consapevole dell'attacco. Un gigante del gelo ha un bonus razziale di +4 nei TS su Riflessi per afferrare rocce.

Allineamento: generalmente malvagi

GNOLL (umanoide mostruoso)

A differenza di altre razze di umanoidi mostruosi, gli gnoll non sono riusciti ad adattarsi alla civiltà, preferendo – per via della loro indole brutale – restare nelle terre selvagge. Ormai privi di veri e propri rivali con cui contendersi il territorio, ad eccezione di qualche occasionale bugbear e ogre, il numero degli gnoll è cresciuto notevolmente sin dall'avvento della Notte Eterna.

Descrizione: Gli Gnoll sono umanoidi selvaggi dalla testa di iena che si aggirano divisi in tribù disorganizzate. Uno Gnoll è alto circa 2,25 metri, ha la pelle grigia o verde coperta da una pelliccia e una criniera giallastra o rossastra. Gli Gnoll dedicano la loro vita al cibo e se affamati vengono facilmente sopraffatti dai loro più bassi istinti animaleschi, finendo per nutrirsi di qualsiasi cosa sembri anche lontanamente commestibile ai loro occhi. Preferiscono cacciare al calare della luna. Gli gnoll presentano i seguenti tratti:

Modificatori alla caratteristiche: +2 For, +1 Cos, -1 Int, -1 Car

Abilità Bonus: Percezione

Talenti bonus: Robustezza Superiore e Attacco Furioso

Talenti esclusivi: Incalzare e Attacco Furtivo

Scurovisione: fino a 18 m

Linguaggi automatici: Gnoll. **Linguaggi bonus:** Imperiale (o Xaan), Draconico, Elfico, Goblin, Orchesco.

Allineamento: generalmente ombra

GNOMO (umanoide)

Presenti – sebbene in numeri esigui – in ogni regione di Neir, gli gnomi hanno nell’Oasi di Zey il loro centro politico e culturale. Ne consegue che lo Gnomesco come lingua e la cultura gnomica in generale abbiano subito notevoli trasformazioni dovute all’influenza esercitata dall’Oasi di Zey all’estero, e gli studiosi di questa razza non escludono che lo Gnomesco come lingua divenga – nel giro di un secolo – una lingua morta.

Descrizione: Uno gnomo, che può vivere per oltre 350 anni conservando sempre un aspetto che si potrebbe dire fanciullesco, appare come un umanoide di bassa statura (alto non più di un metro) dal peso approssimativo di 20 kg. Gli gnomi sono decisamente più piccoli e di corporatura assai meno robusta di un nano. Fra le guance, spesso arrossate da qualche bizzarra bevanda alcolica di loro invenzione, spunta un naso prominente. La loro pelle comprende tutte le tonalità del marrone, mentre i capelli variano in tonalità dal bianco al castano chiaro. Solo i maschi hanno la barba, solitamente tenuta corta e ben curata.

Gli gnomi sono una razza di grandi e astuti mercanti, sebbene la loro natura stramba e lunatica ne faccia talvolta dei soci commerciali piuttosto inaffidabili. Per maggiori informazioni, vedere Oasi di Zey (pg. 113 LNE). Gli gnomi presentano i seguenti tratti:

Taglia e velocità: Piccola, 6 metri movimento

Modificatori alle caratteristiche: +1 Cos, -1 For

Talenti bonus: Talentuoso (Artigianato [Chimica] e Percezione), Visione Crepuscolare, Volontà di Ferro

Talenti esclusivi: Affascinare, Potere (Illusione)

Linguaggi automatici: Lingua della regione di provenienza, Gnomesco (o Zeyd) **Linguaggi bonus:** Uraki.

Allineamento: generalmente crepuscolo

GOBLIN (goblinoide)

Al pari di orchi e hobgoblin, anche i goblin si tramandano numerose leggende riguardo le origini della loro razza. Secondo i loro sciamani, i goblin furono concepiti durante una notte di bagordi fra la dea Lanie e il dio Garod. Non volendo ucciderli né tantomeno prendersi cura di questi figli così brutti, la dea li nascose nelle viscere delle montagne, ove insegnò loro i rudimenti della magia. Gli storici delle Terre Nascoste, invece, affermano che i goblin giunsero come schiavi su Neir attraverso uno dei Grandi Portali creati dagli oscuri durante la prima Guerra delle Legioni dei Mondi. Quale che sia la verità riguardo le loro origini, un fatto è certo: da quel lontano giorno di molte ere fa, i goblin sono proliferati in ogni regione di Neir, forse i figli meno amati della storia.

Descrizione: I goblin sono piccoli, grinzosi, hanno la faccia piatta e il naso largo, orecchie a punta, bocche larghe con zanne affilate. La loro pelle è di un colore variabile dal rosso o giallastro al verdastro. I goblin presentano i seguenti tratti:

Taglia e velocità: Piccola, 6 metri

Modificatori alle caratteristiche: -1 For, +1 Des, -1 Car

Talenti bonus: In Movimento e Talentuoso (Cavalcare e Furtività)

Talenti esclusivi: Attacco Furtivo e Iniziativa Migliorata

Scurovisione: fino a 18 m

Linguaggi automatici: Lingua della regione di provenienza, Goblin. **Linguaggi bonus:** Gnoll, Orchesco.

Allineamento: generalmente ombra

GOBLIN CIVILIZZATO (goblinoide)

Dall'avvento della Notte Eterna, molte razze di umanoidi mostruosi hanno messo da parte le antiche ostilità con le altre razze per sopravvivere. I goblin civilizzati sono pertanto i discendenti di quelle tribù che hanno abbandonato le terre selvagge a favore delle città. Spesso scelgono il mestiere del mercante e sono molto affascinati dalla magia. Non esistono molti grandi stregoni di questa razza ma piuttosto tanti maghi mediocri o principianti.

Descrizione: Costoro si caratterizzano per delle orecchie a punta e un peso approssimativo di 4,5 kg in meno del dovuto (sono quindi esili di corporatura).

