

DUNGEONS & DRAGONS®

CREATURE

SVELATE™

SUPPLEMENTO UFFICIALE

Ululati Nella Notte

di ANN Dupuis





SUPPLEMENTO UFFICIALE DI D&D

ULULATI NELLA NOTTE

di Ann Dupuis

Indice

Guida del DM

Ululati nella notte	2
I Segreti dei Licantropi.....	3
La Storia dei Licantropi.....	3
Gli Immortali	6
Procedure per i Licantropi.....	9
Aggiungere Nuovi Licantropi.....	15
Guida alla Campagna per le Creature Mannare.....	19
Impostare la Campagna.....	25
La Valle dei Lupi.....	29
Le Trame del Lupo Mannaro.....	40
Avventure Mannare.....	49
Mostri e Magia.....	62

Manuale del Mannaro

Licantropia.....	1
Eroi Mannari.....	2
Lupi Mannari.....	10
Pipistrelli Mannari.....	12
Orsi Mannari.....	14
Cinghiali Mannari	16
Volpi Mannare.....	18
Foche Mannare.....	20
Squali Mannari	22
Tigri Mannare.....	24
Verri Diabolici	26
Topi Mannari.....	28
Abilità Generali.....	31
Scheda dei PG Licantropi.....	32

Ideazione: Ann Dupuis

Editing: Jonatha Ariadne Caspian

Produzione: Bruce Heard

Coordinatori: Jon Pickens

Copertina di: Fred Fields

Disegni interni: James Crabtree

Cartografia: Diesel

Tipografia: Tracey Zamagne

Revisione: Doug Bickford, Paul Dupuis, Elizabeth Tornabene, Kevin Weishaar

Traduzione: Atendoro

Revisione cartografica: Thorfinn Tait

Impaginazione: Atendoro, Stefano Mattioli

Dungeons & Dragons, D&D sono marchi registrati di proprietà della TSR Inc., una divisione della Wizards of the Coast Inc.: il loro uso non vuole in alcun modo costituire una forma di concorrenza sulla loro proprietà intellettuale nè, tuttavia implicare una approvazione o un permesso da parte della TSR Inc.

® 1992 TSR, Inc.

Versione PDF: 1.0 dd. 30/12/2010

Speciali ringraziamenti a: Grant Bocher e William Kurt Wenz, autori di "I Topi Mannari di Relfren", DUNGEON Avventura #14, per i meravigliosi topi mannari; Bruce A. Heard per i suoi impareggiabili commenti e suggerimenti; Paul Dupuis per le idee delle avventure; Kevin Weishaar per l'uso del suo nome; Elizabeth Tornabene per il suo francese e per l'amichevole editing; Doug Bickford per avere segnalato che c'erano troppi lupi mannari nella valle.

Ululati Nella Notte

Non c'è forse nulla di così eccitante come l'ululato di un lupo solitario a mezzanotte. Dapprima una rapida ascesa verso un elevato, oscillante crescendo e quindi una discesa ad un tono profondo, che finisce spesso con una nota interrogativa. Se un branco è vicino, i membri uniscono i loro ululati in una risposta mozzafiato al nuovo arrivato.

L'ululato di un lupo mannaro, d'altra parte, ha una nota di ferocia assente in quello di un lupo normale. Il lamento fremente di sangue si sente per chilometri. Evoca immagini di caccia selvaggia, incursioni notturne e la solitudine forse sconfinante nella disperazione. Gli ululati dei lupi normali sono spesso messi a tacere da quelli dei loro feroci cugini.

Si ha notizia di lupi mannari che instillano la disperazione nei cuori di coloro che li ascoltano, ma questo non l'ho ancora potuto verificare.

Niccolò Galateo, Mago e Studioso di Glantri

CONOSCERE i Licantropi

Benvenuti ad *Ululati nella Notte*, laddove saranno svelati i segreti dei mannari. In queste pagine si incontrerete un lupo mannaro con una coscienza, una tigre mannara che in realtà non lo è, il Principe dei Lupi Mannari e una miriade di persone e creature intrappolate nel misterioso mondo dei mutaforma.

Ululati nella Notte contiene:

- Un **Manuale dei Licantropi** di 32 pagine, che espande le informazioni relative alla licanthropia ed alle dieci tipi di mannari presentato nelle regole di base di *Dungeons & Dragons*. Tutte le regole necessarie ai personaggi licanthropi sono qui: gli effetti della licanthropia, la creazione del personaggio, l'avanzamento di livello, le abilità speciali ed i problemi causati dalla licanthropia, con le informazioni specifiche relative a ciascuna razza mannara.

- Una **Guida del DM** di 64 pagine ed un libretto d'avventura, che presenta i segreti della licanthropia sconosciuti persino a molte creature mannare. Inoltre è inclusa una ambientazione, un Principato di lupi mannari a Glantri, e linee guida per l'utilizzo dei licanthropi in qualsiasi campagna.

- Una mappa pieghevole, che mostra la geografia della Valle dei Lupi a Glantri ed i piani dello Chateau de Morlay.

COME usare questo supplemento

Attenzione! Questo libretto è per solo per la consultazione del DM! Se si pensa di giocare una campagna con i licanthropi, la lettura di questo

opuscolo può solo rovinare le sorprese che vi attendono nel corso degli sviluppi.

Il DM deve prima leggere il **Manuale dei Licantropi**. Troverà informazioni generali sulla licanthropia così come i dettagli specifici per personaggi gicanti licanthropi. Poi legga questa **Guida del DM**.

Dopo aver acquisito le informazioni qui contenute, decidete che tipo di campagna si desidera. "La Valle dei Lupi" qui presentata tratta principalmente dei lupi mannari tra le colline nei pressi della Nuova Averoigne, nei Principati di Glantri. "Impostazioni per la Campagna" offre suggerimenti per la creazione di campagne in altri contesti o per altri tipi di mannari.

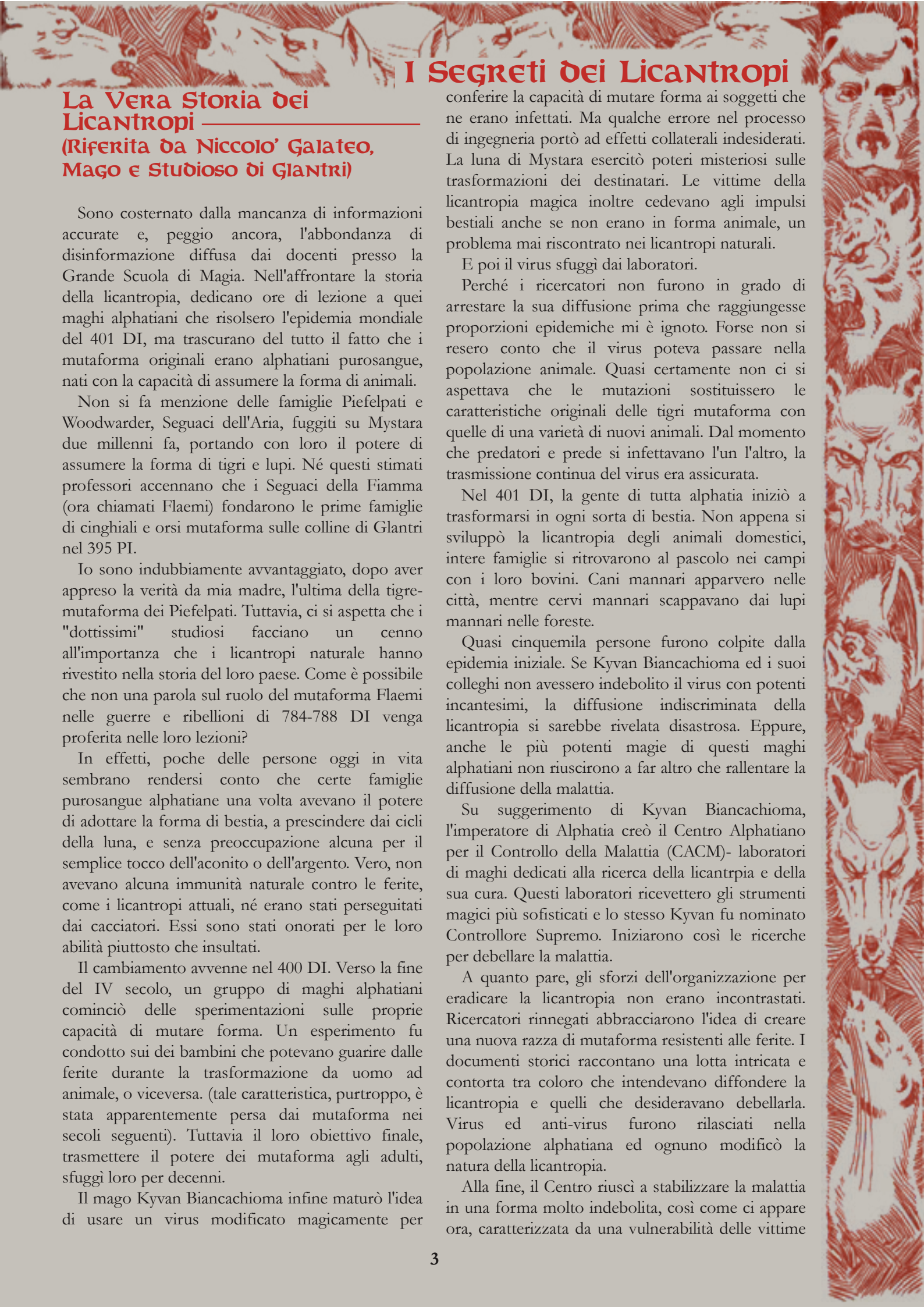
Una volta deciso cosa quale tipo di licanthropo impersoneranno i giocatori fate loro leggere le sezioni "Licanthropia" e "Eroi Mannari" del **Manuale dei Licantropi**. Poi fategli fare la lettura delle informazioni specifiche dei loro personaggi mannari. Si dovrebbe scoraggiare i personaggi a leggere tutte le informazioni sugli altri tipi di licanthropi, in modo che siano sorpresi dagli incontri con licanthropi sconosciuti.

Si può decidere che personaggi mannari non siano adatti per la vostra campagna. Sarà comunque possibile utilizzare questo libretto di **CREATURE SVELATE** per render più sapidi tutti gli incontri dei personaggi giocanti con PNG licanthropi. Potete persino utilizzare le colline infestate dai lupi mannari di Glantri per impostare una campagna. I PG possono impelagarsi nella politica ed intrighi lì orditi in qualità di oppositori alla diffusione della licanthropia o addirittura come sostenitori. Cercare di evitare di contrarre la licanthropia può essere una avventura già di per sé.

Nota su Ululati Nella Notte

Questo supplemento non sarebbe stato lo stesso se non fosse per i molti scrittori che mi hanno preceduto. Nella ricerca di informazioni negli Atlanti e nelle avventure ambientate nel Mondo Conosciuto e Mondo Cavo, ho trovato molte curiosità che ho potuto utilizzare come informazioni ed ispirazione: nuovo tipi di mannari, organizzazioni dei licanthropi, la manomissione magica con la successiva epidemia di licanthropia, l'organizzazione sociale dei ratti e l'esistenza dei topi mannari maggiori sono tutti frutto degli sforzi di altri scrittori.

A loro vanno i miei ringraziamenti.



La Vera Storia dei Licantropi

(Riferita da Niccolò Galateo,
Mago e Studioso di Glantri)

Sono costernato dalla mancanza di informazioni accurate e, peggio ancora, l'abbondanza di disinformazione diffusa dai docenti presso la Grande Scuola di Magia. Nell'affrontare la storia della licanthropia, dedicano ore di lezione a quei maghi alphetiani che risolsero l'epidemia mondiale del 401 DI, ma trascurano del tutto il fatto che i mutaforma originali erano alphetiani purosangue, nati con la capacità di assumere la forma di animali.

Non si fa menzione delle famiglie Piefelpati e Woodwarder, Seguaci dell'Aria, fuggiti su Mystara due millenni fa, portando con loro il potere di assumere la forma di tigri e lupi. Né questi stimati professori accennano che i Seguaci della Fiamma (ora chiamati Flaemi) fondarono le prime famiglie di cinghiali e orsi mutaforma sulle colline di Glantri nel 395 PI.

Io sono indubbiamente avvantaggiato, dopo aver appreso la verità da mia madre, l'ultima della tigre-mutaforma dei Piefelpati. Tuttavia, ci si aspetta che i "dottissimi" studiosi facciano un cenno all'importanza che i licantropi naturale hanno rivestito nella storia del loro paese. Come è possibile che non una parola sul ruolo del mutaforma Flaemi nelle guerre e ribellioni di 784-788 DI venga proferita nelle loro lezioni?

In effetti, poche delle persone oggi in vita sembrano rendersi conto che certe famiglie purosangue alphetiane una volta avevano il potere di adottare la forma di bestia, a prescindere dai cicli della luna, e senza preoccupazione alcuna per il semplice tocco dell'aconito o dell'argento. Vero, non avevano alcuna immunità naturale contro le ferite, come i licantropi attuali, né erano stati perseguitati dai cacciatori. Essi sono stati onorati per le loro abilità piuttosto che insultati.

Il cambiamento avvenne nel 400 DI. Verso la fine del IV secolo, un gruppo di maghi alphetiani cominciò delle sperimentazioni sulle proprie capacità di mutare forma. Un esperimento fu condotto sui dei bambini che potevano guarire dalle ferite durante la trasformazione da uomo ad animale, o viceversa. (tale caratteristica, purtroppo, è stata apparentemente persa dai mutaforma nei secoli seguenti). Tuttavia il loro obiettivo finale, trasmettere il potere dei mutaforma agli adulti, sfuggì loro per decenni.

Il mago Kyvan Biancachioma infine maturò l'idea di usare un virus modificato magicamente per

I Segreti dei Licantropi

conferire la capacità di mutare forma ai soggetti che ne erano infettati. Ma qualche errore nel processo di ingegneria portò ad effetti collaterali indesiderati. La luna di Mystara esercitò poteri misteriosi sulle trasformazioni dei destinatari. Le vittime della licanthropia magica inoltre cedevano agli impulsi bestiali anche se non erano in forma animale, un problema mai riscontrato nei licantropi naturali.

E poi il virus sfuggì dai laboratori.

Perché i ricercatori non furono in grado di arrestare la sua diffusione prima che raggiungesse proporzioni epidemiche mi è ignoto. Forse non si resero conto che il virus poteva passare nella popolazione animale. Quasi certamente non ci si aspettava che le mutazioni sostituissero le caratteristiche originali delle tigri mutaforma con quelle di una varietà di nuovi animali. Dal momento che predatori e prede si infettavano l'un l'altro, la trasmissione continua del virus era assicurata.

Nel 401 DI, la gente di tutta alphetia iniziò a trasformarsi in ogni sorta di bestia. Non appena si sviluppò la licanthropia degli animali domestici, intere famiglie si ritrovarono al pascolo nei campi con i loro bovini. Cani mannari apparvero nelle città, mentre cervi mannari scappavano dai lupi mannari nelle foreste.

Quasi cinquemila persone furono colpite dalla epidemia iniziale. Se Kyvan Biancachioma ed i suoi colleghi non avessero indebolito il virus con potenti incantesimi, la diffusione indiscriminata della licanthropia si sarebbe rivelata disastrosa. Eppure, anche le più potenti magie di questi maghi alphetiani non riuscirono a far altro che rallentare la diffusione della malattia.

Su suggerimento di Kyvan Biancachioma, l'imperatore di Alphetia creò il Centro Alphetiano per il Controllo della Malattia (CACM)- laboratori di maghi dedicati alla ricerca della licanthropia e della sua cura. Questi laboratori ricevettero gli strumenti magici più sofisticati e lo stesso Kyvan fu nominato Controllore Supremo. Iniziarono così le ricerche per debellare la malattia.

A quanto pare, gli sforzi dell'organizzazione per eradicare la licanthropia non erano incontrastati. Ricercatori rinnegati abbracciarono l'idea di creare una nuova razza di mutaforma resistenti alle ferite. I documenti storici raccontano una lotta intricata e contorta tra coloro che intendevano diffondere la licanthropia e quelli che desideravano debellarla. Virus ed anti-virus furono rilasciati nella popolazione alphetiana ed ognuno modificò la natura della licanthropia.

Alla fine, il Centro riuscì a stabilizzare la malattia in una forma molto indebolita, così come ci appare ora, caratterizzata da una vulnerabilità delle vittime



I Segreti dei Licantropi

all'aconito ed argento, apparentemente il risultato di un'altra mutazione indotta dalla magia. Solo i vettori animali più aggressivi ed i licantropi umani hanno continuato a diffondere la licantropia. Gradualmente emersero le razze mannare dominanti; lupo, cinghiale, tigre, orso, pipistrello, volpe e falco gigante.

Sì, "falco gigante". Mi stupisce che i falchi mannari vengano continuamente trascurati dai professori della Grande Scuola di Magia. Queste magnifiche creature mannare furono assai numerose per qualche decennio, soprattutto nelle isole di Minrothad. Eppure, i "sapienti" studiosi considerano i racconti degli uomini-uccello come "voli pindarici indotti dalla confusione dei tempi."

In effetti, sono stati tempi di gran confusione. I commercianti minrothaddiani hanno accidentalmente diffuso la licantropia in ogni porto in cui facevano scalo. Nel 440 DI, le Isole di Minrothad divennero la patria di un numero considerevole di creature mannare. La comunità elfica per cui la licantropia si dimostrò fatale, si allarmò sempre più. Nel 443 DI, degli elfi guidati da un avventuriero di nome Ruaidhri si scagliarono contro i licantropi dell'Isola del Commerciante a Minrothad, decimandone la popolazione umana. Iniziò così la Purga d'Argento.

