



Avventura Tre Re

INCONTRI

Verme Sarcofago

Descrizione

È un verme biancastro, col muso scuro, simile ad un enorme lombrico. È lungo circa sei metri e grosso come un uomo. Ha movimenti rapidi e una notevole forza e robustezza. Il corpo è molle ma l'esterno è resistente come la pelle di un cavallo. La superficie è viscosa e lucida. La creatura è cieca, ma ha un fine odorato e un discreto udito.

Ecologia e comportamento

Vive nel sottosuolo, dove scava gallerie e tane. È un mangiatore di carcasse; tuttavia se affamato attacca anche creature vive e cerca di ridurle all'impotenza con un getto di acido che emette dalla bocca, coperta di tentacoli. Se ferito (anche una sola ferita lieve) scappa e si ritira sotto terra; raramente attacca lo stesso nemico due volte.

Caratteristiche

Forza	+5	Robustezza	+5	Destrezza	+3	Rapidità	+2
Percezione	+3	Presentimento	+2	Intelligenza	-10	Comunicazione	-8
Apparenza	-7	Volontà	0	Magia	0	Ardimento	+3

L'ardimento misura il numero di dadi da usare nelle attività.

Attributi e Competenze

SALUTE	Vigore	7	Vitalità	5	Vita	5
ATTACCO	#Attacchi	1	Attacco	+5	Danno	+2
DIFESA	Schivata	-5	Parata	-5	Protezione	+6

L'attacco è uno sputo di acido corrosivo che infligge danno alla carne viva, anche se le armature e i vestiti possono proteggere la vittima. L'acido prosegue l'azione corrosiva (usare Danno vs Protezione) per tre round oltre quello dell'attacco.

UDITO	+5	Usare per individuare eventuali vittime nascoste o fuggiaschi
ODORATO	+3	Usare per individuare nemici e cadaveri
ATLETICA	+5	Usare per competizioni di corsa, scatto, ecc...
SCAVARE	+15	Usare per eventuali fughe dubbie

Per le competenze non si usano le caratteristiche ma solo 3d20 e il bonus indicato.



Albero Carnivoro

Descrizione

È un albero simile ad un salice, con lunghi rami flessibili che scendono fino a terra, coperti di spine. È alto circa 15 metri e ha un tronco grosso tre volte un uomo. Ha radici salde nel terreno e quindi non ha movimento; eppure coi rami riesce a afferrare le prede e cerca di aspirarle nel foro che ha sulla cima del tronco.

Ecologia e comportamento

La pianta è in grado di sopravvivere nutrendosi dei sali del terreno e della fotosintesi. Tuttavia è in grado di assimilare prede animali, come mammiferi e rettili. Cattura le vittime coi rami prensili e li ingurgita nel tronco. Una volta che la vittima è ingoiata, se non viene estratta, viene consumata da succhi acidi e resinosi che emette da ghiandole interne. Per digerire un uomo occorrono circa sei giorni. Non mangia più di una vittima per volta.

L'albero non ha udito né vista ma usa un fine odorato, che filtra dalle foglie.

Caratteristiche

Forza	+2	Robustezza	+8	Destrezza	+2	Rapidità	+2
Percezione	+7	Presentimento	-5	Intelligenza	-10	Comunicazione	-10
Apparenza	0	Volontà	+3	Magia	0	Ardimento	+3

L'ardimento misura il numero di dadi da usare nelle attività.

Attributi e Competenze

SALUTE	Vigore	9	Vitalità	9	Vita	9
ATTACCO	#Attacchi	1	Attacco	+5	Danno	NA
DIFESA	Schivata	NA	Parata	NA	Protezione	+7

Gli attacchi contro l'albero vanno automaticamente a segno, poiché non può schivare né parare. Tuttavia ha un'alta protezione che respinge molti dei danni inferti. Ha un attacco per segmento; se va a segno (contro la difesa della vittima) non si calcola il danno; invece la vittima viene ingoiata.

Dentro il tronco la vittima subisce la perdita di un punto Vigore per segmento; esauriti i punti Vigore si intaccano i punti Vitalità; esauriti anche questi si intaccano i punti Vita.