Taglia: Piccola, 6 metri

Modificatori alle caratteristiche: -2 For, +1 Des, +1 Int

Talenti bonus: Abilità Focalizzata (Conoscenze: Affari) e Informato

Talenti esclusivi: Attacco Furtivo e Iniziativa Migliorata

Scurovisione: fino a 18 m

Linguaggi automatici: Imperiale (o lingua della regione di provenienza), Goblin. **Linguaggi**

bonus: Draconico, Elfico, Gigante, Gnoll, Orchesco.

Allineamento: generalmente crepuscolo

HALFLING (umanoide)

Altresì noti come “la gente piccola”, gli halfling sono i prediletti del dio del ladrocinio Maskarr. Fu proprio il dio-gatto a crearli, donando loro quell'innata curiosità che li contraddistingue. Gli halfling vivono da sempre a fianco degli umani e di altre razze, e la loro storia si fonde inevitabilmente con quella delle nazioni di Neir. Nulla è cambiato per gli halfling dall'avvento della Notte Eterna, per quanto come conseguenza della guerra contro l'Armata dell'Apocalisse sia sorta un'intera contea popolata esclusivamente da gente piccola all'interno della regione nota come le Pianure di Xanesh.

Descrizione: Ottimisti e allegri per natura, benedetti da una fortuna misteriosa e determinati da uno spirito formidabile, gli halfling compensano la loro bassa statura con un'abbondanza di spavalderia e curiosità. Emozionabili e accomodanti allo stesso tempo, gli halfling prediligono mantenere un temperamento costante e controllato in ogni occasione, evitando quegli scoppi troppo violenti o emotivi delle altre razze più volubili. Anche nei momenti più catastrofici, un halfling non perde quasi mai il suo senso dell'umorismo. Gli halfling sono opportunisti inveterati. Incapaci di difendersi fisicamente dai rigori del mondo, sanno quando piegarsi al vento e quando nascondersi. Tuttavia la curiosità degli halfling spesso sovrasta il buon senso, portandoli a decisioni poco adeguate per evitare i pericoli. Benché la loro curiosità li guidi per viaggiare e cercare nuovi posti ed esperienze, gli halfling possiedono un forte senso del focolare domestico, e spesso spendono ben oltre le loro reali disponibilità economiche per rendere la casa in cui abitano confortevole.

Taglia: Piccola, 6 m

Modificatori alle caratteristiche: +1 For, -1 Des

Talenti bonus: Fortunato, Talentuoso (Saltare e Scalare), Talentuoso (Furtività e Percezione)

Talenti esclusivi: Attacco Specializzato (armi da lancio o fionda)

NOTA: Gli Halfling applicano il loro talento bonus Fortunato solo se il loro valore di Carisma è +1 o superiore.

Linguaggi automatici: Lingua della regione di provenienza. **Linguaggi bonus:** Elfico, Gnomesco (o Zeyd), Goblin, Orchesco.

Allineamento: generalmente luce o crepuscolo

HOBGOBLIN (goblinoide)

Al pari dei goblin e degli orchi, dall'avvento della Notte Eterna gli hobgoblin sono riusciti a integrarsi piuttosto facilmente nella civiltà. Per via del loro forte spirito marziale, gli hobgoblin rivestono spesso il ruolo di miliziani e soldati. Nella città di Forte Arundex, gli hobgoblin hanno scalato i vertici militari e ricoprono ruoli assai elevati. Ormai del tutto scomparsi dalle terre selvagge, il fato degli hobgoblin è divenuto indissolubilmente legato a quello delle civiltà umanoidi.

Descrizione: Gli hobgoblin sono i cugini più grandi e più aggressivi dei goblin. Sono alti circa 195 cm e sono dotati di una corporatura piuttosto robusta. La loro pelle va dal giallo al rosso, mentre il loro naso è spesso bluastro o rosso.

Modificatori alle caratteristiche: +1 Des, +1 Cos

Abilità bonus: Furtività e Percezione

Talenti bonus: Visione Crepuscolare e Competenza nelle armi

Talenti esclusivi: Attacco Specializzato e Robustezza Superiore

Scurovisione: fino a 18 m

Linguaggi automatici: Lingua della regione di provenienza, Goblin. **Linguaggi bonus:** Gnoll, Orchesco.

Allineamento: generalmente crepuscolo od ombra

LUCERTOLOIDE (rettile)

Un tempo diffusi in qualsiasi zona calda e umida di Neir, oggi giorno i lucertoloidi sopravvivono esclusivamente nella Verde Foresta, protetti da un rituale magico elaborato dallo sciamano Daahronat (Allineamento Crepuscolo, lucertoloide, Adepto 14 – pagina 175 LNE), grazie al quale i lucertoloidi sono in grado di riscaldare il loro sangue freddo in modo permanente. Ciononostante, l'avvento della Notte Eterna ha letteralmente decimato questa razza che probabilmente non ritornerà mai più ai fasti di un tempo.

Descrizione: I lucertoloidi hanno l'aspetto di lucertole dalle sembianze umanoidi. Sono alti da 180 a 210 cm, sono ricoperti da scaglie verdi o marroni. Si servono delle code, le quali sono lunghe da 90 a 120 cm, per mantenersi in equilibrio. Molto robusti, sono prettamente onnivori. I lucertoloidi presentano i seguenti tratti:

Modificatori alle caratteristiche: +1 For, +1 Cos, -1 Int

Abilità bonus: Acrobazia, Saltare, Nuotare

Talenti bonus: Tempra Possente, Resistenza Fisica e Talentuoso (Furtività e Sopravvivenza)

Talenti esclusivi: Attacco Specializzato (scegliere tra artigli o morso) e Robustezza Superiore

Speciale: Anfibio, Armi Naturali (2 artigli +1 al danno o morso +1 al danno), Trattenere il fiato (l'uomo lucertola può trattenere il fiato per un numero di round pari a 8x valore di Costituzione), Armatura Naturale +2

Linguaggi automatici: Draconico. **Linguaggi bonus:** Elfico, Orchesco, Silvano.