Molti licantropi furono massacrati in quella che ho imparato a chiamare la Grande Persecuzione. I pochi rimasti a Minrothad vivono nella paura di essere scoperti. Il resto è fuggito, seguendo le rotte marittime verso i porti stranieri. Alcuni si stabilirono nella città costiere, ove assunsero nuove identità, mentre altri migrarono nell'interno. Gruppi sparsi sfidarono acque sconosciute, alla ricerca di una nuova terra dove poter vivere in pace. Nei decenni seguenti la Grande Persecuzione i licantropi si stabilirono in ogni continente.

È difficile determinare esattamente quello che accadde ai falchi mannari. Ogni altra razza del tempo è riuscita a riprendersi da allora. Eppure non riesco a trovare alcuna segnalazione di avvistamenti di falchi mannari dopo il 582 DI, quando un "eroe" noto come il Cacciatore d'Argento eliminò da una piccola isola nel Mar del Terrore i suoi residenti che erano falchi mannari. Posso solo supporre che questo Cacciatore d'Argento uccise l'ultimo di questi magnifici uomini-uccelli, cancellando dalla faccia della terra la licantropia dei falchi.

Benchè alcune tipi di licantropi siano andati incontro alla estinzione, ne sono sorti di nuovi. Gli squali mannari, segnalati per la prima volta nel 432 DI, furono cacciati da Sottomarinia durante la Notte dei Lunghi Coltelli, la versione marinide della Purga d'Argento, ma sopravvissero altrove.

Ho attribuito la comparsa nel settentrione delle foche mannare ad un giovane cacciatore di foche di Quodhar. Questo individuo, di nome Yanci, è stato attaccato da una foca intorno al 455 PI, anche se i sintomi della sua licantropia non si manifestarono fino a che non raggiunse la maturità, alcuni anni dopo. Se egli sia il solo responsabile della diffusione della licantropia delle foche e leone marino rimane incerto.

I topi mannari ed i verri diabolici sono avvolti dal mistero. Sebbene i topi giganti affetti da licantropia siano apparsi la prima volta a Thyatis, poco dopo l'epidemia iniziale, non sono segnalati casi di esseri umani divenuti topi mannari prima del 961 DI. Purtroppo, gli annali tacciono su come ciò avvenne e non ho ancora avuto il tempo di dedicarmi alla questione.

Anche per i verri diabolici posso solo ipotizzare che una ulteriore sperimentazione da parte del Centro (o forse da alcuni ricercatori rinnegati) in qualche modo abbia forgiato un altro ceppo di licantropi, dal momento che la licantropia dei suini si differenzia da quello degli altri tipi sotto molti punti di vista.

In ogni caso, la prima menzione affidabile sulla comparsa della razza dei verri diabolici è del 625 DI. In quell'anno, un licantropo noto come Lord Ingram che governava una piccola nazione su di un'isola del Mare di Terrore, tiranneggiò i villaggi dei locali, con l'aiuto di una dozzina maiali mannari minori. Le sue vittime lo chiamavano il Verro Diabolico.

Da allora, con l'eccezione (riportata sopra) della comparsa dei topi mannari "maggiori", la licantropia è rimasta praticamente stabile. Nessun nuovo tipo di creatura mannara è stato segnalato per qualche tempo - senza dubbio ciò è dovuto, almeno in parte, ai continui sforzi del CACM.

Con la Purga d'Argento svanita dai ricordi dei più, la popolazione dei licantropi è in continuo aumento in molte aree del Mondo Conosciuto. I focolai sono generalmente affrontati a livello locale; pochi funzionari sembrano aver notato l'aumento generale dei casi di infezione.

Si suppone che Kyvan Biancachioma ed i suoi colleghi abbiano mantenuto il fattore ereditario nello sviluppare i mezzi per trasmettere l'abilità di mutare forma. Poichè la quantità dei portatori nella popolazione umana cresce, i casi di licantropia ereditata dai genitori aumenterà. Anche ulteriori mutazioni nella popolazione sono probabili.

Questo aspetta merita studi aggiuntivi, ovviamente.

Cronologia dei Licantropi

In questa sinossi, per PI si intende "Prima dell'Incoronazione" e DI si riferisce al "Dopo l'Incoronazione" del primo imperatore di Thyatis.

3000 PI: La Pioggia di Fuoco oblitera Blackmoor, l'asse di rotazione del pianeta cambia, causando una temporanea glaciazione nella zona di Glantri (si veda modulo DA1 per dettagli su Blackmoor).

1000 PI: I Seguaci di Aria, in fuga dalla distruzione di un mondo chiamato Alpathia, giungono nel Mondo Conosciuto. Portano con loro i ceppi naturali della licanthropia del lupo e della tigre.

0 DI: Il primo imperatore di Thyatis è incoronato.

395 DI: I seguaci della Fiamma - tra cui i ceppi di orsi e cinghiali mannari, appena arrivati nel mondo conosciuto, si insediano nelle colline di quello che diventeranno i Principati di Glantri.

400 DI: Dei maghi, nel tentativo di sviluppare una più resistente e potente razza alpathiana, creano un ceppo di licanthropi che si diffonde velocemente.

401 DI: Una epidemia di licanthropia della durata di due mesi nell'Impero di Alpathia esita in migliaia di creature mannare e decine di razze di licanthropi. Il Centro agisce rapidamente per limitare gli effetti dell'epidemia.

406 DI: Il ceppo della licanthropia magica si stabilizza in sette razze principali di creature mannare: lupo, cinghiale, tigre, orso, pipistrello, volpe e falco gigante.

410 DI: Commercianti di Minroth contribuiscono a diffondere la nuova licanthropia in tutto il mondo marino.

411 DI: Si risveglia l'intelligenza nel primo topo mannaro che giunge alla sorprendente rivelazione che può assumere una forma umana. Si chiama Mrikitat.

415 DI: Prima apparizione degli squali mannari a Sottomarinia, provocando un'epidemia di licanthropia tra i popoli del mare.

419 DI: Normali foche diffondono la licanthropia nelle regioni subpolari di Mystara.

443-445 DI: Spedizioni di elfi e umani cercano di eliminare da Minrothad i licanthropi tramite quella che chiamano la Purga d'Argento. Eventi simili si svolgono a Sottomarinia, nella Notte dei Lunghi Coltelli; molti squali mannari fuggono verso acque più profonde. I licanthropi ricordano questo periodo come la Grande Persecuzione.

445-450 DI: Licanthropi in fuga dalla Grande Persecuzione stabiliscono nuove colonie in ogni

I Segreti dei Licantropi

continente.

451 DI: Mrikitat stabilisce una nazione di topi mannari nelle fogne sotto la città di Thyatis.

460 DI: Le foche mannare si aggiungono alla lista delle creature mannare.

491 DI: Mrikitat raggiunge l'Immortalità nella Sfera del Tempo.

500 DI: I mercanti introducono diffondono la licanthropia: lupi, orsi e cinghiali si stabiliscono nei fitti boschi di Traladara e prosperano.

593 DI: Ruaidhri uccide l'ultimo dei falchi mannari.

623 DI: Prima apparizione dei Verri Diabolici ad Alpathia.

728 DI: I d'Ambreville ed i loro vassalli arrivano dalla Vecchia Averogne, creando una cultura francofona nelle valli boschive del nord-ovest di Glantri.

784-788 DI: I Seguaci di Fiamma (i Flaemish) in guerra con gli altri coloni di Glantri. Con la sconfitta giungono le esecuzioni dei licanthropi tra i Flaemish che avevano combattuto contro i coloni elfici e thyatiani.

788 DI: Alpathia assume il controllo di Glantri. Molti licanthropi Flaemish combattono e muoiono nella ribellione che ne consegue.

802 DI: I Nani e la peste arrivano a Glantri. I licanthropi sembrano particolarmente sensibili alla peste e solo pochi sopravvivono.

896 DI: Lo Chateau d'Ambreville scompare dalla Nuova Averogne senza lasciare traccia, portandosi dietro i d'Ambreville.

979 DI: I d'Ambreville e la loro tenuta ritornano a Nuova Averogne. Lo Chateau d'Ambreville è distrutto e la Casata di Sylaire viene eretto al suo posto. Sire Malachie du Marais e Dame Geneviève de Sephora raggiungono Glantri dalla Vecchia Aveiroigne. Un'epidemia di licanthropia si diffonde.

980 DI: Nuovi licanthropi sono di nuovo scoperti nel Minrothad. Verri diabolici e topi mannari sembrano particolarmente numerosi. Gli squali mannari riappaiono a Sottomarinia.

982 DI: Sire Malachie du Marais ottiene la nomina di Barone di Morlay, un possedimento ben all'interno della Valle dei Lupi.

985 DI: Fondazione della Società degli Amici dei Lupi a Glantri.

1000 DI: Oggi. A Glantri, la Confraternita dei Lupi Liberi sta lavorando intensamente per un loro Principato sotto la guida di Sire Malachie du Marais, Barone di Morlay. I licanthropi nelle acque meridionali di Sottomarinia crescono di numero e forza.

I Segreti dei Licantropi

Gli IMMORTALI

Questi immortali (e semi-immortali) sono attivamente coinvolti nella politica e negli eventi che coinvolgono i licantropi mortali. Non lasciate che i PG vi interagiscano direttamente. Questi potenti esseri sfruttano la loro autorità, i sogni, i consigli, i suggerimenti, e gli stessi seguaci mortali per raggiungere i propri scopi. Sono strumenti per plasmare la vostra campagna, e per coinvolgere il personaggio giocante nel "quadro generale" della licanthropia. Non eccedete con il loro uso (si veda il Capitolo 15 della Ciclopedia di D&D).

Per gli alleati e nemici Immortali qui menzionati ma non descritti, si faccia riferimento al Boxed Set MONDO CAVO o a *L'ira degli Immortali*.

Kaladan (Il Maestro delle Forme)

Classe e livello: M36/TM21.

Sfera e Allineamento: Entropia, Caotico.

Storia: Kaladan era il leader dei maghi ribelli che continuarono in segreto a ricercare, modificare e diffondere la licanthropia dopo l'epidemia iniziale. Nel corso dei secoli, sperimentò su se stesso diversi preparati alchemici per mutare il virus della licanthropia compromettendo la propria stabilità fisica e mentale. Kaladan nei momenti di forte stress è preda di trasformazioni improvvise ed incontrollate da una forma all'altra in rapida successione, arrivando a mutarne anche una dozzina alla volta. Ha continuato il suo lavoro, anche se in modo irregolare, ed ha diffuso abbastanza caos in tutto il mondo per attirare l'attenzione della Sfera di entropia. Thanatos sta guidando Kaladan lungo il sentiero dell'Entropia.

Personalità: Molto variabile, il suo umore oscilla da gioviale e generoso a rancoroso e crudele. Kaladan vede ovunque cospirazioni e trame che sono reali soprattutto quelle ordite contro lui stesso.

Aspetto: varia da un allucinato, alphantiano purosangue con i capelli neri e pelle chiara e con vene bluastre ad una fusione orribile di una dozzina di diverse bestie feroci.

Simbolo: Quando Kaladan raggiungerà l'Immortalità, adotterà come simbolo di un uomo-tigre (il suo tipo originale) che ha negli artigli a destra una luna a destra.

Note: Kaladan spera di ripristinare nel mondo la versione originale di licanthropia, altamente contagiosa e instabile. Il suo sogno iniziale di una nuova e migliore di razza alphantiana è tramontato, ora cerca di distruggere le civiltà del Mondo

Conosciuto con licanthropia. Niente lo appaga più che l'apparizione di un nuovo tipo di mannari.

Koryis (Patrono della Pace)

Sfera e Allineamento: Pensiero, Legale

Livello: medio (Temporale)

Allineamento dei seguaci: Neutrale o Legale

Storia: Nella vita mortale, Koryis è stato un mago alphantiano, nato quando gli Alphantiani vivevano ancora nel loro vecchio mondo. Era anche un licantropo, in grado di assumere a piacimento la forma di un orso. Koryis intraprese la strada dell'Eroe Epico molto tempo prima della distruzione del mondo originario degli alphantiani. Ha un forte seguito tra i mercanti alphantiani su Mystara, ma non è molto popolare tra i maghi di Alphantia.

Personalità: Koryis è un pacifista, un convinto sostenitore della soluzione dei problemi attraverso il negoziato e commercio. La maggior parte dei suoi colleghi Immortali pensa che questo atteggiamento non sia realistico.

Alleati: L'unico alleato di Koryis è Alphantia, che condivide con lui sia l'interesse per gli Alphantiani che la sua predilezione per la pace.

Nemici: il principale nemico di Koryis è Alphaks. Koryis ha conosciuto Alphaks durante la vita mortale e già da allora non gli piaceva: ora che Alphaks è tornato, Koryis si è impegnato a contrastarlo in ogni occasione.

Aspetto: Koryis appare come un alphantiano puro magro, con la carnagione pallida, guance incavate, con addosso abiti semplici, e una espressione di determinazione e sofferenza. Di tanto in tanto, prende la forma di un orso di grandi dimensioni con una simile espressione di determinazione.

Simbolo: una mano tesa col palmo in avanti e con le dita tese, che rappresenta un segno di pace.

Note: Koryis raramente è attivamente coinvolto



I Segreti dei Licantropi

nelle vicende dei licantropi mortali, ma è ben disposto verso le creature mannare pacifiche. Lui vorrebbe ristabilire la buona fama che una volta gli alphetiani mostravano verso alcuni licantropi.

Mrikitat (Boss Gran Ratto)

Sfera e l'allineamento: Tempo, Caotico

Livello: Grande (Empireo)

Allineamento dei seguaci: qualsiasi, ma la maggior parte sono caotici

Storia: Mrikitat è stato il primo topo mannaro apparso nel Mondo Conosciuto. Con i suoi nuovi poteri l'intelligenza ottenuta, ha assunto una identità umana (Marco Tito, un ladro) divenendo piuttosto esperto di furti e imbrogli. Quando Mrikitat apprese dell'esistenza degli Immortali, decise di raggiungere l'immortalità. Non appena fondata una città di topi mannari al di sotto le strade di Thyatis, il Padre della Topi Mannari scelse il sentiero della Dinastia per la Sfera del Tempo. Aveva bisogno solo di trovare un patrono Immortale, rubare un dispositivo per viaggio nel tempo garantendo che la sua genia di topi mannari continuasse a prosperare nei secoli.

Personalità: Astuto, subdolo e traditore verso quelli che egli considera "non-amici", amante delle cose belle, soprattutto gemme e gioielli.

Alleati: Vanya, Patrona della Guerra e dei Conquistatori e di Thyatis, offrì a Mrikitat di

guidarlo nella strada per l'immortalità. Mrikitat ha avuto poco a che fare con lei, da allora, benchè si pronto a contribuire alla difesa della città di Thyatis se mai fosse minacciata.

Nemici: Mrikitat ha pochi nemici, dal momento che i suoi piani per topi mannari non sono ancora in conflitto con quelli di qualsiasi altro Immortale.

Aspetto: Appare di solito in forma di umanoide dalle fattezze da topo, con un sottile cerchietto d'oro infilato attorno un orecchio e al fianco un fodero ingioiellato che racchiude una sottile spada. In forma di topo, ha un lucido pelo nero ed occhi azzurri. La sua forma umana (Marco Tito) ha i capelli neri e luminosi occhi azzurri, ed è appassionata di gioielli e abiti colorati.

Simbolo: una forma triangolare di formaggio arancione.

Note: Mrikitat è principalmente interessato a promuovere il potere dei suoi topi mannari. Cerca continuamente dei modi per donare ai topi mannari una intelligenza più sviluppata. Il risultato dei suoi sforzi per portare nuovo sangue più scaltro tra i suoi discendenti sono i Topi Mannari Maggiori. Benchè tutti i topi mannari siano oggetto di interesse per Mrikitat, probabilmente i personaggi giocanti non hanno mai sentito parlare di lui a meno che non siano topi mannari o scoprano la "Grande Città" di topi mannari sotto Thyatis.



I Segreti dei Licantropi

Ruaidhri Hawkbane (Il Cacciatore d'Argento)

Sfera e Allineamento: Pensiero, Caotico

Livello: medio (Iniziato)

Allineamento dei seguaci: Qualsiasi

Storia: Ruaidhri ha visto la sua famiglia ed amici sterminati dai falchi mannari durante la diffusione della licanthropia a Minrothad. Ha incitato gli altri elfi ad attaccare i licantropi sull'Isola del Mercante, scatenando così la Purga d'Argento. Per più di un secolo l'elfo seguì le tracce dei falchi mannari in ogni angolo del Mondo Conosciuto durante la sua epica ricerca di liberare eliminare tutti i falchi mannari. Ruaidhri ne uccise ultimo nel 593 PI.

Personalità: Irosa ed amareggiata

Alleati: Nessuno; il suo scopo è troppo specifico. Gli Immortali della Sfera dell'Entropia a volte aiutano il Cacciatore d'Argento a sua insaputa.

Nemici: Zirchev della Sfera dell'Energia.

Aspetto: un cacciatore elfico con una fine cotta di maglia ed una spada d'argento e frecce dalla punta d'argento.

Simbolo: un falco gigante con occhi umani, a cui è trafitto il petto da una freccia.