ODORATO	+10	Usare per individuare animali e vittime
----------------	-----	---

Per le competenze non si usano le caratteristiche ma solo 3d20 e il bonus indicato.

Rocce Viventi

Descrizione

La roccia vivente è un animale ma appare del tutto simile ad una roccia, che solitamente copre una superficie di 6 mq e un volume di 18 mc. Sulla roccia vivente non cresce vegetazione ed il suo aspetto è quello di una conformazione rocciosa compatta e bianca, simile al calcare. Numerose venature increspano la sua crosta, simili a sottili e profonde spaccature.

Ecologia e comportamento

Quando la roccia avverte un peso sopra di essa muta la conformazione cristallina e diventa permeabile ai solidi. La massa sovrastante quindi tende a calare dentro la roccia come una sorta di sabbia mobile; se la massa tende a fare resistenza (ovvero a salire) la roccia torna compatta imprigionando e trattenendo la sua vittima; quando la gravità spinge nuovamente la massa verso il basso la roccia riprende ad assorbirla.

Per sfuggire all'attacco occorre superare una **prova di Caratteristica** su **Rapidità**.

Salvare un vittima dalla roccia vivente è complicato, perché oltre a trattenere la preda è in grado di imprigionare anche il suo salvatore. Infatti nel tentativo di sollevare il compagno questi viene trattenuto (poiché la roccia avverte il cambiamento di movimento) ma il salvatore nel fare pressione sulla roccia ne stimola l'assorbimento. Per trarre in salvo la vittima è possibile:

- cercare di sollevarla senza fare pressione sulla roccia stessa (es. con delle funi o con la magia);
- rendere la vittima incorporea (es. aeriforme o flessibile) per sfuggire alla presa;
- infliggere un danno considerevole alla roccia vivente.

Una volta che la vittima è imprigionata la roccia secerne dei succhi acidi che ne consumano i minerali. Le creature aerobiche (compreso l'uomo) muoiono spesso per soffocamento. Per digerire un uomo occorrono circa sei giorni.

La creatura dispone del solo senso del tatto e non ha udito né vista né odorato. Non ha un linguaggio o strumenti di comunicazione. È molto simile ad un corallo.

Caratteristiche

Forza	+12	Robustezza	+12	Destrezza	-5	Rapidità	NA
Percezione	-5	Presentimento	-11	Intelligenza	-15	Comunicazione	-15
Apparenza	0	Volontà	0	Magia	0	Ardimento	+3

L'ardimento misura il numero di dadi da usare nelle attività.

Attributi e Competenze

SALUTE	Vigore	12	Vitalità	12	Vita	12
ATTACCO	#Attacchi	1	Attacco	NA	Danno	NA
DIFESA	Schivata	NA	Parata	NA	Protezione	+15

Gli attacchi contro la roccia vanno automaticamente a segno, poiché non può schivare né parare. Tuttavia ha un'alta protezione che respinge molti dei danni inferti. Se danneggiata abbandona subito la presa delle vittime correnti.

TATTO	+10	Usare per individuare le vittime
--------------	-----	----------------------------------

Per le competenze non si usano le caratteristiche ma solo 3d20 e il bonus indicato.



Ragno Imbalsamatore

Descrizione

Il Ragno Imbalsamatore è un normale insetto con alcune particolarità. È molto grande per essere un ragno, poiché il corpo ha un diametro di circa 60cm e le zampe sono lunghe circa 40cm. È coperto da una peluria fitta di colore verde-giallastro, ha uncini per arrampicarsi e aggrapparsi, ed ha due grandi occhi sfaccettati di colore verde scuro.

Si muove rapido e tende a mimetizzarsi nella vegetazione, dove è in grado di arrampicarsi facilmente.

Ecologia e comportamento

Il ragno è carnivoro, si ciba di piccoli animali che assimila lentamente. Tuttavia quando la femmina deve deporre le uova ha bisogno di prede abbastanza grandi, che caccia e punge con un ago sito nel posteriore. Il veleno agisce nel giro di pochi segmenti e blocca qualsiasi attività vitale rendendo la vittima come pietrificata. In effetti la imbalsama e arresta qualsiasi attività neurologica e nervosa, mentre la pelle diventa dura come pietra e il respiro lentissimo.