Modificatore di livello: +1

Allineamento: generalmente crepuscolo od ombra

MEZZOSANGUE

Per mezzosangue si intendono quelle creature figlie di 2 genitori appartenenti a razze diverse. Di seguito sono elencate i mezzosangue più comuni, ma ciò non esclude l'esistenza di altri incroci (a discrezione del Narratore).

MEZZELFO (umanoide)

Frutto dell'unione tra un elfo con un umano, un klorss, un sapiente o un oscuro, i mezzelfi sono piuttosto diffusi in ogni regione di Neir. La loro roccaforte è senz'ombra di dubbio la città di Azkabel, la città più meridionale del Regno di Nü, ove secoli di incroci fra sapienti ed elfi hanno dato vita a una comunità prospera e numerosa.

Descrizione: I mezzelfi ereditano parte delle caratteristiche dei genitori umanoidei e i sensi raffinati dei genitori elfi (a discrezione del giocatore e/o Narratore). Per maggiori informazioni, vedere il talento razziale Mezzosangue a pagina 211 di LNE.

Linguaggi automatici: Lingua della regione di provenienza, Elfico. **Linguaggi bonus:** Qualsiasi (tranne linguaggi segreti).

Allineamento: qualsiasi

MEZZODRAGO (draconide)

Dalla fine del Mazak'hra, il Tempo dei Draghi, le genti di Neir hanno conosciuto queste antiche e maestose creature per esclusivo tramite del mito. La netta separazione fra Neir a est e le terre dell'ovest, ha fatto sì che l'incrocio – di per sé rarissimo – fra draghi e razze umanoidei sia cessato del tutto, e che i mezzodraghi siano ormai estinti. Devoross (Allineamento Ombra, elfo/mezzodrago verde, Adepto 13 – pagina 185 LNE), è con tutta probabilità l'unico mezzodrago attualmente esistente.

Descrizione: La natura magica dei draghi virtualmente consente loro di incrociarsi con qualsiasi altra creatura. Questo avviene quando il drago ha mutato la sua forma. I mezzodraghi hanno un aspetto più fiero e feroce rispetto agli altri esponenti della loro razza base, e il loro aspetto ne tradisce la vera natura: scaglie, tratti allungati, occhi da rettile, denti enormi e artigli. In metà dei casi sono dotati di ali (tirare un d20, da 1 a 10 non è provvisto di ali, da 11 a 20 lo è).

Taglia: Stessa del genitore non-draconide.

Modificatori alle caratteristiche: +4 For, +1 Cos, +1 Int, +1 Car

Abilità: Non si considera il ruolo per il conteggio delle abilità e dei gradi. Un Mezzodrago inizia con un numero di abilità pari a 6 + Int (minimo di 1 abilità) e guadagna un eguale numero di gradi ad ogni passaggio di livello

Talenti bonus: Visione Crepuscolare

Scurovisione: fino a 18 m

Immunità: Un mezzo drago è immune agli effetti di sonno e paralisi. Più una immunità addizionale basata sulla razza di drago d'origine (vedi tabella sottostante)

Soffio: Un mezzo drago può usare un soffio una volta al giorno; il tipo di soffio varia a seconda della sua discendenza. Il Narratore potrebbe anche decidere che questa razza non ha ereditato la capacità del soffio dai draghi. Il soffio infligge danno +7 (dimezzabile con un TS in Riflessi a Difficoltà 10 + ½ del livello totale del mezzo drago + il suo modificatore di Cos)

Armi Naturali: Un mezzo drago ha a disposizione per attaccare artigli (danno +1) e morso (danno +2). Nello stesso round può decidere di attaccare con entrambi subendo un -2 al tiro per colpire ad entrambi gli attacchi e aggiungendo, per il danno, solo metà della sua forza (arrotondata per difetto)

Armatura Naturale: +2

Modificatore di livello: +2

Linguaggi automatici: Lingua di provenienza, Draconico. **Linguaggi bonus:** Elementale, Elfico, Orchesco.

Allineamento: qualsiasi

Varietà di Drago	Immunità	Arma a Soffio
Fuoco (drago rosso)	Fuoco	Cono di fuoco di 9 m
Foresta (drago verde)	Acido	Cono di gas corrosivo (acido) di 9 m
Ghiaccio (drago bianco)	Freddo	Cono di freddo di 9 m
Luna (drago d'argento)	Freddo	Cono di freddo di 9 m
Montagna (drago di bronzo, ottone e rame)	Pietrificazione	Cono di gas pietrificante di 9 m*
Cielo (drago blu)	Elettricità	Linea di elettricità di 18 m
Sole (drago d'oro)	Fuoco	Cono di fuoco di 9 m
Palude (drago nero)	Acido	Linea di acido di 18 m

* Una creatura pietrificata da un mezzo drago di montagna può sostenere un TS in Tempra ad ogni round per tornare normale (per la Difficoltà vedi quella indicata per il Soffio). Ad ogni round la Difficoltà al TS decresce di 1 punto.

MEZZOGIGANTE DEL GELO (gigante)

Frutto solitamente di terribili violenze perpetrate da giganti ai danni di femmine umanoidi, i mezzogiganti vivono prevalentemente nelle Valli dei Giganti, dove spesso svolgono il ruolo di ranger e guardie per conto di mercanti di passaggio in questo aspro territorio. Talvolta scelgono la via dell'avventura e si ha notizia di almeno 2 avventurieri mezzogiganti che operano nelle Pianure di Xanesh, tali Lif e Lifrasir, rispettivamente fratello e sorella.