Note: Ruaidhri ha esteso il suo odio a tutti i licantropi e cerca di annientarli. Il Cacciatore d'Argento spende la maggior parte delle sue energie nell'incitare i cacciatori di mannari.

Leo Variantia (Il Mutaforma)

Classe e livello: G34/L18/M14/C131
TiM36/VoM13/PiM9/OrM10

Sfera e Allineamento: Materia, Neutrale.

Storia: Leo Variantia è un guerriero thyatiano infettato con dalla licanthropia della tigre mannara che sta cercando di seguire il Sentiero del Genio Poliedrico dal 500 PI circa. Oltre a rivivere come ladro, mago e chierico, Leo ha chiesto al suo patrono di far sì che ogni nuova reincarnazione contraesse un diverso tipo di licanthropia. Incuriosito da questa idea, il suo patrono assentì. Leo è diventato un ladro/volpe mannara, un mago/pipistrello mannaro ed un orso/chierico. Ora nella sua ricerca finale prima di raggiungere l'Immortalità, a Leo Variantia è stata concessa la capacità di sfruttare tutte le caratteristiche delle otto classi rivestite durante i suoi precedenti trascorsi umani e mannari.

Personalità: Leo è generalmente una persona piacevole ed appassionata di scherzi.

Aspetto: Un uomo thyatiano di bell'aspetto che

può assumere la forma di tigre, volpe, pipistrello od orso.

Simbolo: Una volta conseguita l'Immortalità, Leo sceglierà come simbolo una luna piena con una nuvola che ne copre la faccia.

Note: i personaggi di alto livello possono incrociare Leo mentre è alla ricerca dell'immortalità, anche se tali incontri dovrebbero essere brevi. Leo è troppo occupato per stabilire qualcosa di più di un'amicizia superficiale con chiunque si imbatta. Nel raggiungimento dell'Immortalità, Leo è continuamente occupato nel contrastare le macchinazioni del Ruaidhri. Sarà più che felice di aiutare altri licantropi, facendo loro, seguire lo stesso Sentiero per l'immortalità che faceva. La forma mannara che sceglie di attribuire a qualsiasi aspirante è spesso conforme al suo senso dell'umorismo.

Zirchev (Il Cacciatore)

Sfera e Allineamento: Energia, Neutrale

Livello: maggiore (Celestiale)

Allineamento dei seguaci: Qualsiasi. I chierici devono essere neutrali

Storia: Zirchev era un mago traladar di alto livello. La maggior parte dei suoi incantesimi erano finalizzati per ottenere l'amicizia, evocare e comandare mostri ed animali. Una volta conseguita l'immortalità, Zirchev ha assunto il ruolo di protettore delle creature della foresta.

Personalità: Zirchev considera gli animali i suoi amici più intimi. Nutre simpatie per gli esseri umani intelligenti che sono ai margini della società, in particolare per i licantropi.

Alleati: Gli alleati principali di Zirchev sono Halav e Petra, suoi compagni nella sua vita mortale. Egli è anche amico degli immortali che proteggono le razze della foresta.

Nemici: Ruaidhri Hawkbane è l'unico immortale cui Zirchev si oppone fermamente. Si schiererà anche contro Kaladan il Maestro delle Forme, non appena ne verrà a sapere l'esistenza.

Aspetto: un affascinante cacciatore muscoloso con le vesti color verde bosco, che porta un arco ed è sempre accompagnato da una scorta di fedeli seguaci appartenenti alle razze della foresta.

Simbolo: un falco sul dorso di un lupo.

Note: Zirchev disprezza l'unico ed ottuso scopo di Ruaidhri Hawkbane e cerca di fermare i piani del Cacciatore d'Argento di distruggere tutti i mannari. Promuove lo studio e la preservazione di tutte le bestie, tra cui licantropi.

Procedure per i Licantropi

Ecco alcune indicazioni su come gestire gli effetti licantropia. Assicuratevi di aver letto prima "Gli Eroi Mannari" nel Manuale del Licantropo. Alcune delle regole ivi presentate sono qui riprese con chiarimenti per il DM.

Reazioni degli animali

Le reazioni degli animali che un personaggio licantropo incontra possono fornire una buona base nel gioco di ruolo. I licantropi non hanno lo stesso odore degli esseri umani normali (o anche di animali normali della loro specie), e molte bestie lo notano. È probabile che tutti i cani di una città abbaiano contro un lupo mannaro che vi passeggi in forma umana. Ogni volta che un licantropo vuole cavalcare un cavallo ne deve prima superare la paura.

Quando un licantropo incontra un animale, si tiri sulla seguente Tabella delle Reazioni Generali. Si dovrebbero tarare le reazioni individuali sulla base del carattere degli animali, del loro addestramento e degli eventuali precedenti incontri che possono aver avuto con i licantropi.

Tabella delle reazioni degli animali

Risultato 2d6	Reazione dell'animale
2-3	Attacca o fugge.
4-6	Animale aggressivo o nervoso.
7-9	Animale insicuro e prudente. Tirare di nuovo se il licantropo cerca di farselo amico, ecc. Modificare il risultato in base alle azioni del licantropo.
10-12	Animale non influenzato dall'odore del licantropo.

Il DM può modificare qualsiasi reazione con una più appropriata rispetto quelle indicate prima. I cani possono sgattaiolarsene via con la coda fra le zampe, o considerare il licantropo come un rivale. I gatti sono curiosi, ma non vengono influenzati. I cavalli hanno quasi sempre reazioni dettate dal terrore scartando di lato, impennandosi e nitrendo.

Variazioni a seconda delle azioni dei PG possono variare da una penalità di -2 a un bonus + 2. Gesti amichevoli possono comportare un bonus. Un utilizzo riuscito di una abilità generale come Cavalcare o Allevare animali garantisce un + bonus di 2 al tiro di reazione. Ottenere un 20 in una prova di abilità provoca una penalità di -2.

Tenete un resoconto delle reazioni di un singolo animale nel corso dei successivi incontri con un licantropo. Risultati di 10-12 per i tre incontri di fila indicano che l'animale si è abituato al mannaro in questione. Nessun tiro per la reazione sarà necessario in seguito.

Cavalcare: un cavallo spaventato è difficile da cavalcare: ciò richiede un controllo dell'abilità di Cavalcare (con una penalità da -2 a -6) ogni volta che il licantropo dà un comando (andare avanti, accelerare, rallentare, fermarsi, girare e così via). Cavalli spaventati non possono essere condotti in combattimento, indipendentemente dall'abilità del cavaliere. (se non utilizzate le Abilità Generali nella vostra campagna, potete far effettuare un controllo della Destrezza o Carisma, a seconda di quale sia minore). Una volta che un mannaro vince supera la paura di un cavallo, lo può cavalcare normalmente. Il destriero potrà essere ancora un poco a disagio con altri licantropi, ma i suoi tiri di reazione avranno un modificatore di + 2.

PG in forma uomo-bestia (opzionale)

Potreste preferire rendere la forma uomo-bestia, come quella mannara, "normale" per i PG. I licantropi quindi potrebbero aprire le porte e maneggiare armi senza troppe difficoltà. Non sarà loro consentito, però, lanciare incantesimi nella forma mannara fino al 9 ° livello. (Manuale del Licantropo, pag. 8).

In alternativa, si può consentire ai licantropi di basso livello di trasformarsi in bestia-uomo solo in determinate occasioni, ossia durante le mutazioni volontarie. Ogni volta che un mannaro cambia forma di sua sponte, si tira 1d20 (con controllo della Costituzione o dell'abilità di Trasformazione) e se ottiene 1 il personaggio può assumere la forma uomo-bestia. La prima volta che accade a un personaggio, spiegategli che sembra che il processo di trasformazione si sia bloccata a metà strada. Lasciate che il personaggio decida se restare in quella forma o di completare la trasformazione verso la forma completamente animale o umana.

Vestiti ed armature L'abbigliamento e le armature interferiscono con le trasformazioni del licantropo. Un mannaro che non riesce a spogliarsi prima di mutare viene bloccato dalla sua veste o armatura a metà della trasformazione.

Strappare o liberarsi dei vestiti richiede una prova di Forza o Destrezza con una penalità -1 (si usino i punteggi di abilità della forma mannara). Il licantropo può tentare di liberarsi una volta ogni



I Segreti dei Licantropi

turno dal momento in cui rimanga impigliato. A meno che l'abbigliamento sia di eccezionale resistenza o composto da materiale durevole, il licantropo sarà in grado di strapparlo e di uscirne senza danni a se stesso.

Le armature sono una questione diversa. I licantropi intrappolati nelle loro armature, mentre avviene la trasformazione subiscono un punto di danno ogni round fino a che non si liberano. Le possibilità di un mannaro di liberarsi diminuiscono con la resistenza dell'armatura. Si sottragga la Classe Armatura a 10 per determinare la penalità al tiro di controllo di Forza o Destrezza. I tentativi di sfuggire ad una dall'armatura di cuoio sono gravati da un -3, mentre quelli da una corazza di maglia da un -5.

L'armatura di cuoio infligge 1 punto di danno per round. Le armature più resistenti causano danni maggiori: si aggiungere 1 punto di danno (per ogni round) pari alla differenza tra la CA dell'armatura di cuoio e quella indossata dal licantropo. Ad esempio l'armatura di maglia infliggerà 3 punti danno per round, mentre la corazza a piastre 5 punti ogni round.

COMUNICARE IN FORMA ANIMALE

A livello cucciolo, i licantropi capiscono i versi e comportamenti degli animali normali della loro specie abbastanza bene da permettergli di comunicarvi. Tali "conversazioni" saranno grezze includendo concetti quali "Io sono più grande e forte di te", "Andiamo a caccia", "Aiutami" e "Vai via".

I licantropi in forma animale utilizzano una versione sofisticata di comunicazione quando si parlano tra loro, e sono capaci di intendersi in modo quasi più chiaro che usando il linguaggio comune. In forma umana sono in grado di capire gli animali (e gli altri licantropi) della loro specie ma possono rispondere solo con versi e gesti umani.

CURE

La magia è l'unica cura conosciuta per la licantropia. Un chierico di 11° livello o superiore è in grado di curarne la comparsa con un incantesimo di cura malattia (anche uno scaccia maledizioni lanciato da un utente di magia di almeno 11° livello può essere efficace, a scelta del DM.) L'incantesimo deve essere lanciato antecedentemente alla prima trasformazione della vittima in animale. Dopo la prima trasformazione, invertire la situazione è estremamente difficile e richiede potenti magie

curative o procedure complesse. Queste sono a discrezione del DM. Non è noto alcun semplice rimedio.

I sintomi possono essere ridotti o controllati. Una pozione a base di Ipomoea alba, può evitare una trasformazione involontaria; un incantesimo di scaccia maledizioni può temporaneamente ripristinare l'allineamento di un licantropo (ma non la forma umana).

Un DM potrebbe introdurre nuove varianti della malattia con proprietà o rimedi unici per la campagna. Ciò è più efficace dopo che i giocatori avranno acquisito familiarità con la versione standard.

Effetti sui NON-UMANI

La licantropia agisce come un veleno per la maggior parte degli umanoidi e semi-umani. Dopo aver perso metà o più dei loro punti ferita per gli attacchi di una creatura mannara, i semi-umani ed umanoidi devono effettuare un tiro salvezza contro il Veleno o contrarranno la malattia. La vittima si sente debole e febbricitante (-2 ai tiri per colpire ed ai tiri salvezza). A meno che una cura sia instaurata in 1-6 giorni la malattia conduce alla morte (Manuale del Licantropo, pag 1).

I tritoni e marinidi sono le uniche razze non umane note in cui è diffusa la licantropia. Sembrano sia interessati solo dalla licantropia degli squali, anche se questa immunità parziale possa essere più una questione di opportunità che di suscettibilità.

Regola Opzionale: il DM può consentire la presenza di semi-umani mannari. L'avanzamento dei livelli da licantropo, avrebbero secondo le stesse modalità dei mannari umani, fino al 36° livello. Inoltre progredirebbero come semi-umani secondo le regole standard. Attenzione quando si introducete licantropi semi-umani nella vostra campagna. Una tribù di elfi tigri mannari sarebbe davvero invincibile!

Creature magiche

Anche se licantropi sono classificati come esseri "incantati", alcune magie non funzionano su di loro come su altre creature magiche. Mentre licantropi possono soffrire delle penalità in combattimento causate da un incantesimo di protezione dal male, per esempio, non è loro impedito di toccare la chi ha lanciato l'incantesimo. L'incantesimo di Distruzione del male non influisce su di loro.

I Segreti dei Licantropi

D'altra parte, i licantropi si qualificano come "incantati" quando utilizzano i loro attacchi naturali contro creature immuni alle normali armi, tra cui gli altri licantropi. Un attacco naturale del licantropo infligge i normali danni alle creature colpibili da armi magiche.

Attacchi anti-magia (il raggio di un beholder, ad esempio) temporaneamente impediscono qualsiasi trasformazione del licantropo o l'utilizzo delle loro capacità speciali (vedi il Manuale dei Licantropi). Questi attacchi non invertono i cambiamenti del licantropo.

Regola Opzionale: le creature immuni alle armi +1 subiscono metà dei danni dagli attacchi naturali dei licantropi. Le creature immuni alle armi +2 o meglio non possono essere ferite. Al 15° livello le creature immuni alle armi +1 subiscono il danno normale mentre quelle immuni alle armi +2 solo metà. Al 25° livello questi attacchi non avranno alcun effetto solo sulle creature non specificatamente immuni (cioè, i mostri speciali creati dal DM).

Risucchio di ENERGIA

Un licantropo colpito da un attacco di risucchio di energia perde esperienza. Se attaccati in forma mannara perdono esperienza come licantropo se in forma umana perdono i livelli normalmente.

Un cucciolo colpito da un attacco di risucchio di energia ritorna immediatamente alla forma umana. La sua licantropia diventa latente per 2d12 giorni, o fino alla successiva luna piena. Nessuna trasformazione sarà possibile nel frattempo. Un essere umano di 1° livello con livelli di licantropo, se colpito rimane umano e perde quelli di licantropo. Un licantropo privo di tutti i livelli in entrambe le forme muore definitivamente e non può essere animato o risorto.

Fuoco

I licantropi non sono immuni ai danni da fuoco o altri attacchi basati sull'energia. Un mannaro colpito da una torcia fiammeggiante subisce soltanto i danni dal fuoco (1d2 punti di danno). Bruciare a causa dell'olio infligge il punteggio pieno (1d8 di danno per ogni round in cui il licantropo è avvampa).

Come si diffonde la licantropia

La licantropia viene trasmessa attraverso la saliva e tramite un veleno secreto sugli artigli di qualche

specie di mannaro. Il semplice contatto non basta, perché il virus deve entrare nel sangue della vittima. Perdere metà dei propri punti ferita a causa di attacchi naturali di un mannaro è sufficiente a determinare l'infezione. Alcuni individui senza scrupoli ricercano altri modi per diffondere licantropia. Mentre alcuni provano con l'alchimia, sperando di creare una pozione della licantropia, altri studiano oggetti magici ed incantesimi per duplicare gli effetti della malattia.

La licantropia può essere ereditata da genitori mannari. Le capacità e gli effetti collaterali compaiono a circa 15 anni di età.

Immunità' alla Licantropia

La maggior parte dei mostri sono immuni da licantropia e tra questi i mannari. Nonostante la diffusione della malattia i licantropi sono immuni a infezioni successive o di un tipo diverso.

Il DM può permettere certi umanoidi di essere colpibili da licantropia, sia che diventino mannari infetti (come i marini con la licantropia degli squali) sia che reagiscano alla malattia come se fosse veleno (come i semi-umani). Umanoidi molto simili agli esseri umani, orchetti e simili, hanno maggiori probabilità di essere colpiti dalla licantropia, mentre i troll e altre strane creature è più probabile siano immuni.

Immunità' alle armi normali

I licantropi, pur se immuni ad attacchi condotti con armi normali, sono sensibili a quelli di avversari particolarmente grandi o imponenti. Attacchi da creature con 8 o più Dadi Vita di base rientrano in questa categoria, così come i colpi da armi da tiro di grandi dimensioni (ad esempio le catapulte o trabocchi). Tali attacchi infliggono sempre i danni appieno. (si noti che i Dadi Vita umani di base sono pari a 1, in modo che gli attacchi, indipendentemente dal livello del personaggio, saranno normali a meno che non sian condotti con armi speciali). Anche se i mannari sono generalmente immuni alle armi normali, alcuni tipi di armi possono influire anche sulla forma animale. Bolas, reti e fruste non causano alcun danno ma possono intrappolare, rallentare o ritardare un licantropo in qualsiasi forma.

Se si utilizza la modalità opzionale di combattimento (D&D Companion, Manuale del Giocatore), i mannari sono soggetti allo "stordimento" e "knockout", anche se la loro immunità alle armi normali impedisca di subir danni

I Segreti dei Licantropi

se sono in forma animale. Allo stesso modo, possono essere afferrati, messi a testa in giù utilizzando le regole di Lotta (vedi "La caccia a cui andremo", pag 51, per l'applicazione di queste regole in una battuta).

Regola Opzionale: i licantropi potrebbero, a discrezione del DM, essere influenzati anche da un notevole danno da armi normali. Ogni singolo attacco che infligge più di 15 punti di danno ferisce un mannaro. L'immunità alle armi normali assorbe i primi 15 punti di ogni singolo attacco normale, ma i danni che eccedono vengono subito dal licantropo.