Ad un esame superficiale la vittima sembra morta e pietrificata. Una prova di 25 permette di distinguere le deboli tracce vitali. Salvare un vittima dalla roccia vivente è complicato. I rimedi sono la magia che elimina i veleni, oppure un antidoto che si può preparare con una sostanza organica prelevata dallo stomaco del ragno femmina.

Se la vittima è pietrificata il ragno depone delle larve in prossimità degli orifizi (es. la bocca, le orecchie, ecc...) che si possono notare con un esame attento; quando le larve si schiudono escono dei piccoli di circa 1cm di diametro che entrano nella vittima dagli orifizi e si nutrono degli organi interni. Quando crescendo raggiungono i 5cm di diametro (circa 2 settimane) abbandonano la carcassa della preda.

Caratteristiche

Forza	+3	Robustezza	+0	Destrezza	+3	Rapidità	+3
Percezione	+5	Presentimento	-3	Intelligenza	-8	Comunicazione	-8
Apparenza	-6	Volontà	+2	Magia	0	Ardimento	+3

L'ardimento misura il numero di dadi da usare nelle attività.

Attributi e Competenze

SALUTE	Vigore	6	Vitalità	4	Vita	2
ATTACCO	#Attacchi	1	Attacco	+10	Danno	veleno
DIFESA	Schivata	+5	Parata	-5	Protezione	+4

L'attacco portato a segno non infligge alcun danno; tuttavia la vittima deve superare una prova di caratteristica su Robustezza o cedere al processo di **avvelenamento**, che sottrae un **punto Vita** per segmento e quando il punteggio giunge a zero, la vittima non muore ma si paralizza (e sembra morta).

PERCEZIONE	+5	Usare per individuare le vittime (udito, vista, odorato)
MOVIMENTO	+15	Corsa, arrampicata, salto.
LINGUAGGIO	-20	Linguaggio dei ragni

Per le competenze non si usano le caratteristiche ma solo 3d20 e il bonus indicato.



Statue Custodi

Descrizione

Le Statue Custode sono delle creature inanimate, frutto di una magia del tramontato impero. Sono apparentemente delle statue di pietra o di marmo, con particolareggiati dettagli che le rendono pregiate e precise. Riproducono le sembianze di personaggi reali o meno e possono essere plasmate in modo da impugnare un arma (lancia, spada, bastone, ecc...). Quando si muovono emettono scricchiolii come di pietra che striscia sulla pietra, acuti graffianti e sgradevoli.

Il loro movimento è lento ma preciso, e pur non possedendo capacità percettive (sensi animali) avvertono il bersaglio e lo braccano con determinazione.

Ecologia e comportamento

La statua è non vivente. Per questo non ha un metabolismo, non ha coscienza né intelligenza. Essa obbedisce in modo meccanico a delle regole impartite dal suo artefice. È quindi immune a attacchi mentali, veleni, illusioni e polimorfismo. È immune anche al gelo. Invece può essere corrosa, infranta e persino arsa.

La statua esegue il compito assegnato e quando viene attivata insegue qualsiasi bersaglio nella zona assegnata e lo termina. La statua non esce dalla area di cui è custode. Se i bersagli finiscono (uccisi o fuggiti) ritorna al suo posto e assume posizione inerte. Quindi si spegne la sua attivazione.

Caratteristiche

Forza	+12	Robustezza	NA	Destrezza	-3	Rapidità	-5
Percezione	NA	Presentimento	NA	Intelligenza	NA	Comunicazione	NA
Apparenza	0	Volontà	+20	Magia	0	Ardimento	+3

L'ardimento misura il numero di dadi da usare nelle attività.

Attributi e Competenze

SALUTE	Vigore	6	Vitalità	6	Vita	6
ATTACCO	#Attacchi	1	Attacco	+10	Danno	+5
DIFESA	Schivata	+5	Parata	-5	Protezione	+4

MOVIMENTO	-10	Corsa, scatto, arrampicata, salto.
------------------	-----	------------------------------------

Per le competenze non si usano le caratteristiche ma solo 3d20 e il bonus indicato.