Descrizione: I mezzogiganti ereditano prevalentemente i tratti giganteschi (vedere Giganti del Gelo), per quanto la loro altezza si aggiri intorno ai 2,20 metri per i maschi e i 2 metri per le femmine. I mezzogiganti presentano i seguenti tratti:

Taglia: Media, 9 metri

Modificatori alle caratteristiche: +2 For, +1 Cos, -1 Int, -1 Sag, -1 Car

Abilità bonus: Una a scelta

Talenti bonus: Competenza nelle armi e Attacco Furioso

Talenti esclusivi: Ira e Nemico Prescelto

Linguaggi automatici: Imperiale, Gigante. **Linguaggi bonus:** Goblin, Orchesco.

Allineamento: qualsiasi

MEZZORCO (umanoide)

Un tempo reietti della società, frutto – al pari dei mezzogiganti – di orribili violenze, dall'avvento della Notte Eterna i mezzorchi sono divenuti una delle razze più comuni di Neir. È cosa assai rara, ormai, che un mezzorco nasca dall'unione fra un umano e un orco, in quanto i mezzorchi non trovano più alcuna difficoltà nel trovare un esponente di sesso opposto della propria specie. L'esistenza dura e pericolosa di questa epoca avvolta nelle tenebre sembrerebbe quindi favorire la scorza dura dei mezzorchi a scapito di razze meno resistenti.

Descrizione: I mezzorchi sono dotati di grande forza e temperamento, e la loro rabbia e ferocia li rendono perfetti combattenti, per quanto a volte pecchino di scarsa disciplina ed eccessiva indomabilità. I mezzorchi presentano i seguenti tratti:

Modificatori alle caratteristiche: +1 For, -1 Int

Abilità bonus: L'eroe acquisisce un'abilità conosciuta bonus (questo compensa la perdita dovuta ad un basso valore di intelligenza)

Talenti bonus: Competenza nelle armi, Visione Crepuscolare

Scurovisione: fino a 18 m

Linguaggi automatici: Lingua della regione di provenienza, Orchesco. **Linguaggi bonus:** Goblin.

Allineamento: qualsiasi

MINOTAURO (umanoide mostruoso)

Si narra che il primo minotauro fu creato magicamente da una maga Sapiente ossessionata dal proprio tesoro. Costei, per impedire ai ladri di avvicinarsi alla montagna di oro e gioielli che aveva accumulato nel corso dei suoi viaggi, pose il mostro da lei creato a guardia della labirintica torre nella quale custodiva il proprio tesoro. Per numerosi anni, il minotauro svolse talmente bene il suo dovere che la torre divenne un luogo a dir poco leggendario per qualsiasi ladro di Neir. Un giorno, però, la maga volle godere finalmente della vista del suo oro e si recò presso la torre. Ora era trascorso un secolo dall'ultima volta in cui il minotauro l'aveva incontrata per ricevere le sue istruzioni, e nel vedere la maga ormai canuta e invecchiata di cent'anni il mostro non la riconobbe. Così, prima che la maga potesse intimare al mostro di fermarsi o fuggire, il minotauro la caricò incornandola. Il corpo della vecchia maga ricadde esanime sul mucchio d'oro e gioielli, infine a riposo fra i tesori che aveva così faticosamente accumulato.

All'anziana maga sopravvisse però la formula di creazione del minotauro, e i suoi discepoli non esitarono a creare altri minotauri da porre a protezione delle loro rispettive magioni. Con il tempo, i minotauri si diffusero in ogni regione di Neir, e oggi queste creature infestano dungeon e labirinti sotterranei, ove solitamente insediano le proprie tane.

Descrizione: I minotauri sono creature aggressive e territoriali che vivono solitamente in grandi labirinti sotterranei. La loro astuzia soprannaturale gli consente di non smarrirsi in codesti luoghi. Un minotauro assomiglia ad un grosso umano dai possenti muscoli, ricoperto di pelo ispido e dalla testa taurina. I minotauri amano il combattimento in mischia poiché consente loro di caricare e incornare il nemico con facilità. I minotauri presentano i seguenti tratti:

Taglia: raggiunge taglia Grande, 9 metri

Modificatori alla caratteristiche: +2 For, +1 Cos, -2 Int, -1 Car

Abilità Bonus: Percezione e Cercare

Talenti bonus: Competenza nelle armature (leggere e pesanti), Competenza nelle armi, Seguire Tracce

Talenti esclusivi: Ira e Duro a Morire

Scurovisione: fino a 18m

Livelli Razziali: 6

Modificatore di livello: 0

Speciale: Arma naturale (corna, vedi tabella per il danno)

Linguaggi automatici: Lingua di provenienza, Gigante. **Linguaggi bonus:** Elementale, Goblin, Orchesco.

Allineamento: ombra

Livello	Combattimento	Temp	Rifl	Vol	Talenti	Tratti
1	+1	+0	+2	+2	1	Scurovisione (18m), Arma Naturale (corni +1 al danno), Olfatto Acuto
2	+2	+0	+3	+3	0	+2 For, Astuzia Innata (vedi sotto)
3	+3	+1	+3	+3	1	Arma Naturale (corni +2 al danno)
4	+4	+1	+4	+4	0	Armatura Naturale +1, +1 Cos, Olfatto Acuto
5	+5	+2	+4	+4	1	Arma Naturale (corni danno +3), Carica Poderosa
6	+6	+2	+5	+5	0	Armatura Naturale +2, Taglia Grande (-1 al tpc, -1 a Difesa, -4 a Furtività)

Astuzia Innata: Anche se i minotauro non sono particolarmente intelligenti, possiedono un'astuzia naturale e una capacità logica innata. Questo impedisce loro di perdersi, e permette loro di seguire le tracce dei nemici. Inoltre, è impossibile coglierli alla sprovvista.

Carica Poderosa: Di solito il minotauro inizia un combattimento con una carica, utilizzando le sue corni. In aggiunta ai normali bonus e penalità riguardanti la carica, il minotauro attacca con una singola incornata con +5 di bonus all'attacco ed infligge danno +12.