Gli attacchi multipli in un round possono arrecare danni. Il licantropo evita le lesioni se l'importo totale dei danni causati in un singolo round non supera i 30 punti, anche se nessun attacco supera i 15 punti. Si sommi il danno totale di tutti gli attacchi in un singolo round e quindi sottrarre 30 onde determinare quanti danni subisce il mannaro. Un licantropo colpito da quaranta frecce in un round non uscirà indenne!

La Licantropia nell'ambientazione del Mondo Cavo

Sotto la luce perpetua del Mondo Cavo i licantropi sfuggono l'influenza di Matera; tuttavia altri fattori entrano in gioco.

Il DM stabilisca il ciclo dei mannari nel Mondo Cavo (una congiunzione dei continenti orbitanti innescherà trasformazioni involontarie più o meno allo stesso modo della luna nel Mondo Conosciuto). Il DM dovrebbe creare una tabella: da una volta ogni pochi giorni fino a qualche combinazione intricata o casuale.

I licantropi che si spostano dal Mondo Cavo al Mondo Conosciuto, o viceversa, sono soggetti alle influenze degli corpi "celesti" opportuni (Matera o i continenti fluttuanti) non appena oltrepassano lo Scudo.

Fasi Lunari (opzionale)

Le restrizioni sulle trasformazioni indicate nel Manuale del Licantropo presuppongono delle fasi lunari regolari che corrispondono al sorgere e tramontare del sole. Ma la posizione della luna e della fase non necessariamente corrisponde al ciclo giorno/notte.

Su Mystara, il momento in cui Matera sorge e

tramonta varia leggermente a seconda della latitudine e longitudine. Inoltre, la luna segue un ciclo trimestrale, durante il quale è parzialmente visibile anche alla luce diurna. Per esempio, nei Principati di Glantri la luna sorge e tramonta secondo il seguente calendario:

Mese 1

Settimana 1: Luna Nuova	19:15-6:45
Settimana 2: Primo Quarto	20:15-8:45
Settimana 3: Luna Piena	21:15-9:45
Settimana 4: Ultimo Quarto	23:15-10:45

Mese 2

Settimana 1: Luna Nuova	1:15-23:45
Settimana 2: Primo Quarto	4:15-00:45
Settimana 3: Luna Piena	7:15-14:45
Settimana 4: Ultimo Quarto	10:15-16:45

Mese 3

Settimana 1: Luna Nuova	13:15-19:45
Settimana 2: Primo Quarto	15:15-22:45
Settimana 3: Luna Piena	17:15-1:45
Settimana 4: Ultimo Quarto	18:15-4:45

Lo schema si ripete ogni stagione. Per ogni grado di latitudine, (circa 120 chilometri) a sud della città di Glantri, la luna sorge due minuti prima (più tardi se a nord) e tramonta due minuti più tardi (prima se a Sud).

Nell'applicare le variazioni causate dalla luna riguardo le trasformazioni del mannaro, il DM può sostituire le restrizioni "notturne" con quelle dovute al "sorgere" della luna. Ciò consente di licantropi di basso livello di mutare in pieno giorno, ma solo se la luna è sorta. Allo stesso modo, le trasformazioni involontarie in forma umana al levar del sole dovrebbero avvenire invece al tramonto della luna.

SENTIERO DELL'IMMORTALITÀ

Un mannaro che aspiri all'Immortalità (D&D Manuale Master, libro del DM), deve prima raggiungere il livello 25° di licantropo (di una singola specie) se vuole perseguirla come tale.

Dinasta: chi sceglie il percorso della Dinasta considera chiunque a cui riesca a passare la licantropia un "discendente". I regni che creano devono avere popolazioni di almeno 10000 mannari.

Eroe Epico: il "successore" di un Eroe Epico deve essere della stessa specie mannara. Il successore non deve essere per forza un "discendente".

Paragone: gli "apprendisti" di un Paragone sono mannari che conoscono la magia. Devono dominare la loro forma tramite l'insegnamento. Il

I Segreti dei Licantropi

Paragone deve essere riconosciuto come superiore a tutte le altri licantropi entro un raggio di 1600 chilometri.

Polimorfo: i licantropi che seguono il Sentiero del Polimorfo devono combinare le loro vite addizionali con differenti specie mannare. Una ricerca non può iniziare fino a quando il licantropo ha raggiunto il 1° livello nella sua specie e 5° livello della sua classe. I ceppi mannari precedentemente acquisiti ceppi vengono soppressi tra una incarnazione e l'altra tramite la magia immortale.

RESURREZIONE

L'incantesimo clericale di Resurrezione agisce normalmente sui mannari morti. Il licantropo mantiene tutti i suoi livelli ed abilità, sia umane che mannare. Due settimane di totale riposo a letto sono necessarie. Licantropi colti dalla luna piena in questo periodo non sono in grado di resistere alla trasformazione e sono troppo deboli per intraprendere alcuna azione nella loro forma bestiale. @ La Resurrezione integrale ripristina un licantropo con tutti i suoi punti ferita. Possono quindi combattere ed usare le abilità immediatamente, senza limitazioni.

Con l'incantesimo di Reincarnazione, il mannaro deve essere reincarnato nel corpo di un altro licantropo per conservare la capacità mannare, altrimenti è "guarito". Il suo livello normale esperienza rimane lo stesso che aveva raggiunto con la sua classe umana. Se si reincarna in un licantropo, il suo livello di esperienza mannaro resta lo stesso che aveva, ma della specie del corpo utilizzato. Adattarsi alla nuova forma di licantropia ed alle eventualmente nuove abilità può richiedere un poco di tempo.

I licantropi possono anche essere clonati, con tutte le limitazioni che si applicano agli esseri umani.

SENSI

L'udito e l'olfatto di un licantropo sono spesso più acuti nella forma animale che in quella umana. Ciò influisce sulle informazioni (ed indizi) che il DM rivela ai PG mannari. Provate a descrivere l'ambiente in termini di ciò che il PG odora, di come si sente la brezza sulla loro pelliccia o pelle, dei tenui rumori che provengono dal sottobosco o da dietro i muri, e così via.

Per gli indizi più complessi (un profumo passato, un soffio di aria fresca che indica una porta segreta, ecc.) effettuate una prova di Intelligenza o di

un'abilità opportuna come il Cercare Tracce. Modificate la probabilità di successo in base all'intensità del profumo o rumore. In caso di successo, descrivete quello che sente il personaggio, gli odori e, se volete, che senso abbiano per lui.

I sensi acuti possono anche esser uno svantaggio per i personaggi. Rumori o effluvi molto forti possono temporaneamente impedire un ulteriore uso di quel senso. Ad esempio, odori molto intensi (ad esempio quello spruzzato dalla puzzola), consentono di effettuare un Tiro Salvezza contro il Veleno. In caso negativo, il mannaro non è in grado di odorare per 1d4 turni. Contro i rumori assordanti, permette Tiri Salvezza contro la Paralisi.

ARGENTO

L'argento reagisce con il virus nel sangue di un licantropo, causando un rapido aumento e pericoloso della temperatura corporea.

Gli effetti dell'argento in una ferita sono istantanei. Anche un sottile strato di argento su una lama normale può far danni, ma il metallo deve essere quasi privo di impurità (argento puro, monili d'argento di alta qualità o monete d'argento). Il DM stabilisce la purezza di un manufatto d'argento; una lega d'argento può far sì che il licantropo subisca solo la metà del danno.

Il semplice tocco dell'argento sulla pelle intatta di una creatura mannara suscita dolore. Qualsiasi licantropo che venga a contatto con l'argento per un turno intero deve fare un Tiro Salvezza contro il Veleno o si presenterà una brutta e dolorosa eruzione cutanea (si usino i Tiri Salvezza della forma mannara). Questo eritema accompagnato da febbre, dura 1d4 giorni per ogni turno in cui si è stati in contatto con l'argento. Tutte le abilità, le prove di abilità, i Tiri per Colpire e Tiri Salvezza subiscono un malus di -2, per tutto il periodo in cui permane l'eritema. Anche se si supera il Tiro Salvezza, l'argento a contatto con la pelle del licantropo causa una ustione.

Ganti e altri indumenti proteggono i licantropi dall'avvelenamento da argento. L'allergia non può esser curata senza rimuovere la licantropia stessa.

Regola Opzionale: Al livello 15° gli effetti dell'eritema danno un malus di -1. A livello 25° la manifestazione cutanea è dolorosa e irritante ma può essere ignorata superando una prova di Costituzione.

I Segreti dei Licantropi

Erba anti-licantropi (aconito)

Quando viene usato come arma da mischia, l'aconito può scacciare i licantropi. Il colpo deve essere forte abbastanza perché un pò di tossine penetrino attraverso la pelle abrasa; il semplice contatto con l'aconito non ha alcun effetto. Se il mannaro fallisce un Tiro Salvezza contro Veleno viene cacciato (come se fosse colpito da un incantesimo causa paura) per due turni.

Solo le radici ed i fiori contengono l'aconito (il veleno vero e proprio). Fusto e le foglie non hanno alcun effetto, così come se i fiori sono essiccati per più di un mese. Il polline dell'erba anti-licantropo può provocare starnuti si applica a qualsiasi mannaro che fallisca un Tiro Salvezza contro Veleno con un bonus +4 (la durata di due turni, con una penalità di -2 su tutte le abilità, prove di abilità, tiri per colpire e tiri salvezza). Questo non è un test infallibile per identificare i licantropi; qualcuno soggetto al raffreddore da fieno subisce gli stessi effetti.

Benchè l'aconito sia velenoso per i licantropi in qualsiasi forma, i Tiri Salvezza contro Veleno sono basati su quelli della forma mannara.

Evocazioni

Quando un licantropo giunge al livello di "mostro normale" può evocare degli animali normali della sua specie non facendo altro che gridare in modo ferino di raggiungerlo. Questo presuppone che conosca già gli animali della sua specie che vivono nella zona. Quando sono in forma umana i licantropi non possono evocare animali, a meno che questi non siano stati addestrati a rispondere.

Gli animali non sono trasportati magicamente laddove si trova il licantropo. Arrivano il più velocemente possibile ed obbediscono a tutti i comandi che possono comprendere. A meno che non siano nelle immediate vicinanze (moltiplicate il loro movimento per quattro), impiegano 1d4 turni per arrivare. Qualsiasi animale che debba impiegare più di 40 minuti per giungere è probabilmente fuori portata.

I licantropi che vogliano evocare animali che non conoscono devono superare una prova di carisma o Intimidazione. Il DM può consentire un bonus ai mannari di elevato livello; i loro potenti versi possono spaventare gli animali della stessa specie convincendoli ad obbedire. Un bonus +1 si accumula ai livelli 15°, 20°, 25°, 30°, e 36°.



Mutazioni

Ci sono due tipi di mutazioni: volontaria e involontaria. Un cambiamento volontario dura 15 round meno un per ogni livello di licantropo. il tipo involontario dura un round (Manuale del Licantropo, pag. 7). Una volta iniziato, il processo non può essere fermato. Lo stress può provocare una mutazione involontaria a discrezione del DM; il licantropo deve effettuare un Tiro Salvezza contro gli Incantesimi o esser costretto a mutare (il motivo per cui si effettua il Tiro Salvezza non dovrebbe essere preannunciato).

Durante il processo di trasformazione, un mannaro non è in grado di fare alcunché (muoversi, lottare o parlare). Se l'azione è indispensabile (ad esempio se viene attaccato), si può consentire una prova di Costituzione o dell'abilità di Trasformazione (si utilizzi la Costituzione per qualsiasi forma il mannaro stia assumendo). In caso di successo, il personaggio può muoversi e attaccare mentre la trasformazione continua, ma a velocità dimezzata e con un malus di -4 nei tiri per il combattimento e per le prove di abilità.

Il regolamento di Guerra

Il regolamento di Guerra varia a seconda che i licanthropi combattano in forma umana o animale. Qui di seguito sono alcune modifiche per il calcolo del Valore di Battaglia dei mannari.

Leadership: se un mannaro conduce altri licanthropi o animali, il livello di esperienza del capo è uguale ai Dadi Vita di base più il suo livello di licanthropo. Se conduce altre truppe si usa il suo livello umano. Il "livello del titolo" è conferito a qualsiasi licanthropo che abbia raggiunto il livello 9° in forma umana o mannara.

Fattore Esperienza: Il livello medio degli ufficiali mannari è la media dei loro livelli relativi (vedi dopo).

Creature evocate: animali normali evocati da licanthropi di solito costituiscono una forza a parte, con ufficiali mannari. Di solito il livello normale di un PNG mannaro è almeno di un Dado Vita maggiore rispetto le creature evocate.

Fattore Equipaggiamento: gli attacchi naturali della forma animale valgono come equipaggiamento medio. Il bonus derivato dalla "seconda arma" è applicabile solo in combattimento contro esseri umani e se in possesso di una ulteriore arma.

Fattore Speciale: si considerino i licanthropi di 7° livello come truppe speciali (dal momento che padroneggiano le capacità uniche della loro specie). I verri diabolici son da considerare truppe speciali fin dal livello di mostro normale.

Magia: l'immunità alle armi normali permette di applicare ai licanthropi (tranne che i cuccioli) questo bonus.

Incantesimi: la capacità di charmare delle volpi mannare e verri diabolici permette di sfruttare questo bonus. Le abilità speciali guadagnate al 7° livello non sono considerate incantesimi. Tale bonus è applicabile anche ai licanthropi usufruttori di magia che siano nella loro forma uomo-bestia o umana.

Volo: i pipistrelli e tutte le specie mannare (vedere "Creazione di Nuove Specie Mannare" per maggiori dettagli) la cui forma normale possa volare godono di tale bonus. Velocità: dipende da quale forma si utilizza in battaglia e dove questa ha luogo. Ad esempio le foche e squali mannari in forma animale si muovono nell'acqua ma non sulla terraferma.

I Segreti dei Licanthropi

AGGIUNGERE NUOVI LICANTROPI all'elenco

Ecco alcune linee guida per la creazione di nuovi personaggio giocanti (o PNG) mannari.

CREARE NUOVE SPECIE MANNARE

Quasi tutti gli animali normali o giganti posson fungere da base di una specie mannara, anche se alcuni sono più indicati di altri. Devono essere in grado di infliggere all'uomo la metà dei punti ferita per diffondere la licanthropia. I grandi carnivori sono candidati ovvi.

Creare personaggi giocanti mannari basati sui nuovi (e fino adesso solo PNG) licanthropi introdotti nei manuali già pubblicati è piuttosto semplice. Giaguari mannari e tigri dai denti a sciabola mannare, per esempio, possono essere incontrate nel Mondo Cavo (vedi HWA2, Figli di Azca e Mondo Cavo - Set della Campagna, rispettivamente).

Inventare altre specie mannare basate su animali ordinariamente presenti sui manuali di D&D non è complesso. Le principali modifiche che è necessario apportare sono l'intelligenza superiore della forma mannara e le abilità speciali. Modificate le statistiche dell'animale originale leggermente (CA inferiore, maggiori DV, più danni per attacco, ecc), aggiungete le capacità e problemi legate alla licanthropia, e voilà! una nuova specie mannara!

Se si sceglie di basare il nuovo mannaro su un animale di cui non si dispone di statistiche di gioco, guardate le descrizioni dei mostri che in qualche modo gli somigliano (forza, dimensioni, armi naturali, ecc.). Assegnate Classe Armatura, Dadi Vita, numero di attacchi, danni, ecc, sulla base degli esempi che avete selezionato e delle proposte di seguito. Modificate le statistiche per soddisfare le vostre idee sulle capacità della creatura.

Si sconsigliano mannari con più di 6 DV a livello di mostro normale: di solito sono troppo potenti per essere PG licanthropi. Ricordate che molti mostri sono immuni alla licanthropia e che la malattia non muta causando specie mannare mostruose.

Modificatori delle Abilità

Quando si assegnano i modificatori alle abilità di una specie mannara, verificate che la somma algebrica sia pari a zero: per ogni +1 ci dovrebbe essere un -1. Si sconsiglia di utilizzarne singoli superiori a + 3. Cercate di abbinare modificatori ai punti di forza e di debolezza della forma animale.

I Segreti dei Licantropi

Animali agili dovrebbero associarsi ad un aumento della destrezza e così via.

Dadi Vita

I licantropi utilizzano i dadi da otto facce. Alcuni hanno dei modificatori, per esempio le volpi mannare hanno 3d8+2 DV a livello di "mostro normale". Questi bonus sui DV si accumulano ogni volta che il licantropo guadagna un nuovo DV, fino a +/- 5. Quando il mannaro ha più DV a livello di "mostro normale", il totale dei bonus si accumula più lentamente, un modificatore di +2 si aggiunge ogni due DV per mostri con 2 DV nella forma normale, ogni tre DV per mostri con 3DV normale, e così via (fino ad un massimo - si vedano i cinghiali mannari, pipistrelli mannari e volpi mannare come esempio).

Livelli ed Punti Esperienza (PE)

Come regola generale, un mannaro ha bisogno 1.000 PE per ottenere il suo secondo DV. Questo è il punteggio "Base di PE". Se la specie mannara ha un modificatore +/- dei DV, aggiungete o sottraete il 20% a tale sua base di PE. Licantropi con attacchi multipli dovrebbero aggiungere un ulteriore 20% alla loro Base di PE per bilanciare meglio le loro abilità di combattimento.

Dal momento che tutti i licantropi hanno abilità speciali, l'avanzamento di livello è penalizzato con l'aggiunta di 2.000 PE alla Base. (l'immunità alle armi normali da sola vale 1.000 PE). Se si sta creando una specie mannara con abilità speciali extra (più di una singola abilità magica, per esempio), o che può infliggere grandi quantità di danni o ha una eccezionale Classe Armatura naturale, ulteriori penalità potrebbero essere necessarie.