Olfatto Acuto: Questa qualità speciale permette di fiutare nemici in avvicinamento o nascosti oppure di seguire tracce usando l'olfatto. La creatura può individuare gli avversari entro 9 m grazie all'olfatto. Se l'avversario è sopravento il raggio di azione aumenta a 18 m. Se sottovento scende a 4,5 m. Forti odori come il fumo o rifiuti marci possono essere individuati al doppio delle distanze indicate. Altri odori ancora più forti anche al triplo delle distanze indicate. Usando un'azione semplice o di movimento si può individuare la direzione dalla quale proviene l'odore. Questa capacità speciale permette anche di seguire tracce con l'odore facendo una prova su Saggezza a Difficoltà 10 per tracce ancora fresche. La Difficoltà diminuisce o aumenta a seconda della potenza dell'odore, del numero di esseri che devono essere seguiti e della freschezza delle tracce. Per ogni ora in cui la traccia è "fredda" aggiungere 2 alla Difficoltà. Per il resto seguire le regole del talento Seguire Tracce.

NANO (umanoide)

I nani sono, al pari dei draghi, considerati alla stregua del mito fra le genti di Neir a causa dello stato di isolazionismo nel quale vivono oramai da secoli. Il solo esponente di questa razza che vive di là dai confini della sua terra natia è un anziano e bizzarro oste, tale Korg Lance (Allineamento Luce, nano, guerriero 6 – pagina 62 LNE), un guerriero temprato da mille avventure. Korg rappresenta una vera e propria attrazione per centinaia di avventurieri che, di passaggio per la città di Öuin, non mancano di visitare la sua locanda. Per maggiori informazioni riguardo la storia e leggenda dei nani, vedere "Principato di Valle Nuvolosa" a pagina 162 LNE.

Descrizione: I nani sono una razza di umanoidi fieri e taciturni che vivono in genere sottoterra. Esperti minatori, abili fabbri e valorosi guerrieri, i nani possiedono un'innata resistenza ai veleni. Sono rinomati per la loro smodata avidità per l'oro, metalli e minerali preziosi in genere; sopportano molto bene il duro lavoro, amano la terra ma detestano il mare,

soprattutto viaggiarci sopra. Sono grandi bevitori (gradiscono molto la birra e non è raro che abbiano sotto la lunga barba le guance rosse) e amano mangiare a sazietà. La loro arma tipica è l'ascia da battaglia. Un nano può vivere oltre i 350 anni di età, appare come un umanoide ben piazzato ma di bassa statura (circa un metro e venti), tarchiato (può arrivare a pesare oltre 70 chilogrammi), e dotato di spalle assai larghe. La pelle dei nani ha generalmente le tonalità dei colori della terra (marrone rossiccio scuro, marrone chiaro, grigio, ecc.) mentre i capelli sono marroni, neri o grigi. Caratteristica fondamentale della razza è la presenza di una folta barba che i nani curano con dedizione. Le femmine non hanno barba e sono leggermente più basse ed esili dei maschi. I nani presentano i seguenti tratti:

Taglia e velocità: Media, 6 metri

Modificatori alle caratteristiche: +1 Cos, -1 Car

Talenti bonus: Talentuoso (Artigianato e Cercare, riguardo a lavori in muratura), Tempra Possente, Visione Crepuscolare

Talenti esclusivi: Duro a morire, Nemico Prescelto (u'gun o klorss)

Scurovisione: fino a 18 m

Linguaggi automatici: Nanico. **Linguaggi bonus:** Elementale, Goblin, Orchesco.

Allineamento: generalmente luce o crepuscolo

NANO GRIGIO o NANO DELLE PROFONDITÀ (disambiguazione U'GUN – umanoide)

Un tempo dei comuni nani, nel corso delle ere gli u'gun si sono distaccati dal ramo principale della razza per costituire un regno e un'identità culturale a sé stanti. L'inizio della loro storia si fa generalmente risalire all'anno 3,352 circa Era della Stella, anno in cui gli u'gun vinsero la guerra civile e fondarono la Dittatura di Wuntru (pp. 163-164 LNE). Da allora, la storia degli u'gun è irrevocabilmente legata alle vicissitudini delle Terre Nascoste, ove la loro nazione è prosperata fino ad estendersi su buona parte della regione centro-orientale del Sottosuolo (grossomodo all'altezza di Valle Nuvolosa, vedere Mappa di Neir).

Descrizione: L'altezza degli u'gun varia tra 100 e 150cm. Presentano una pigmentazione della pelle grigiastra e con una consistenza molto densa. Hanno corporature tozze, il che non li rende particolarmente agili, ma sono molto forti e posseggono una resistenza fisica difficilmente rilevabile in altre razze. I capelli sono solitamente crespi, ispidi, di colori che variano dal nero al cenere, raccolti solitamente in lunghe trecce tenute insieme da anelli di metallo. Al pari dei loro cugini di superficie, portano la barba, seppure la tengano abbastanza corta. Hanno occhi piccoli e di colori che variano dal nero al marrone scuro. I tratti del volto sono particolarmente spigolosi. Gli u'gun presentano i seguenti tratti:

Taglia e velocità: Media, 6 metri

Modificatori alla caratteristiche: +2 Cos, -2 Car

Abilità bonus: Furtività e Percezione

Talenti bonus: Tempra Possente e Talentuoso (Artigianato e Cercare, solo per quanto riguarda opere in pietra)

Talenti esclusivi: Gli u'gun possono scegliere uno tra i seguenti Poteri e lanciarlo come se avessero un livello da adepti pari al loro livello totale di personaggio: Plasmare Luce o Potenziare se stessi

Scurovisione: fino a 36 m

Speciale: Immunità alla paralisi, ai veleni e agli effetti del Potere Illusione

Sensibilità alla luce: Gli u'gun sono abbagliati dalla luce solare o da simili effetti provocati dal Potere Plasmare Luce: -1 a tutti i tiri per colpire, alle prove di Percezione basate sulla vista

Linguaggi automatici: Oscuro, Nanico. **Linguaggi bonus:** Elementale, Elfico, Planare.

Allineamento: generalmente ombra

OGRE (gigante)

Dall'avvento della Notte Eterna, alcuni ogre sono riusciti a integrarsi nelle città, presso cui svolgono lavori di fatica manuale in qualità di scaricatore di porto, operai generici e così via. Al pari degli gnoll, però, anche gli ogre hanno finora preferito le Terre Selvagge alle città.

Descrizione: Gli Ogre sono creature di grossa stazza, brutte e avide che vivono depredando e saccheggiando. Sovente si uniscono ad altre creature più deboli o ad altri giganti. Hanno un pessimo carattere, e hanno l'abitudine di risolvere i problemi distruggendoli; altrimenti li evitano. Mangiano praticamente ogni cosa riescono a rubare, catturare o uccidere. Hanno un'altezza che va dai 270 ai 300 cm, con peso da 135 a 158 kg. La loro pelle ha varie tonalità: dal giallo scuro al marrone scuro. Gli ogre presentano i seguenti tratti:

Taglia e velocità: raggiunge taglia Grande, 9 metri

Modificatori alla caratteristiche: +1 For, +1 Cos, -1 Des, -2 Int, -2 Car

Abilità bonus: Percezione

Talenti bonus: Visione Crepuscolare

Livelli Razziali: 4

Modificatore di Livello: 0

Linguaggi automatici: Lingua della regione di provenienza, Gigante. **Linguaggi bonus:** Gnoll, Goblin, Orchesco.

Allineamento: generalmente ombra

Livello	Combattimento	Temp	Rifl	Vol	Talenti	Tratti
1	+0	+2	+0	+0	1	Scurovisione (18m), Armatura naturale +1
2	+1	+3	+0	+0	0	+2 For, +1 Cos
3	+2	+3	+1	+1	1	Armatura Naturale +2
4	+2	+4	+1	+1	0	+2 For, Taglia Grande

ORCO (umanoide)

Senz'altro fra le razze più antiche di Neir, gli orchi sono i figli del dio del massacro Nuzagaal. Agli albori del mondo, quando Laon, Lanie e Garod impedivano agli Spiriti Divini di manifestarsi ai mortali, questo dio crudele decise di sfidare singolarmente la volontà della Triade e, proiettatosi sul piano materiale, dominò con la sua volontà divina i corpi di un'intera tribù di barbari. Questi barbari, posseduti dalla crudele e sanguinaria volontà del dio, assistettero alla dolorosa deformazione dei propri corpi senza poter fare nulla per impedirli: in meno di un'ora, una folta peluria verde già cresceva su braccia che divenivano via via più nerborute, e prominenti zanne fuoriuscivano da bocche più larghe e più feroci. Quando, giorni dopo, la Triade si accorse dell'accaduto, era ormai troppo tardi: la razza degli orchi era nata. Non volendo intromettersi ulteriormente nell'esistenza dei mortali, gli dei decisero di abbandonare gli orchi al proprio destino e si limitarono a punire severamente Nuzagaal sottoponendolo a 100 anni di tortura.

Descrizione: Gli orchi sono più alti e più robusti degli umani; hanno gambe corte e braccia lunghe, e teste grosse e dure. La loro pelle è verde e coriacea per alcuni, per altri ciò che li rende verdi è un fitto manto di peli. Non spiccano per intelligenza, ma possono essere astuti. Gli orchi selvaggi adorano il dio del massacro Nuzagaal e sono ossessionati dalla guerra, che costituisce il valore centrale della loro società. Tendono ad allearsi con i goblin, ma in genere

queste alleanze terminano con la stessa rapidità con cui vengono sancite. Gli orchi presentano le seguenti caratteristiche:

Modificatori alle caratteristiche: +1 For, +1 Cos, -1 Int, -1 Car

Talenti bonus: Attacco Focalizzato (Ascia grande) e Competenza nelle armature

Talenti esclusivi: Incalzare e Ira

Scurovisione: fino a 18 m

Linguaggi automatici: Orchesco. **Linguaggi bonus:** Lingua della regione di provenienza, Gnoll, Goblin.

Allineamento: generalmente ombra

ORCO CIVILIZZATO (umanoide)

Al pari dei goblin, all'avvento della Notte Eterna molti orchi sono riusciti a integrarsi nelle società umanoidi senza eccessive difficoltà.

Descrizione: Non esercitando le proprie capacità fisiche quanto i propri simili che vivono nelle terre selvagge, gli orchi civilizzati sono in linea di massima meno forti. Questo, comunque, non gli ha precluso l'addestramento tradizionalmente marziale cui gli orchi sono sottoposti sin da piccoli, e mestieri quali il mercenario, il miliziano e il soldato restano fra le occupazioni più comuni fra gli orchi civilizzati. Gli orchi civilizzati presentano le seguenti caratteristiche:

Modificatori alle caratteristiche: +1 Cos, --1 Int

Abilità bonus: Percezione

Talenti bonus: Attacco Focalizzato (Ascia grande) e Competenza nelle armature

Talenti esclusivi: Incalzare

Scurovisione: fino a 18 m

Linguaggi automatici: Lingua di provenienza, Orchesco. **Linguaggi bonus:** Altre lingue regionali, Goblin.

Allineamento: generalmente crepuscolo

OSCURO (umanoide)

Astuti, diffidenti e misteriosi, gli oscuri sono la razza più popolosa delle Terre Nascoste. Nel corso dei secoli hanno imparato l'arte dell'intrigo e dell'inganno in modo da combattere adeguatamente i Lich signori e le altre creature che abitano il sottosuolo.