La Formula

Una creatura con una Base di PE pari a 1.000 e 1 DV come un "mostro normale" ha bisogno di 1.000 PE per raggiungere il 1° livello. Il numero di punti esperienza necessari per ogni livello successivo raddoppia, fino al 9° livello o fino ad incrementi massimi di 300.000 PE. Per l'equilibrio del gioco, licantropi con più DV a livello di "mostro normale" iniziano con punti esperienza negativi (livelli di cucciolo, piccolo e giovane). In questo modo, tutti licantropi devono guadagnare quantità equivalenti di punti esperienza per ottenere il loro terzo (o il loro decimo) DV. Per ottenere il

secondo DV è necessario guadagnare la Base di PE della specie mannara. Il terzo DV richiede un totale di esperienza pari al doppio della Base di PE, il quarto DV ne richiede il quadruplo, il quinto DV otto volte la Base di PE, e così via. Il valore negativo di PE di cui una creatura neoinfettata inizia è la metà dell'ammontare totale di dei Dadi Vita che avrà come licantropo di 1° livello.

Poiché i licantropi sono così potenti, non acquisiscono nuovi Dadi Vita al 3° e 7° livello, anche se la maggior parte non guadagnano abilità speciali addizionali.

Abilità speciali

I licantropi guadagnano lentamente le loro abilità speciali (vedi "Abilità speciali" nel Manuale dei Licantropi). Al 9° livello, i mannari ottengono la possibilità acquisire la forma uomo-bestia adeguata alla loro specie.

Abilità peculiari

Al 7° livello, la maggior parte dei licantropi ottiene una particolare capacità unica della loro specie mannara (alcuni invece la possiedono sin dal livello di "mostro normale").

Spesso l'abilità peculiare di un mannaro può essere basata su un incantesimo esistente, clericale, druidico o arcano di esperienza equivalente (ossia col totale di PE, non col livello). Se l'effetto scelto è un incantesimo di alto livello (Terremoto per esempio), regolate il raggio, la durata ed estensione dell'effetto adeguatamente. L'uso dell'abilità peculiare dovrebbe essere circoscritta (in genere, limitando il numero di volte che un licantropo può sfruttarla in un giorno).

Se possibile, basate l'abilità peculiare su qualche tratto particolare che l'animale normale da cui deriva la licantropia mostra. Le creature che si muovono furtivamente posson avere una capacità molto simile all'incantesimo di Silenzio; una vista acuta da aquila può portare alla Chiaroveggenza.

Esempio: Giaguaro Mannaro

Creiamo un esempio di licantropo. Le statistiche dei giaguari mannari (dalla sezione Nuovi Mostri del HWRL, Figli di Azca) sono: CA 4; DV 5 + 2 *; Movimento: 162 (54) metri; Attacchi: 2 artigli / 1 morso; Danno: 1d4/1d4/1d8 + 1d6/1d6; Numero di Attacchi: 1; Morale: 10; Tipo Tesoro: V; Allineamento: Caotico; valore PE: 400. Per i modificatori delle abilità, la tigre mannara è stata

I Segreti dei Licantropi

considerata la più simile. I modificatori di quest'ultima sono: Forza + 2, Saggezza -2. I giaguari non sono forti come le tigri, ma son più agili. Quindi diciamo che i punteggi delle abilità dei giaguari mannari sono modificati in questo modo: Forza +1; Saggezza -2; Destrezza; Intelligenza, Costituzione, Carisma nessuno.

In questo esempio, la Forza è il Requisito Primario del giaguaro mannaro, anche se si sarebbe potuta utilizzare anche la Destrezza.

Ora i conti. La Base di PE è pari a $1.000 + 20\%$ (a causa del modificatore + 2 ai DV) + 20% (per gli attacchi multipli) + 2.000 (per le abilità speciali) = 3.400. I giaguari mannari al livello di "mostro normale" hanno 5+2 DV, al 1° livello dispongono di 6+3 DV. Il numero totale di punti esperienza che si deve ottenere per raggiungere il 1° livello è 54.400 (Base PE x 16, secondo la Formula). La metà di questi (27.200) permettono di ottenere lo status di "mostro normale", l'altra metà portare il giaguaro mannaro al 1° livello. Così, un giaguaro mannaro inizia con -27.200 PE.

I licantropi guadagnano al massimo un DV per livello, così un giaguaro mannaro infettato di recente inizia con 2d8+1 DV. Il cucciolo ha bisogno di guadagnare la giusta quantità di PE per il suo terzo DV. Secondo la Formula, un licantropo ha bisogno del doppio della Base di PE per ottenere il suo terzo DV. Così, un piccolo deve avere -20.400 (-27.200 + 6.800). In effetti, paga il suo secondo e terzo DV simultaneamente, poiché ha avuto il suo secondo DV dal momento in cui è divenuto un licantropo.

Per distribuire un poco il modificatore dei DV si assegna un +1 al suo primo, secondo, terzo e DV (il suo primo DV è "invisibile" dal momento che inizia come un cucciolo con due DV), +2 per il suo quarto e quinto. Non appena giunge al livello di "mostro normale" con 5 DV, ottiene un bonus ogni cinque livelli, fino ad un massimo di +5.

Livello	PE	DV	Abilità Speciali
Cucciolo	27.200	2d8+1	I
Piccolo	-20.400	3d8+1	II, III
Giovane	-13.600	4d8+2	IV, V
MN	0	5d8+2	VI, VII
1	27.200	6d8+3	-
2	81.600	7d8+3	-
3	190.400	-	VIII
4	408.000	8d8+3	-
5	708.000	9d8+4	IX
6	1.000.000	10d8+4	-
7	1.300.000	-	X (Giaguaro)
8	1.600.000	11d8+5	-
9	1.900.000	+2 PF	Uomo-Giaguaro

* +300.000 PE e + 2 punti ferita per livello successivo, il bonus di Costituzione non è più applicabile.





I Segreti dei Licantropi

Abilità speciali

I. Deve assumere la forma giaguaro nelle notti di luna piena, e in quelle immediatamente precedenti o successive. Può assumere la forma di giaguaro qualsiasi notte in cui la luna è visibile.

II. Le armi normali infliggono la metà dei danni. Si può trasformare anche nelle notti senza luna.

III. Può parlare con giaguari e altri giaguari mannari mentre è in forma animale.

IV. Può assumere forma di giaguaro in qualsiasi momento.

V. Le armi normali infliggono un quarto dei danni.

VI. Immunità alle armi normali.

VII. Può evocare 1d2 grandi felini (ad eccezione di tigri e tigri dai denti a sciabola) che sono nella zona. I felini arrivano in 1d4 round se nelle immediate vicinanze, altrimenti in 1d4 round. I giaguari mannari di secondo livello possono evocare 1d4 animali; 1d6 al 4° livello; 1d8 al 6° livello; 1d10 all'8° livello. Ogni quattro livelli successivi aggiungere 1d10. I giaguari di 1° livello o più possono evocare e comandare le tigri e come gli altri grandi felini; quelli di 4° livello possono evocare le tigri dai denti a sciabola.

VIII. Capacità di recuperare 2d4 punti ferita per ogni intera giornata e notte di riposo se rimangono in forma animale; aumenta di 1d4 ogni 3 livelli.

IX. Può evocare i giaguari mannari così come i

grandi felini. Il DM determina il numero di giaguari mannari tra coloro che rispondono all'appello.

Evocazione. Si noti che giaguari mannari "mostri normali" non possono evocate tutti i tipi di grandi felini. Questo perché i licantropi non possono evocare e comandare creature con più DV di loro. Le tigri dai denti a sciabola con 8 DV non possono essere evocate da giaguari mannari con livello inferiore al 4°.

Abilità Peculiare. I giaguari sanno ben mimetizzarsi e pertanto la loro abilità peculiare vi sarà connessa.

X. (Giaguaro)-Invisibilità: Al 7° livello e oltre i giaguari mannari possono diventare invisibili. Essi rimangono invisibili fino a quando attaccano o lanciano un incantesimo. Questa capacità funziona solo in forma mannara. Si può diventare invisibile una volta al giorno ogni due livelli di esperienza.

Combattimento ed altre abilità: i giaguari mannari di solito abitano le foreste pluviali tropicali. Sono eccellenti arrampicatori quando sono nella forma mannara. Nelle foreste pluviali, il loro camuffamento formidabile conferisce loro la possibilità di sorpresa con 1-3 su 1d6. Hanno un bonus di +1 sui Tiri per Colpire quando saltano da sopra (ad esempio dai rami di un albero). In combattimento, possono colpire la vittima con gli artigli delle zampe posteriori, se vanno a segno con tutti e due quelli anteriori nello stesso round (+2 al Tiro per Colpire - uno per zampa; 1d6 danni ciascuno).



Guida alla Campagna

I personaggi giocanti mannari forniscono al DM delle possibilità (e problemi) che non si affrontano nelle campagne convenzionali. Qui di seguito si forniscono alcuni suggerimenti per una campagna con i licantropi: come iniziarne una; delinearne i "sapori", progettare o modificare le avventure per i mannari.

La Campagna con i licantropi

Ci sono due modi per iniziare una campagna con i mannari: iniziarne una con i personaggi già infettati o introdurre la licantropia nella vostra campagna già in corso.

Iniziare con Personaggi Mannari

Avviare una campagna completamente nuova con personaggi mannari ha alcuni vantaggi rispetto all'introduzione della licantropia in una già in corso. Non ci si deve preoccupare tanto di come i personaggi contraggano la licantropia (sono stati morsi da qualcuno un poco di tempo prima). È anche possibile iniziare la campagna a qualsiasi livello, da avventuriero di 1 ° livello/cucciolo a licantropi che hanno raggiunto il livello del titolo sia nella forma umana mannara.

Una volta deciso lo stile della campagna che si desidera impostare, scegliete i livelli di esperienza per i nuovi PG (vedere "Creazione di personaggi giocanti di alto livello", nel D&D Set Master - Libro del DM). Il giocatore deve indicare classe del personaggio in forma umana, ma il DM decide da quale specie mannara, ed i livelli che il personaggio ha conseguito. Quindi seguire le istruzioni per la creazione del personaggio, ricordando di indicare sia la classe normale sia le competenze e abilità del licantropo.

Convertire i Personaggi esistenti

Se si decide di cambiare la vostra attuale campagna per includere PG mannari, sarà necessario aiutare i giocatori ad impostare alcune caratteristiche. Parlatene ai vostri giocatori per scoprire chi è interessato ad interpretare un licantropo e nel caso se con un nuovo personaggio con con uno con cui hanno giocato in precedenza.

Se si sceglie di metter in scena l'evento scatenante, potrebbe essere complicato far che il mannaro causi solo un danno sufficiente ad infettare il PG senza

ucciderlo. I personaggi probabilmente resisteranno a qualsiasi tentativo messo in atto per far contrarre loro il morbo, e tenderanno di sconfiggere qualsiasi licantropo ci provi.

Se si vuole infettare un personaggio di basso livello con la licantropia, potrebbe essere utile farlo confrontare con mannari di livello, cucciolo o piccolo. Licantropi più potenti potrebbero tirar pugni (se cercano deliberatamente di infettare il PG) o qualcosa potrebbe spaventarli prima che di far fuori il personaggio. In alternativa, è possibile introdurre nuovi metodi di trasmissione, un oggetto magico, una maledizione o qualunque altra cosa.

Il Problema della Cura

Uno dei problemi cui un DM all'inizio di una campagna con mannari si trova a far fronte è che, nelle sue fasi iniziali, la licantropia è molto più un fastidio che non un aiuto. Un mannaro neoinfettato probabilmente correrà dritto dal più vicino chierico di alto livello.

Nella Valle di Lupi, ciò è facilmente evitato. I chierici sono fuorilegge a Glantri, in parte anche su insistenza della popolazione mannara. Tuttavia, licantropi perseveranti potrebbero lasciare Glantri alla ricerca di chierici di alto livello.

Una volta che tale condizione si stabilisce, ci vorranno notevoli sforzi da parte del PG per trovare una cura. Se il personaggio è stato deliberatamente infettato da un altro mannaro, questi farà del suo meglio per convincerlo della sua atto folle. Il licantropo può anche provare a ritardare o indurre in errore il personaggio nella sua ricerca della cura.

Una cosa non si deve fare è dire "Guarda, lascia che il tuo personaggio diventi un mannaro, va bene?" Se il personaggio non volesse essere un mannaro (e molti non vogliono), il giocatore dovrebbe farlo giocare in quel modo, anche se gli piace tale ruolo! E quando tutto è stato detto e fatto, un personaggio che vuole liberarsi della licantropia dovrebbe finalmente scoprire i modi per farlo.

Stabilire l'Ambientazione

Dovrete inoltre stabilire l'ambientazione della campagna fin dall'inizio. Se si desidera che la licantropia sia più di una maledizione che una benedizione, evidenziate gli aspetti negativi, come l'intolleranza per l'argento o l'aconito, le trasformazioni e scatti d'ira involontari, la paura e l'odio di dei PNG per i mannari.

Se si desidera una campagna un più leggera, si



Guida alla Campagna

sottolineino gli aspetti imbarazzanti della licanthropia. Fate sì che i personaggi si risvegliano nello zoo locale dopo una notte di luna in città. Usate la vostra immaginazione!

La maggior parte delle campagne è a metà strada tra questi due estremi.

L'atmosfera della Campagna

Prima di iniziare una campagna, si dovrebbe decidere che tipo di atmosfera ricreare. Campagne con personaggi licantrapi essere di una vasta gamma da quelle "leggere" a quelle mortali. Qui di seguito si danno alcuni suggerimenti per l'atmosfera di base: scegliete voi quel che preferite.

I MANNARI SONO PERSONE

Lo stile di questa campagna, è caratterizzato dalla attenuazione degli effetti sociali della licanthropia. I giocatori interpretano i loro personaggi come degli avventurieri con alcuni poteri speciali poco differenti da vantaggi come l'invisibilità o dovuti alla protezione di anelli ed armature magiche. È particolarmente adatta se il DM introduce la licanthropia come carattere ereditario.

Obiettivi della campagna possono semplicemente essere la raccolta di tesoro e aumentare l'esperienza. Le avventure può essere le esplorazioni dei tradizionali dungeons e incontri nelle zone selvagge così come per i PG non mannari; talvolta possono verificarsi delle occasionali in cui sia indispensabile la forma mannara.

Una campagna di questo tipo può sempre trasformarsi secondo quanto indicato nei paragrafi "Di corsa" o "Una dimora tutta per noi" se i PG incorrono in qualche persona giusta (o sbagliata).

Di corsa

In questo tipo di campagna, i licantrapi sono costantemente in fuga per esser stati scoperti, a causa di cacciatori di licantrapi o dei parenti delle vittime di un loro attacco quando erano in forma animale e così via. Se le autorità scoprono che sono licantrapi, saranno condannati a morte o a qualche altra spiacevole punizione. Anche se alcuni PNG sono simpatizzanti, i personaggi non saranno mai sicuri di chi fidarsi.

Le avventure non dovrebbero sempre esser incentrate sulla scoperta e ricerca, tuttavia. Lasciate che il PG facciano avventure un poco normali di tanto in tanto. Metteteli di fronte a situazioni in cui

solo la loro abilità di licanthropo possa salvare una vita o un villaggio. Lasciate che abbiano qualche spazio per respirare, ad esempio in una città in la cui popolazione non sospetta che siano dei mannari o in un villaggio in cui sono accettati per quel che sono. Quando si sono ambientati nella vita normale da un poco di tempo, il loro vecchio acerrimo nemico riapparirà mettendosi sulle loro tracce e costringendoli a fronteggiarlo con successo onde evitare l'ennesima fuga.

Combattere il morbo

Se si sottolineano i punti negativi della licanthropia (le reazioni a l'aconito e argento, li misfatti perpetrati da alcuni mannari che non riescono a mantenere il loro allineamento, le reazioni dei PNG scoperti dai PNG e così via), i personaggi giocanti dovrebbero presto mettersi alla ricerca disperata di una cura. Liberarsi definitivamente della licanthropia diventa l'obiettivo della campagna.

Il PG deve essere pronto a seguire ogni traccia riguardo una possibile cura. Avventure collaterali non correlate allo scopo finale sono di sicuro utili ma dopo un poco qualche diceria dovrebbe innescare una nuova ricerca. Occasionalmente le cure dovrebbe effettivamente funzionare per poco. Oggetti magici che conferiscano loro dei bonus sui Tiri Salvezza per resistere a trasformazioni o cambiamenti di allineamento. Misteriosi eremiti potrebbero conoscere sincantesimi che inibiscano gli effetti della licanthropia per pochi giorni o settimane. Una valle nascosta potrebbe nascondere un segreto che fa ignorare l'influenza di Matera ma finché quando il PG vi rimane all'interno. Usate la vostra immaginazione.

Questo tipo di campagna si unisce bene con quella del tipo "Di Corsa".

Una casa tutta per noi

L'obiettivo di questa campagna è quello di creare una comunità indipendente di mannari (un villaggio, una città o una nazione).

Ci sono molti modi attraverso i quali i licantrapi possono perseguire tale obiettivo. Manovre politiche, diplomazia ed intrighi sono gettonati, così come tentativi deliberati di aumentare la popolazione mannara trasmettendo licanthropia. I mannari possono individuare una zona remota ove non siano infastiditi o ritagliarsi una nicchia in una comunità esistente. La Valle dei Lupi è un ambiente ideale per questo tipo di campagna.