Descrizione: Gli occhi degli oscuri sono completamente neri, i capelli sono neri e/o rosso scuro a seconda dei casi, mentre la pelle è generalmente di colore chiarissimo. Gli uomini oscuri vivono in media fino all'età di 200 anni. Gli oscuri presentano i seguenti tratti:

Modificatori alle caratteristiche: +1 a destrezza, +1 a saggezza e +1 a carisma; in una cultura dove l'arte della menzogna regola qualsiasi elemento della vita civile, la capacità di vedere oltre la cortina dell'apparenza può fare la differenza; gli oscuri, essendo leggermente più bassi e snelli dei comuni umani, sono di conseguenza piuttosto agili; la loro bravura nel mercanteggiare e nell'arte della diplomazia è leggendaria.

Talenti bonus: Attacco Furtivo, Attraente, Scurovisione 18 m.

Talenti esclusivi: Accolito delle tenebre (pagina 211 LNE), Mente sul corpo.

Sensibilità alla luce: Gli oscuri sono abbagliati dalla luce solare o da simili effetti provocati dal Potere Plasmare Luce: -1 a tutti i tiri per colpire, alle prove di Percezione basate sulla vista

Poteri soprannaturali: 2 volte al giorno: Intermittenza; 1 volta al giorno: Telepatia. Sembra che Garod, il dio dell'oscurità, abbia concesso questi poteri alla stirpe degli oscuri in cambio della loro fedeltà. Gli oscuri utilizzano il loro livello totale di personaggio per l'uso di questi poteri soprannaturali.

Modificatore di livello: +2

Linguaggi automatici: Oscuro. **Linguaggi bonus:** Lingua della regione di provenienza, Elfico, Nanico, Planare.

Allineamento: generalmente crepuscolo od ombra

SAPIENTI (umanoide)

I sapienti sono i diretti discendenti dei grandi evocatori della Città delle Sette Rune. Nonostante l'enorme errore commesso dai loro antenati, i sapienti non hanno mai abbandonato l'arte della magia anzi, ogni aspetto della loro vita si relaziona ad essa. Lontani dagli affari del continente eppure così vicini a essi, i sapienti si prodigano, dalla sicurezza del loro arcipelago, a mantenere relazioni pacifiche con qualsiasi nazione.

Descrizione: Più alti, esili e belli degli umani, i sapienti risultano gracili e generalmente inadatti a svolgere lavori manuali. I sapienti vivono in media fino all'età di 300 anni. I sapienti presentano i seguenti tratti:

Modificatori alle caratteristiche: +1 a Intelligenza, +1 a Carisma, -1 a Forza, -1 a Costituzione; i sapienti sono grandi studiosi e diplomatici, ma il loro utilizzo smodato della magia finanche negli aspetti quotidiani della vita li ha resi deboli e gracili di natura.

Talenti bonus: Abilità addestrata, Abilità focalizzata (concentrazione), Visiona crepuscolare.

Talenti esclusivi: Pianificazione, Spirito arcano (pagina 212 LNE)

Speciale: Aggiungere +1 alla classe difficoltà di ogni potere soprannaturale utilizzato da un sapiente.

Poteri soprannaturali: a volontà Seconda vista. I sapienti utilizzano il loro livello totale di personaggio per l'uso di questo potere soprannaturale.

Modificatore di livello: +1

Linguaggi automatici: Draconico, Sapiente. **Linguaggi bonus:** Lingua della regione di provenienza, Elementale, Elfico, Planare.

Allineamento: generalmente luce o crepuscolo

TROLL (gigante)

Le leggende sul conto di queste spietate creature si sprecano. A detta di alcuni, furono create da un gruppo di druidi malvagi per tenere i visitatori indesiderati lontani dal bosco di loro pertinenza. Da allora, i troll si sono diffusi in qualsiasi regione di Neir, adattandosi facilmente al cambio climatico e allo stravolgimento di flora e fauna causati dalla Notte Eterna.

Descrizione: I Troll sono dei giganti carnivori, che non conoscono il significato della paura quando sono affamati. Hanno un aspetto pantagruelico ed effettivamente divorano ogni cosa capiti loro a tiro. Un troll adulto è alto 270 cm e pesa 225 Kg. La sua pelle gommosa sembrerebbe ricoperta di muschio, mentre i suoi capelli verdastri hanno l'aspetto di erba incolta. Le sue lunghe gambe e braccia, estremamente nodose e sgraziate, gli forniscono un aspetto goffo. In realtà, i Troll sono molto agili ed anche estremamente forti. I troll presentano i seguenti tratti:

Taglia e velocità: raggiunge taglia Grande, 12 metri

Modificatori alla caratteristiche: +2 For, +1 Des, +2 Cos, -2 Int, -1 Sag, -2 Car

Abilità bonus: Percezione

Talenti bonus: Visione Crepuscolare, Doppio colpo e Competenza nelle armi

Livelli Razziali: 6

Modificatore di Livello: 0

Speciale: Rigenerazione (oltre a quanto riportato nella tabella sottostante, qualsiasi arto del troll viene mozzato ricresce in 10 minuti. Il troll può quindi riattaccare la parte amputata istantaneamente applicandola al moncherino)

Linguaggi automatici: Gigante. **Linguaggi bonus:** Lingua di provenienza, Orchesco.

Allineamento: ombra

Livello	Combattimento	Temp	Rifl	Vol	Talenti	Tratti
1	+0	+2	+0	+0	1	Olfatto Acuto, Scurovisione (27m), Armi Naturali (artigli o morso, danno +1), Armatura Naturale +1
2	+1	+3	+0	+0	0	+1 Des, +2 Cos, Rigenerazione 1
3	+2	+3	+1	+1	0	+2 For, Rigenerazione 2
4	+3	+4	+1	+1	1	+2 Cos, Rigenerazione 3
5	+3	+4	+1	+1	0	+2 For, Rigenerazione 4, Taglia Grande
6	+4	+5	+2	+2	1	Rigenerazione 5, Armatura Naturale +2

Doppio Colpo: Funziona come il talento Combattere con Due Armi solo che si riferisce alle Armi Naturali

Olfatto Acuto: Questa qualità speciale permette di fiutare nemici in avvicinamento o nascosti oppure di seguire tracce usando l'olfatto. La creatura può individuare gli avversari entro 9m grazie all'olfatto. Se l'avversario è sopravento il raggio di azione aumenta a 18 m. Se sottovento scende a 4,5 m. Forti odori come il fumo o rifiuti marci possono essere individuati al doppio delle distanze indicate. Altri odori ancora più forti anche al triplo delle distanze indicate. Spendendo un'azione semplice o di movimento si può individuare la direzione dalla quale proviene l'odore. Questa capacità speciale permette anche di seguire tracce con l'odore facendo una prova su Saggezza a Difficoltà 10 per tracce ancora fresche. La Difficoltà diminuisce o aumenta a seconda della potenza dell'odore, del numero di esseri che devono essere seguiti e della freschezza delle tracce. Per ogni ora in cui la traccia è "fredda" aggiungere 2 alla Difficoltà. Per il resto seguire le regole del talento Seguire Tracce.

Rigenerazione: Il danno inferto a chi ha Rigenerazione è considerato non-letale. La creatura guadagna una prova di recupero extra ad ogni round con un bonus pari alla cifra indicata (Rigenerazione 2 è un bonus di +2). Acido e fuoco provocano danno letale normale che non viene rigenerato. Una creatura rigenerante che venga ridotta alla condizione di danno svenuto può essere uccisa con un colpo di grazia (pg 106 manuale base). L'attacco non può essere però di un tipo che viene immediatamente convertito in danni non letali. Le forme di attacco che non comportano danni fisici (come la maggior parte dei veleni o la disintegrazione) ignorano la rigenerazione. Inoltre la rigenerazione non fa recuperare i danni dati fame, sete o soffocamento. Le creature rigeneranti possono farsi ricrescere le parti del corpo recise e possono riattaccarsi gli arti; i dettagli al riguardo sono nella descrizione della creatura.

UMANI (umanoide)

Tuttora la razza più diffusa di Neir, gli umani hanno subito – più di altri popoli – perdite immense a causa della Notte Eterna. La storia degli umani di Neir è indissolubilmente legata a quella dell'Impero di Gundazar (pagina 64 LNE).

Descrizione: Gli umani sono caratterizzati dalle influenze culturali e regionali di provenienza. Taluni umani provenienti dallo Xanesh, ad esempio, possiedono tratti marcatamente diabolici a causa del lungo dominio di Tenebris e della sua corte di diavoli, mentre gli Öued, il popolo di cavalieri che vive nell'estremo settentrione di Neir, si contraddistinguono per tratti somatici generalmente più chiari rispetto agli umani provenienti dal sud e dall'est di Neir. Gli umani presentano i seguenti tratti:

Modificatori alle caratteristiche: Nessuno.

Abilità bonus: L'eroe acquisisce un'abilità bonus al 1° livello, in aggiunta a quelle ottenute dall'eroe in base al suo ruolo ed alla sua intelligenza.

Talenti bonus: L'eroe guadagna un talento bonus al 1° livello (scelto fra i talenti disponibili all'eroe).

Talenti esclusivi: L'eroe deve scegliere due talenti come suoi talenti esclusivi. Questi talenti sono indipendenti dal ruolo, e possono variare in base alla regione o alla cultura di provenienza (vedere talenti regionali, pagina 212)

Linguaggi automatici: Qualsiasi. **Linguaggi bonus:** Qualsiasi.

Allineamento: qualsiasi

UOMINI BESTIA (umanoide e animale)

Questa stirpe di uomini vive in un ambiente ostile alla vita, il brillante deserto conosciuto come la Cenere di Lanie. È qui che le radiazioni magiche sprigionate dall'impatto del corpo della dea Lanie sulla terra li ha trasformati, rendendoli per metà uomini e metà animali.

Taglia e velocità: solitamente media, solitamente 9 metri

Descrizione: Gli uomini bestia hanno l'aspetto di umani dai tratti animaleschi più o meno marcati.

Modificatori alle caratteristiche: +1 a una fra le caratteristiche fisiche (secondo la caratteristica fisica più alta dell'animale prescelto) e -1 a intelligenza.

Talenti bonus: Empatia Selvatica, Seguire tracce, Visione Crepuscolare.

Talenti esclusivi: Ira, Tratto della bestia

Speciale: Questa razza non presenta alcun modificatore di livello, ma si tenga presente che giocare un uomo bestia costituisce un'autentica impresa d'interpretazione. Difatti gli uomini bestia sono malvisti ovunque e spesso scambiati per una sottospecie di licantropi.

Linguaggi automatici: Uraki. **Linguaggi bonus:** Orchesco, Oscuro, Zeyd.

Allineamento: generalmente crepuscolo

UOMO AQUILA/FALCO/PIPISTRELLO (umanoide e animale)

Taglia e velocità: Media, 9 metri (su terreno), 12 metri (volare, manovrabilità buona)

Modificatori alle caratteristiche: +1 Des, - 1 Int

Abilità bonus: Percezione e Cercare

Talenti bonus: Empatia Selvatica, Seguire tracce, Visione Crepuscolare.

Talenti esclusivi: Ira, Tratto della bestia

Speciale: Alcuni Uomini-Volatile nascono con le ali e sono quindi in grado di volare (occorre selezionare il talento Tratto della Bestia al 1° livello, pagina 212 LNE)

UOMO LEONE/GHEPARDO/PANTERA/TIGRE (umanoide e animale)

Modificatori alla caratteristiche: +1 For, - 1 Int

Abilità bonus: Percezione e Intimidire

Talenti bonus: Empatia Selvatica, Seguire tracce, Visione Crepuscolare.

Talenti esclusivi: Ira, Tratto della bestia

Speciale: Alcuni Uomini-Felino hanno sviluppato artigli sufficientemente lunghi per combattere (occorre selezionare il talento Tratto della Bestia al 1° livello, pagina 212 LNE). Costoro possono effettuare 2 attacchi di artigli (3 danni + forza).