Guida alla Campagna

Le avventure dovrebbero essere impostate con lo sfondo di una società dinamica ed in evoluzione. Come in tutte le campagne, i giocatori non necessariamente devono perseguire un almeno in prima battuta. Le azioni delle forze pro e contro i licantropi influiranno sui PG (sempre che non siano direttamente coinvolti) trascinandoli in intrighi o scatenando una serie di accadimenti attorno a loro.

Questa campagna introduce una serie di tipi di problemi. Alcuni PNG (sia licantropi che esseri umani normali e semiumani) useranno il caos degli sconvolgimenti politici, sociali e militari per i propri disegni. Licantropi rinnegati potranno indebolire i tentativi di guadagnare il supporto popolare. Qualsiasi tentativo da parte dei mannari di imporsi come veri detentori del potere saranno ostacolati dalla contromisure dei vicini. Una vasta gamma di avventure sono possibili, dalle missioni per trovare oggetti di cui il capo dei mannari ha bisogno a misteriose missioni di spionaggio.

CONQUISTARE DEL MONDO

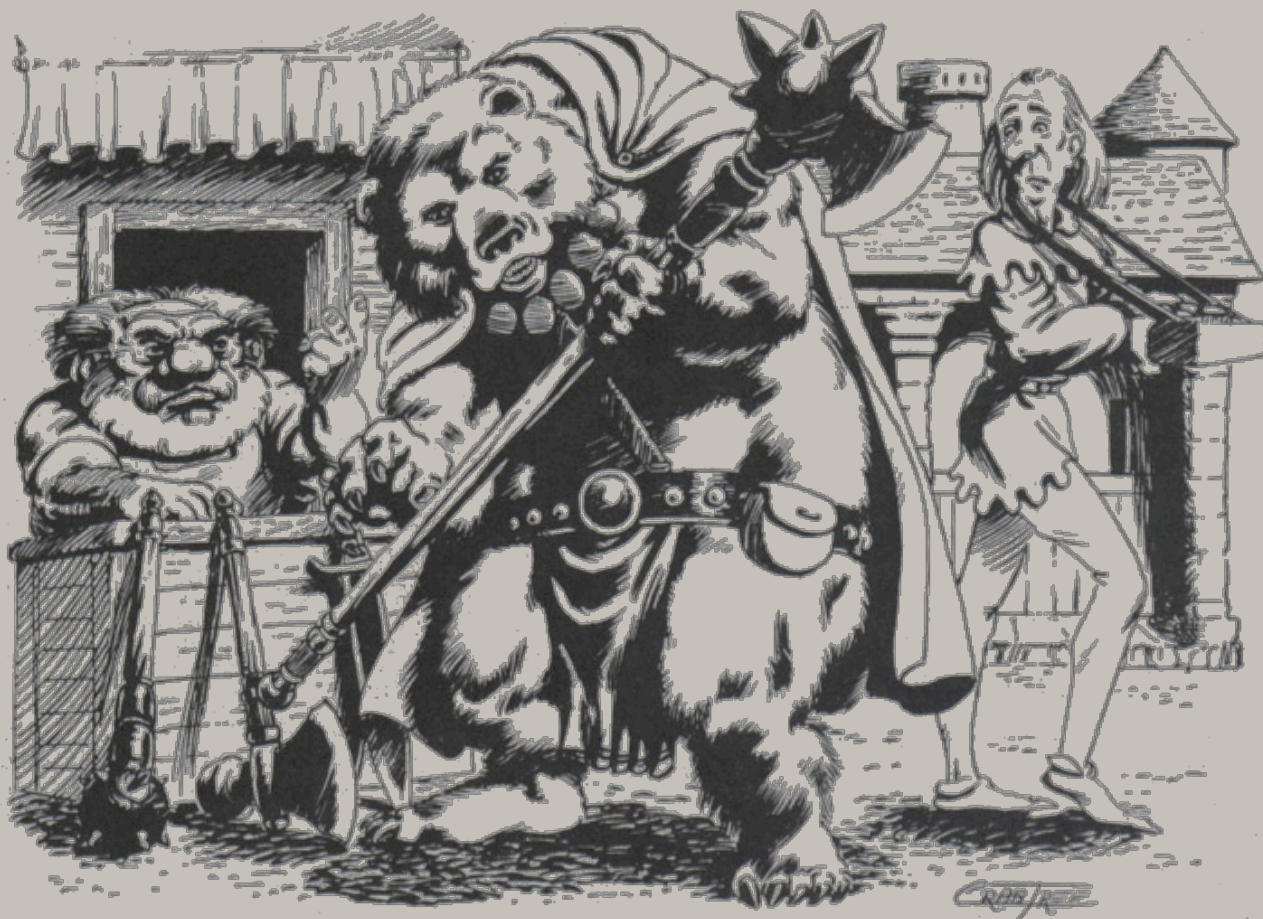
Il tipo di avventure di questa campagna è simile a quella de "Una Casa tutta Nostra". Tuttavia, stanchi di essere cacciato e rinunciando alla possibilità di una soluzione pacifica, molti licantropi avranno l'obiettivo finale di conquistare il mondo intero.

Questa campagna può essere giocata anche dal versante opposto, con PG mannari (o meno) che cercano di bloccare i licantropi bramosi di potere.

Gruppi Animali

Questa è una campagna "leggera" in cui giocatori ed i loro personaggi non prendono niente sul serio. Gli effetti sociali della licantropia sono minimizzati. Questo tipo di campagna funziona meglio se mannari sono abbastanza comuni e, almeno in parte, accettati dalla società. Essere un licantropo non dovrebbe portare alla pena di morte, anche se la prigionia volontaria durante la luna piena potrebbe essere necessaria.

Avventure appropriate comprendono le esplorazioni di dungeon tradizionali con alcuni o tutti i PG in forma animale o di uomo-bestia, avventure nelle zone selvagge dove i PG faranno da "guide" a speranzosi cacciatori di mannari (guidandoli in tutto il mondo tranne che alla loro preda, ovviamente!) e occasionali peripezie con i PG in balia della degli allineamenti della loro forma mannara. Basta fare in modo che ci siano un sacco di fastidi, PNG malvagi (arroganti palle di melma, perfidi criminali, ingannatori e truffatori, ecc) da far da vittime. In questo modo i PG non si sentiranno molto in colpa dopo le sfuriate notturne.





Guida alla Campagna

Pianificare Avventure

Poche avventure pubblicate sono state progettate con avendo presente i licanthropi. Quelle che li coinvolgono tendono a metterli in cattiva luce. Questo significa che si deve modificare qualsiasi avventura che si utilizzi.

Avventure fatte da sé possono essere particolarmente gratificanti. A differenza degli autori delle avventure pubblicate, è possibile personalizzare le vostre avventure di un gruppo specifico di personaggi. Se si ha familiarità con le abilità, personalità e abitudini si possono trovare molti modi per coinvolgerli.

Adattare avventure pubblicate

Se i PG restano sempre in forma umana potrebbe non essere necessario modificare un'avventura. Ma a meno che si sta portando avanti una campagna del tipo "Anche i mannari sono persone", i moduli già pubblicati sono più adatti come traccia per il conseguimento degli obiettivi di una campagna.

È necessario prendere in considerazione la licanthropia se i PG assumono abitualmente la forma animale ogni qual volta sia conveniente, o se c'è una luna piena nel corso dell'avventura. Leggetela bene, alla ricerca di eventuali incontri o situazioni in cui la licanthropia possa essere un netto vantaggio svantaggio. Se tutti i mostri sono armati con armi normali, per esempio, i PG in forma animale possono superare le avversità indenni. D'altra parte, se i fatti hanno luogo in un dungeon con molte di porte chiuse, almeno un membro del gruppo deve rimanere in forma umana per lanciare incantesimi come Scassinare, bussare, aprire le serrature, a meno che il gruppo non annoveri qualche mannaro del livello del titolo.

Bisognerebbe modificare alcuni incontri resi troppo facile dalla licanthropia. Se i PG incontrano dei mostri mentre sono in forma animale, assicuratevi che abbiano armi magiche o che vi siano tra loro lanciatori di incantesimi. Oppure, per evitare un eccesso di tesori magici che finirebbero nelle tasche del gruppo, armate i mostri con le torce accese e boccette di olio.

D'altra parte, alcuni incontri potrebbero risultare troppo rischiosi per i licanthropi, soprattutto se possono rivelarne la natura mannara. Guidare una mandria di cavalli al mercato, come in B10, L'Oscuro Terrore della Notte, è semplicemente fuori questione a meno che i PG abbiano scoperto qualche modo di mascherare il loro odore che

rende i cavalli nervosi.

Esaminate attentamente ogni avventura pubblicata si desidera utilizzarne gli elementi della trama o gli intrighi che potrebbero essere aggirati dalle abilità mannare. Per ogni incontro, chiedetevi come i PG saranno propensi a rispondere. Un gruppo di pipistrelli mannari se ne volerà semplicemente via? Oppure i PG lupi mannari evocheranno un esercito di lupi normali e neri per superare un nemico? In alcuni casi, queste soluzioni alle sfide che pone l'avventura sono interessanti. In altri casi, possono distruggerne il senso.

Un'altra cosa che dovete considerare è se il PG sono di livello adeguato alle avventure. Per i mannari la valutazione va oltre il semplice leggere sulla copertina "Per personaggi di livello 3-5". Si veda "Bilanciamento degli Incontri - Livello Relativo di Esperienza del personaggio".

Se si tengono presente le abilità uniche e speciali dei mannari e degli svantaggi che avete individuato nell'avventura, è possibile capire rapidamente se la sfida è adatta per i PG, e come eventualmente modificarla.

Avventure appropriate

Se si sta introducendo la licanthropia in una campagna già in corso, le prime avventure vedranno i tentativi dei PNG di infettare i PG, e i tentativi (senza successo, ovviamente) di questi ultimi di curarla. Si veda la sezione "Conversione di Personaggi esistenti" e "Avventure dei mannari" per potenziali idee.

Una volta che alcuni o tutti i PG sono licanthropi, è possibile creare avventure incentrate sui loro tentativi di conoscere e controllare il morbo. Queste sono basi particolarmente buone per farli incontrare con altri mannari, con PNG simpatizzanti e con i parenti delle vittime. La piega che queste avventure prendono danno il tono a tutta la campagna. A seconda di quanto spesso i PG si mettono nei guai (e del tipo di problemi), la licanthropia può diventare una vera e propria maledizione o una benedizione. Comuni avversari dei mannari possono esser altri animali (se sono in forma animale a loro volta), branchi, vittime umane, altri licanthropi e, naturalmente, gli inevitabili cacciatori di mannari.

Avventure per licanthropi esperti dovrebbero testare le loro capacità ed incoraggiare i giocatori ad usare le abilità speciali. Richiedete ai PG di trasformarsi reiteratamente per raggiungere l'obiettivo l'avventura, o di restare in forma animale

per lunghi periodi di tempo. Date ai personaggi molte possibilità di guadagnare punti esperienza come licanthropi: ne avranno bisogno per raggiungere gli alti livelli. D'altra parte, non trascurate le classi umano. Un'avventura condotta interamente in forma umana può essere una piacevole pausa di tanto in tanto.

Abilità' UMANE E MANNARO

Le migliori avventure sono quelle che offrono opportunità di gloria, sia come uomo e che licanthropo. Fate affrontare ai PG vari problemi, alcuni dei quali sono risolvibili se si è in forma animale ed altri in cui la trasformazione in animale o uomo-bestia è controproducente.

L'immunità alle armi normali risulta indubbiamente utile ma non è infallibile. Alcuni mostri come i giganti e draghi possono fare abbastanza danni in un colpo solo da superare la resistenza di un mannaro ai danni. Fuoco, magia, argento ed anche armi normali come bolas e reti possono essere usati contro di loro. È abbastanza facile impostare incontri in cui i PG sono in pericolo anche in forma mannara. Di tanto in tanto lasciateli andare contro nemici che non possono fare molto contro di loro: li fa sentire forti e più propensi a mettersi nei guai in un secondo tempo.

Se i PG hanno un notevole divario tra i livelli umani e licanthropo, si possono incontrare difficoltà nel progettare avventure che funzionino bene a prescindere dalla forma assunta. Si dovrebbe evitare i casi in cui gli avventurieri di alto livello recentemente infettati dalla licanthropia si ritrovano bloccati nell'ennesimo livello di un dungeon durante la luna piena.

Allineamento UMANI E MANNARO

Quando sono trasformati i licanthropi sono soggetti a loro allineamento mannaro. Come DM deciderete esattamente come questo influenzerà il comportamento dei PG nella vostra campagna.

Alcuni grandi ruoli possono verificarsi quando un mannaro perde il suo allineamento comportandosi come un normale (ma intelligente), animale del suo tipo. Caccia ai conigli, corse attraverso i boschi e semplicemente trascurare ogni obiettivo del gruppo sono tutti scenari interessanti. Premiate con bonus di punti esperienza ogni personaggio che, secondo voi, è capace di interpretare l'attitudine e comportamento del lupo, della tigre e così via.

Date ai PG la possibilità di riacquistare il loro allineamento umano se si perdono. Assicuratevi che

l'avventura non sia rovinata dal tentativo infruttuoso dei PG di mantenere il proprio allineamento andando a cacciare cinghiali o vagando per i prati. Può esser d'aiuto che almeno uno dei PG abbia l'abilità di Autocontrollo. E qualsiasi mannaro che conservi il suo allineamento può cercare di persuadere, molestare o ingannare gli altri componenti del gruppo onde perseguire gli obiettivi.

Evitate le situazioni in cui i personaggi sono costretti ad andare su tutte le furie. Interpretare un mannaro che riesce a malapena a mantenere il controllo nella sua forma di bestia e che smania per mordere e strappare e banchettare con una preda indifesa può essere divertente di tanto in tanto. Anche se il rimorso e la colpa di un mannaro che torna in forma umana dopo una trasformazione incontrollabile può essere divertente per il gioco di ruolo, una o due volte. Ma non abusate a meno che non si realizzi una campagna in cui la licanthropia è una terribile maledizione da evitare a tutti i costi.

I PNG mannari sono completamente diversi. Sentitevi liberi di rendere i PNG mannari caotici come malvagi quando nella loro forma mannara. PNG lupi mannari che vanno a caccia ogni luna piena possono causare problemi senza fine ai personaggi giocanti, sia che i PG siano mannari o meno.

Giocare di RUOLO o Affettatutto

Un modo per assicurarsi che i vostri giocatori si divertano a prescindere dalla forma che i loro personaggi assumono è quello di organizzare un sacco di incontri. Che cosa può essere più difficile, ed emozionante, per un licanthropo di incontrare un noto cacciatore di mannari per la strada che richieda informazioni sui licanthropi locali? Mentre il personaggio tenta di indurre in errore il cacciatore con informazioni false, uno dei cani villaggio comincia ad abbaiare. . .

Anche in forma animale, il licanthropo può partecipare ad emozionanti incontri. Conflitti tra licanthropi che hanno mantenuto il loro allineamento umano e altri che si sono schiavi della loro natura bestiale possono essere altrettanto divertenti del rapido scambio di insulti tra gli avventori di una taverna, poco prima che una rissa abbia inizio.

D'altra parte niente è meglio di una bella lotta, ogni tanto.

Guida alla Campagna

Tabella per il Livello Relativo

Livello-U	Pipistrello	Orso	Cinghiale	Volpe	Topo	Foca	Squalo	Tigre	Lupo	Verro Diabolico
U1	cucciolo		cucciolo	cucciolo	cucciolo	cucciolo	cucciolo		cucciolo	
U2	piccolo			piccolo	piccolo		piccolo		piccolo	
U3	giovane	cucciolo	piccolo	giovane	giovane	piccolo		cucciolo		cucciolo
U4			giovane		MN	giovane	giovane	piccolo	giovane	-372.000 PE
U5	MN	piccolo		MN				giovane		
U6			MN			MN	MN		MN	piccolo
U7	1	giovane	1	1	2-3	1	1	MN	1	-336.000 PE
U8	2			2-3						giovane
U9	3	MN	2-3		4	2	2-3	1	2-3	
U10	4		4	4	5	3	4		4	-192.000 PE
U11	5	1		5		4		2-3		
U12		2-3	5		6		5	4	5	
U13	6			6-7	7	5	6		6	MN
U14	7	4	6	8	8	6	7	5	7	
U15	8	5	7	9-10	9-10	7	8	6	8	1
U16	9-10		8	11-12	11-12	8	9-10	7	9-10	2-3
U17	11-12	6	9-10	13-14	13-14	9-10	11-12	8	11-12	
U18	13-14	7-8	11-12	15-16	15-16	11-12	13-14	9-10	13-14	4
U19	15-16	9-10	13-14	17-18	17-18	13-14	15-16	11-12	15-16	5
U20	17-18	11-12	15-16	19-20	19-20	15-16	17-18	13-14	17-18	

Bilanciamento Degli Incontri - Livello di Esperienza Relativo del personaggio

Bilanciare gli incontri ed avventure per i licanthropi può essere difficile. I mannari hanno due livelli di esperienza: della loro classe umana e della forma mannara. Inoltre, un licanthropo di 1° livello è per sua stessa natura più potente di un uomo di 1° livello. Questo non vuol dire che tutti i mannari siano ugualmente coriacei. Una volpe mannara di 1° livello non equivale ad una tigre mannara dello stesso livello. Che cosa deve fare il DM?

La "Tabella per il Livello Relativo" di seguito, confronta approssimativamente la potenza e capacità di un licanthropo (che rimanga tutto sempre in forma mannara) rispetto ad un avventuriero umano. Questi confronti aiutano il DM a stimare la difficoltà di uno scenario o calcolare il Livello Totale del Gruppo per il bilanciamento degli incontri (vedere D&D Master Set, Manuale del DM).

Per trovare il livello relativo occorre trovare la colonna per la specie mannara appropriata. Si guardi lungo la colonna fino a trovare il licanthropo del livello di esperienza del personaggio (anche con PE negativi). Quindi si veda la colonna "Livello-U". Il numero nella stessa riga del livello del licanthropo è il livello umano equivalente.

Progressione a livelli superiori: al di fuori della tabella o per una esperienza relativa oltre il 20° livello, si consideri l'equivalenza di un livello umano

ogni due mannari. Una volta che i livelli attuali e relativi sono gli stessi (a livello 20° per topi mannari maggiori e volpi mannare, 21° per pipistrelli mannari, lupi mannari e squali mannari, ecc), si utilizzi il livello di esperienza del licanthropo.

I verri diabolici sono ovviamente più potenti degli altri mannari. Un verro diabolico di 6° o 7° livello è equivalente a un umano di 21° livello, a 11° livello ad uno del 22°; e +quindi si aggiunga un livello per ogni due di licanthropo che guadagna in seguito. I livelli di un verro diabolico non coincidono con quelli umani fino al 36° livello!

Livello Relativo Complessivo: tale livello indica l'esperienza di un licanthropo in termini di livelli generale di un personaggio (ad esempio, qual è il livello equivalente di un cinghiale mannaro di 4° livello / guerriero di 6°). Per stimarlo, si sommi il livello di umano con la metà di quello relativo (arrotondare per difetto). Così il personaggio dell'esempio sarebbe equivalente ad un uomo di 11° livello (6 + 10/2), dal momento che il "4" nella colonna "Cinghiale" ha un Livello-U di 10.

TERMINARE UNA CAMPAGNA

Ad un certo punto, i giocatori o voi, potreste decidere di porre fine a una campagna mannara. Ciò può accadere per diversi motivi: i licanthropi potrebbero essere troppo potenti ai livelli superiori, i personaggi (e giocatori) potrebbero stancarsi dei problemi legati alla licanthropia, o l'obiettivo della campagna potrebbe esser stato conseguito.

Prima di concluderla, comunque, assicuratevi che i vostri giocatori siano d'accordo. Qualsiasi insoddisfazione, sia da parte loro che vostra, può essere legata a qualche fattore facilmente modificabile.

Se non è questo il caso, i suggerimenti di seguito possono aiutare a concludere con grazia una campagna coi licanthropi.

Cambiare il Mondo

In "Una Casa Tutta per Noi" o campagne simili, le azioni del giocatore possono cambiare il mondo. Una volta che l'obiettivo della campagna è raggiunto (fondare una città o una nazione di licanthropi), i giocatori potrebbero ritirare i loro personaggi vittoriosi per gli impegni inerenti al governo e ricominciare con mannari appena creati. La nuova società è molto diverso dalla precedente. Le avventure porranno problemi differenti da quelli affrontati dai predecessori.

Il centro della campagna può anche spostarsi dai mannari. I personaggi non mannari potrebbero voler rovesciare il nuovo ordine, o semplicemente sopravvivere. In una società dominata da licanthropi, gli uomini normali saranno guardati con timore e diffidenza dalla maggior parte dei mannari. Dopo tutto, perché qualcuno dovrebbe rifiutare il dono della licanthropia?

Trovare una Cura

Uno dei modi più semplici per spostare il centro della campagna lontano dalla licanthropia è far sì che i personaggi dei giocatori vogliano guarire. Tutto ciò che serve è una ricerca adeguata, con la rimozione finale del morbo.

A seconda della campagna, i personaggi potrebbero decidere di non essere curati. A meno che non siano ancora cuccioli, soggetti a tutti i problemi inerenti alla licanthropia con pochi vantaggi, i licanthropi saranno riluttanti ad abbandonare le abilità speciali. Il modo per aggirare tale scoglio è quello di far sì che loro stessi vogliono essere curati.

Il metodo diretto è di annunciare che nella campagna non si utilizzeranno più PG licanthropi. Tutti i PG devono cercare una cura per la malattia o essere diventare PNG.

Il metodo indiretto è quello di aumentare la frequenza e la pericolosità degli incontri con i cacciatori di mannari, e far sì che i PNG reagiscano con paura e odio quando scoprono la natura dei personaggi. Descrivete le reazioni degli animali, con

cani che abbaiano e cavalli terrorizzati ovunque vadano. Premiate i personaggi con un sacco di tesori composti da monete e gioielli d'argento. Esagerate tutti le problematiche associate alla licanthropia e presto i PG si recheranno una cura.

Se è fuori discorso che un PG voglia esser sanato, sviluppate una trama che lo costringa a curarsi (non forzate il giocatore, comunque. Se pensate che si arrabbi o offenda, parlatene prima). Introducete un esperto cacciatore di mannari nella campagna, che cura i licanthropi in cui si imbatte. Se il PG è un personaggio del livello del titolo, il suo signore può chiamarlo per la sua licanthropia e ordinargli di cercare una cura.

In un "Combattere la maledizione" il trovare una cura è l'obiettivo della campagna. Se avete modificato la resistenza della licanthropia alle guarigioni magiche, ciò può essere più facile o difficile del solito. Una volta che la cura è individuata, però, i personaggi mannari diventeranno uomini normali di nuovo, e il centro della campagna si sposterà lontano dalle vicende correlate alla licanthropia.

Ricominciare da capo

Se hai raggiunto un obiettivo della campagna o non vi piace lo stile, si potrebbe desiderare di più di ricominciare. Questo è un modo piuttosto drastico di porre fine a una campagna. In sintesi, la si abbandona per un'altra, i giocatori creano nuovi personaggi e si riprende dal principio.

Se si desidera utilizzare la stessa ambientazione, cercate di non cambiare gli eventi che si sono verificati nelle sessioni precedenti. Si può anche desiderare di mantenere i PG originali come PNG. Una campagna "Alla Conquista del Mondo" che va a male potrebbe esser utilizzata. Potreste spostare tutto di qualche anno e nel frattempo un potente ordine clericale avrebbe distrutto o controllato la minaccia mannara...

Se nessun'altra opzione è disponibile, si può semplicemente eliminare gli eventi della campagna originale. Cancellate con un colpo di spugna, dite che non è mai successo e andate avanti con la campagna come volete.

Impostare la Campagna —

Per un esempio di campagna campione werecreature, vedi "La Valle dei Lupi". Situata nei Principati di Glantri, fornirà una campagna del tipo "Casa tutta per noi".



Guida alla Campagna

Atlante della Licanthropia

Ecco un elenco, per nazione, delle specie mannare nel Mondo Conosciuto. Naturalmente, si può introdurre ovunque ogni tipo di licanthropo che si voglia.

Alfheim: Gli elfi non tollerano la presenza dei licanthropi nella loro foresta. I soli mannari che possono essere incontrati nell'Alfheim sono quelli catturati ed in procinto di essere giustiziati, ai fini di osservazione o della ricerca magica. Se consentite l'esistenza di semi-umani mannari vi sarà nella foresta una comunità segreta e circospetta di licanthropi.

Impero di Alphatia: Qualunque tipo di mannaro può esser trovato ad Alphatia compresi alcuni finora sconosciuti.

Altopiano di Atruaghin: I mannari non hanno mai violato questa regione. Vi sono delle voci che alcuni membri dei clan siano capaci di assumere le sembianza dell'animale totem (tigre, orso, alce, tartaruga o orso): queste potrebbero essere manifestazioni di licanthropia.

Le Terre Brulle: Alcuni mannari, in fuga dalle persecuzioni, si stabilirono nelle Terre Brulle. Gli umanoidi che le abitano tendono a isolarli, purché attacchino solo la selvaggina e gli esseri umani o semiumani di passaggio.

La Repubblica di Darokin: i mercanti di Darokin hanno importato ogni tipo di licanthropia di ritorno dagli angoli disparati del Mondo Conosciuto.

Le Cinque Contee: Una colonia di topi mannari abita i sotterranei di Shireton e gli edifici abbandonati del porto. Orsi e lupi mannari possono essere trovati tutte le aree selvagge delle Contee, ovunque vi siano abitazioni umane.

I Khanati di Ethengar: Non molti licanthropi si sono trasferiti nelle steppe di Ethengar. Poche tigri mannare solitarie possono trovarsi qua e là.

I Principati di Glantri: La Valle dei Lupi nel nord-ovest della Nuova Averogne è un santuario dei lupi mannari. Cinghiali mannari e orsi mannari sono diffusi sulle colline. Una popolazione crescente di tigri mannare abita nella stessa città di Glantri, alcune legate alle colline di Adlerturm. Qualsiasi altro tipo di mannaro può essere incontrato - soggetto o risultato di esperimenti magici.

Mondo Cavo: Tigri dai denti a sciabola mannare e giaguari mannari sono nativi del Mondo Cavo, il risultato di una tigre mannara che è riuscita a giungere nel Mondo Cavo un secolo fa infettando la popolazione dei gatti selvatici. Altre specie non

hanno ancora penetrato lo Scudo.

Regno di Ierendi: La maggior parte dei licanthropi che abitano queste isole sono stati importati per essere utilizzati nei parchi avventura e attrazioni per i turisti. Anche se questo rende i mannari semi-rispettabili (le trasformazioni piacciono molto alla folla), un turista troppo zelante potrebbe provare ad uccidere quei licanthropi che ostentino eccessivamente in pubblico la propria natura.

Granducato di Karameikos: Lupi mannari, cinghiali mannari e orsi mannari prosperano nelle profonde foreste e montagne di Karameikos. Sono stati scoperti topi mannari nelle città - soprattutto a Specularum, anche se Kelvin, Penhaligon, e La Soglia possono ospitarne alcuni. La Baronía dell'Aquila Nera è una buona fonte di impieghi per qualsiasi tipo di mannaro.

Gilde Minrothad: Rappresentanti di ogni specie di mannari possono essere trovati su queste isole e sulle navi dei mercanti di Minrothad. Topi mannari e verri diabolici sono particolarmente numerosi.

Le Terre del Nord: Si sa che le foche mannare frequentano le acque costiere settentrionali. Orsi mannari e cinghiali mannari abitano le colline e le foreste della terraferma. Altri mannari sono rari.

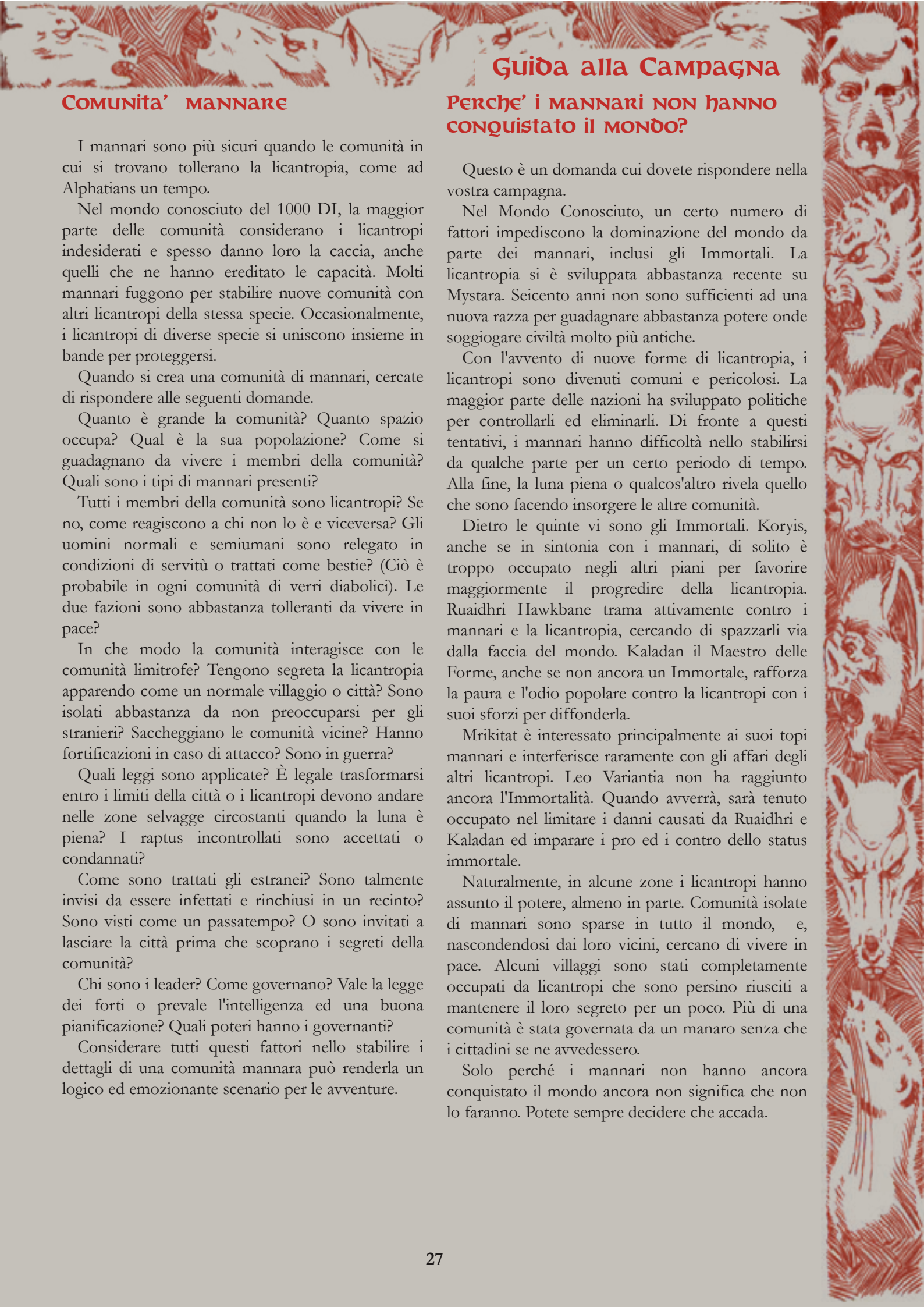
Casa di Roccia: Anche se episodi isolati di quasi tutti i tipi di licanthropia si possono verificare all'interno dei confini di Casa di Roccia, la scarsità degli umani ne limita la trasmissione.

Teki-Nura-ria: Piccola isola a sud-est di Thyatis, Teki-Nura-ria è la patria di un verro diabolico adorato come un Immortale (vedi X8, I Tamburi della montagna di fuoco).

Impero di Thyatis: Rappresentanti di ogni tipo di mannari possono essere trovati nella città di Thyatis. Esiste un enorme dominio di topi mannari che abitano le fogne, e custodiscono gelosamente il segreto della loro esistenza. Altri territori hanno specie mannare adeguate al tipo di terreno.

Sottomarinia: Gli squali mannari sono gli unici licanthropi comuni in sottomarinia. Il clima è troppo caldo per essere adatto alla maggior parte delle foche mannare anche se delle visite non sono impossibili.

Emirati di Ylaruarn: Alcuni topi mannari si possono trovare nelle città costiere. Altre specie mannare sono in collina, in spezialmente nell'Emirato di Nithia. I nomadi del deserto distruggono con fanatismo qualsiasi mannaro in cui si imbattono.



Comunità' MANNARE

I mannari sono più sicuri quando le comunità in cui si trovano tollerano la licanthropia, come ad Alphasians un tempo.

Nel mondo conosciuto del 1000 DI, la maggior parte delle comunità considerano i licanthropi indesiderati e spesso danno loro la caccia, anche quelli che ne hanno ereditato le capacità. Molti mannari fuggono per stabilire nuove comunità con altri licanthropi della stessa specie. Occasionalmente, i licanthropi di diverse specie si uniscono insieme in bande per proteggersi.

Quando si crea una comunità di mannari, cercate di rispondere alle seguenti domande.

Quanto è grande la comunità? Quanto spazio occupa? Qual è la sua popolazione? Come si guadagnano da vivere i membri della comunità? Quali sono i tipi di mannari presenti?

Tutti i membri della comunità sono licanthropi? Se no, come reagiscono a chi non lo è e viceversa? Gli uomini normali e semiumani sono relegati in condizioni di servitù o trattati come bestie? (Ciò è probabile in ogni comunità di verri diabolici). Le due fazioni sono abbastanza tolleranti da vivere in pace?

In che modo la comunità interagisce con le comunità limitrofe? Tengono segreta la licanthropia apparendo come un normale villaggio o città? Sono isolati abbastanza da non preoccuparsi per gli stranieri? Saccheggiano le comunità vicine? Hanno fortificazioni in caso di attacco? Sono in guerra?

Quali leggi sono applicate? È legale trasformarsi entro i limiti della città o i licanthropi devono andare nelle zone selvagge circostanti quando la luna è piena? I raptus incontrollati sono accettati o condannati?

Come sono trattati gli estranei? Sono talmente invisibili da essere infettati e rinchiusi in un recinto? Sono visti come un passatempo? O sono invitati a lasciare la città prima che scoprano i segreti della comunità?

Chi sono i leader? Come governano? Vale la legge dei forti o prevale l'intelligenza ed una buona pianificazione? Quali poteri hanno i governanti?

Considerare tutti questi fattori nello stabilire i dettagli di una comunità mannara può renderla un logico ed emozionante scenario per le avventure.

Guida alla Campagna

Perché i MANNARI NON HANNO CONQUISTATO IL MONDO?

Questo è un domanda cui dovete rispondere nella vostra campagna.

Nel Mondo Conosciuto, un certo numero di fattori impediscono la dominazione del mondo da parte dei mannari, inclusi gli Immortali. La licanthropia si è sviluppata abbastanza recente su Mystara. Seicento anni non sono sufficienti ad una nuova razza per guadagnare abbastanza potere onde soggiogare civiltà molto più antiche.

Con l'avvento di nuove forme di licanthropia, i licanthropi sono divenuti comuni e pericolosi. La maggior parte delle nazioni ha sviluppato politiche per controllarli ed eliminarli. Di fronte a questi tentativi, i mannari hanno difficoltà nello stabilirsi da qualche parte per un certo periodo di tempo. Alla fine, la luna piena o qualcos'altro rivela quello che sono facendo insorgere le altre comunità.

Dietro le quinte vi sono gli Immortali. Koryis, anche se in sintonia con i mannari, di solito è troppo occupato negli altri piani per favorire maggiormente il progredire della licanthropia. Ruaidhri Hawkbane trama attivamente contro i mannari e la licanthropia, cercando di spazzarli via dalla faccia del mondo. Kaladan il Maestro delle Forme, anche se non ancora un Immortale, rafforza la paura e l'odio popolare contro la licanthropia con i suoi sforzi per diffonderla.

Mrikitat è interessato principalmente ai suoi topi mannari e interferisce raramente con gli affari degli altri licanthropi. Leo Variantia non ha raggiunto ancora l'Immortalità. Quando avverrà, sarà tenuto occupato nel limitare i danni causati da Ruaidhri e Kaladan ed imparare i pro ed i contro dello status immortale.

Naturalmente, in alcune zone i licanthropi hanno assunto il potere, almeno in parte. Comunità isolate di mannari sono sparse in tutto il mondo, e, nascondendosi dai loro vicini, cercano di vivere in pace. Alcuni villaggi sono stati completamente occupati da licanthropi che sono persino riusciti a mantenere il loro segreto per un poco. Più di una comunità è stata governata da un mannaro senza che i cittadini se ne avvedessero.

Solo perché i mannari non hanno ancora conquistato il mondo ancora non significa che non lo faranno. Potete sempre decidere che accada.



Guida alla Campagna

L'Ira degli Immortali

Se avete intenzione di utilizzare "L'Ira degli Immortali" nella campagna, qui sono indicati alcuni importanti eventi che possono influenzare i mannari di Mystara.

L'ambientazione de "L'Ira degli Immortali" coinvolge il Mondo Conosciuto nei conflitti tra Immortali e cambia i volti di molte nazioni, tra cui Glantri e la Valle dei Lupi. Si noti che le azioni dei PG e le decisioni del DM possono modificare o annullare qualsiasi tra questi eventi.

1004 DI: Nella città di Thyatis ha luogo una enorme sommossa da parte dei cittadini più poveri che hanno visto un costante declino nella qualità e quantità di pane distribuito gratuitamente dai funzionari della città. Questo ha effetto minimo su chiunque non sia a (o sotto) Thyatis. Alcuni topi mannari partecipano alla rivolta perché dipendono dal pane quasi quanto i poveri.

Le relazioni tra Glantri e l'Impero di Alphatia diventano tesi poiché il Consiglio dei Maghi Alphatiani accusa la Grande Scuola di Magia di ospitare seguaci degli Immortali entropici e di utilizzare magie maligne proibite. Spie e controspionaggio peggiorano le cose; il principe Etienne d'Ambreville è coinvolta nelle manovre politiche e di spionaggio tra le due magocrazie, e potrebbe trascinare Sire Malachie ed i suoi lupi mannari nell'intrigo.

1005 DI: l'imperatrice Eriadna di Alphatia dichiara guerra a Glantri. Glantri, sostenuto dall'Impero di Thyatis e i Territori Heldannici, fa altrettanto. Maghi Alphatiani viaggiano segretamente a Glantri, ove evocano orde di mostri - molti dei quali da altri piani.

Nel frattempo, il Maestro dei Nomadi del Deserto sfruttando la situazione invade Darokin da ovest. Molti mannari che vivono segretamente a Darokin - mercanti e avventurieri che hanno contratto la licanthropia mentre erano all'estero- non stanno a guardare mentre i loro luoghi d'origine sono invasi dai barbari nomadi.

1006 DI: Le forze di Karamaikos, tra cui alcuni mannari che cercano di tenerlo nascosto, marciano in difesa della città di Darokin.

Una meteora devastante inviato dal Maestro dei Nomadi del Deserto si schianta al confine tra

Darokin e Glantri, distrugge una catena montuosa e solleva una nube impenetrabile sopra le due nazioni. Le coltivazioni vanno a male causando carestie ed il collasso economico. I nani di Casa di Roccia, costernati per gli eventi del mondo di superficie, si ritirano nelle loro comunità sotterranee togliendo gran parte del loro aiuto a Sire Malachie. Se Sire Malachie non ha ancora raggiunto il titolo di Principe, questo nuoce gravemente ai suoi piani.

1007 DI: Re Thar delle Terre Brulle conduce le sue orde di umanoidi in incursioni verso il sud di Glantri, fino alla capitale stessa. Gli Elfi Oscuri invadono l'Alfheim, trasformando la foresta e costringendo gli elfi a fuggire. La peste scoppia nei Territori Heldannici.

1008 DI: La peste si diffonde in tutto il settentrione, raggiungendo Glantri attraverso l'Ethengar. Con poco magia clericale per combatterla, la popolazione Glantri è decimata. I licanthropi sembrano essere suscettibili come la gente normale e la Valle dei Lupi perde molti mannari.

1009 DI: Thyatis, sotto pressione dal colosso militare Alphatiano, chiede all'Imperatrice Eriadna la pace.

Una tempesta tremenda travolge la città alphatiana di Sundsvali con pioggia, grandine e fulmini privando il mondo della magia. Per una settimana, in assenza degli effetti magici sia su Mystara che nel Mondo Cavo i Licanthropi non possono più trasformarsi e sono bloccati in qualsiasi fossero quando è iniziata la tempesta. Al ritorno della magia ricompaiono gli effetti della licanthropia. La tempesta ed i suoi postumi sono stati causati da un artefatto Immortale, il Nucleus delle Sfere, fonte della radiosità, un potere magico unico a Glantri.

I Mille Maghi di Alphatia si teletrasportano nei cieli sopra la città di Glantri ed iniziano un bombardamento magico. Il nucleo della Sfere è distrutta e Glantri devastata. Subito dopo, terremoti squotono Alphatia, ed il continente affonda sotto il mare.

1010 DI: Le nazioni del Mondo Conosciuto iniziano un lungo e difficile processo di ricostruzione. Ovunque i licanthropi abbiano avuto un attivo ruolo di difesa delle loro nazioni (in particolare a Glantri) vengono onorati come degli eroi piuttosto che insultati come mostri malvagi.

La Valle dei Lupi

Quando il Principe Innocenti mi ha chiesto di spostarmi presso la Fortezza d'Ylourgne, non aveva idea che il trasferimento avrebbe anche fatto avanzare i miei studi. Vivere così vicino alle colline della Nuova Averoigne e alla Valle dei Lupi, dove si dice che i lupi mannari siano un cruccio costante!

Ufficialmente, sono qui per aiutare il castellano con le pubbliche relazioni. Ufficiosamente, il Principe vuole che tenga d'occhio Agostino, per assicurarsi che questo giovane pericoloso fratello non continui ulteriormente a tessere inosservato le sue trame. Innocenti può essere a conoscenza che non sono così inesperto nella magia come proclamo di esser ma sono sicuro che non sospetta quanto sia potente.

Non dovrebbe essere difficile realizzare i miei compiti, ufficiali e non, e continuare i miei studi sugli effetti della licanthropia. Le colline circostanti offrono ampie zone isolate. Dovrei realizzare un laboratorio nascosto per condurre esperimenti e le mie funzioni di consigliere per le relazioni pubbliche mi forniscono eccellenti scuse per intervistare la popolazione locale.

Niccolo Galateo,

Studiato di Magia presso la Fortezza d'Ylourgne

Entro i Principati di Glantri, una nazione governata da maghi per maghi, si trova la Vallée des Loups, La Valle dei Lupi, così chiamata per l'abbondanza di lupi normali e neri. Il Barone di Morlay, il più settentrionale nobile della valle, sogna di crearvi un Principato governato da lui.

Se non si utilizzano i Principati di Glantri, è possibile inserire la Valle dei Lupi, in ogni regione montagnosa con abbondanza di lupi mannari.

Geografia

La Vallée des Loups è l'estensione settentrionale della Valle dell'Isoile. Situato tra il Mont d'Ire e "Les Noires Montagnes" (Le Montagne Nere), la valle presenta dolci colline, boschi estesi e molti rapidi torrenti. Anche nei suoi punti più bassi, all'estremità meridionale, il fondovalle è circa 1.500 sopra il livello del mare.

Due fiumi principali attraversano la valle. Il Loir scorre con irruenza lungo il confine occidentale della valle e comprende molte rapide e cascate. A nord del Lac d'Ire (Lago d'Ira) il fiume viene chiamato d'Enfer. Il Luneau forma meandri nel lato orientale della valle e separa le colline erbose de Les Montagnes Noires da quelle boschive del centro della valle.

Le guglie di basalto, chiamate *aiguilles* (falesie), punteggiano la valle come muta testimonianza della natura vulcanica della regione. Molti piccoli vulcani

della zona sono ormai così alterati e ricoperti da essere indistinguibili dalle colline boschive circostanti. I loro bacini circolari contengono spesso buoni pascoli.

A ovest e nord-ovest si trovano terre desolate. Anche se di altitudine abbastanza costante dal settentrionale Loir alla base dell'altopiano a 64 chilometri di distanza, questa terra è povera, adatto solo per graminacee infestanti. Tribù di nomadi barbari abitano queste pianure.

Clima

Il clima nella valle è mite d'estate (circa 18°C) e molto freddo d'inverno (spesso con temperature inferiori allo zero). I venti soffiano da sud in primavera e in estate, e da est in inverno. Les Montagnes Noires tengono fuori il quelli peggiori dalla valle.

Le precipitazioni sono abbastanza buone in primavera ed estate, con piogge moderate che cadono ogni pochi giorni. Di inverno, i passi di montagna sono bloccati da decine di metri di neve compatta, lungo i fiumi se ne può accumulare fino a due metri.

La nebbia è comune in estate, soprattutto lungo le rive dei torrenti e dove l'acqua è ferma. I versanti montuosi possono esserne avvolti in primavera o in autunno. I venti invernali delle Montagne Nere sono pericolosi perché molto forti e spesso causa della caduta di piccole pietre. Le valanghe sono comuni nel tardo inverno e all'inizio della primavera.

Guida della Valle

La grande mappa pieghevole mostra la Vallée des Loups in una scala da 1,6 km per esagono. I simboli in ogni esagono indicano la caratteristica predominante in quella zona. Quando si descrive un territorio, si tenga presente che alcuni punti possono essere diversi da quanto indicato nella mappa. Le zone di montagna presentano spesso piccole grotte, pendii boschivi, prati alpini non indicati nella mappa; anche la più fitta foresta contenere delle radure. Si possono trovare anche molti piccoli laghetti, ruscelli e stagni paludosi.

Sono indicati solo i villaggi con una popolazione di 100 o più abitanti. Piazzate piccoli agglomerati e singole abitazioni dove preferite, la densità media della popolazione per miglio quadrato varia: terreno pianeggiante, 15; collina, 4; montagna, 1. Aggiungete il 50% lungo le rive del Loir o Luneau, e dimezzateli nelle zone boschive. La maggior parte

La Valle dei Lupi

delle famiglie sono piccole, in genere di 5 membri.

MONT D'IRE (MONTE D'IRA)

Questa enorme montagna si innalza fino a sul fondovalle, e separa la *Vallee des Loups* dalle terre desolate occidentali. I suoi dolci pendii ospitano pinete inframezzate da larici, faggi, betulle e salici. A metà strada su per la montagna prosperano abeti sottili e alpeggi erbosi. I pendii più in alto sono principalmente costituiti da scogliere di granito e affioramenti rocciosi. La neve si deposita su tutto tranne sui versanti più ripidi in primavera. Sui versanti orientale e settentrionale dura fin quasi all'estate. La cima della montagna è imbiancata dalla neve tutto l'anno.

Caratteristiche interessanti: una scarpata di un chilometro e mezzo di lunghezza conosciuta come "*Saut des Sorcieres*" (Balzo delle Incantatrici) scende per 600 - 1000 metri dal Monte d'Ira fino alle rive del *Loir*. Alla sua base, le "*Cascades des Sorciers*" (La Cascade degli Incantatori) portano il fiume fino ai margini della valle con una serie di salti, alla fine della quale la *Cascade Argentée*, tuona da una impressionante rupe di 35 metri.

Nel *Vallon des Sorciers*, le rovine annerite di cinque torri sono legate alle storie di un gruppo di

incantatori che si dedicava a magie che andavano oltre le loro possibilità. Menhir, pilastri di roccia stranamente intagliati, si trovano lungo il *Col des Charmes*, una fenditura sottile che taglia il cuore del Monte d'Ire. Posizionata ogni cento metri, si dice che tali pietre brillino al chiaro di luna. Sorgenti di acqua calda mantengono il passo libero dalla neve tutto l'inverno.

Le rovine dell'*Ermitage* segnano il luogo dove, nel 861 DI, i chierici in fuga dai sostenitori della nuova legge contro le pratiche religiose stabilirono un rifugio. Storie di fantasmi fanno sì che la gente rimanga ad una ragionevole distanza.

Villaggi: *Chichée* (pop. 235) e *Varenne* (pop. 198) sono insediamenti di contadini, pastori e boscaioli. *Villette les Ruines* è stata abbandonata da almeno una generazione.

Incontri: Le pendici e le valli del Monte d'Ira sono la dimora di molti animali. Greggi di capre domestiche e con i loro caprai si possono trovare nei pascoli alpini durante l'estate. Mandrie di cervi, alci e capre di montagna prosperano nei boschi e sulle pendici. Tra gli altri animali che qui si riproducono vi sono pipistrelli, orsi, lupi e lupi neri. Un grifone è stato avvistato nei pressi dell'*Ermitage*. Gli usuali abitanti di caverne (bugbear, gnoll, orchi, ecc) e gruppi variegati di uomini (briganti e banditi) abitano la zona. Ai piedi delle colline, gli



allevamenti di animali e gli esseri umani sono più comuni; gli abitanti delle caverne e creature fantastiche molto meno.

La Viscontea di Malinbois

La Viscontea di Malinbois (*Le Vicomté de Malinbois*) è estesa per più di 1000 chilometri quadrati con una popolazione di circa 4.500 abitanti. Dama Diane de Moriamis è Madama la Viscontessa. Le foreste del possedimento sono principalmente di conifere, con alcune specie di alberi decidui (betulla, faggio, acero, castagno e quercia) nelle valli più calde. Una strada battuta ed il *Pont des Moulins* (Ponte dei Mulini) mettono in comunicazione la Viscontea col Principato della Nuova Averoine.

Caratteristiche interessanti: Il *Chateau de Malinbois* è un piccolo castello protetto su tre lati dal Loir, dal torrente Malinru e da un fossato incompiuto.

Lungo la cresta centrale della valle, le rocce basaltiche dei *Dents du Dragon* (Denti del Drago) si innalzano bruscamente dai dolci pendii boscosi della base fino a cime acuminate e frastagliate.

Villaggi: Gli abitanti del villaggio di *Malinbois* (pop. 962) si mantengono con l'agricoltura, tessitura ed il vino pregiato dei loro vigneti. I vicini boschi forniscono abbondante legname, castagne, e ghiande. Altri villaggi all'interno del possedimento sono *Grand Champ* (pop. 592); *Fontclairant* (pop. 233); *Villeneuve* (pop. 220); *Vivier* (pop. 164), *Roche Torse* (pop. 145), all'ombra dell'omonima aiguille e *Le Chatelet* (pop. 101), dominato da un maniero fortificato.

Incontri: Soprattutto abitanti con il loro bestiame. I boschi sono la dimora di cervi e alci meno comune è lo stambecco. I lupi e lupi mannari fanno razzia nelle foreste e, più raramente, negli stessi villaggi.

Le Colline di Les Perdus

Le colline alle pendici de *Les Montagnes Noires* sono coperte di erba alta, eriche, cardi, rovi e ginepri. Sono famose per far perdere la strada ai viaggiatori. L'aconito vi cresce in abbondanza, così come preziosi ingredienti alchemici come la mandragora, la belladonna, il lupino, la fuligginosa e radice di fuoco.

Caratteristiche interessanti: a sud delle colline si trovano *Le Marais*, una landa bassa e infida, con sabbie mobili, torbiere e paludi. *Malmaison Abandonnée*, un palazzo in rovina, si trova isolato nella brughiera. Si dice sia infestato da creature malvagie.

Tour de Magibelle si vocifera sia stata costruita secoli fa da una avvenente maga. Sono viste delle luci provenienti dalla torre ogni notte, ma nessuno sa chi ci vive adesso. I pochi coraggiosi che hanno esplorato la torre hanno trovato la porta chiusa ed il loro bussare è rimasto senza risposta.

Le rovine nella zona di *Monts des Morts* presumibilmente ospitano dei non morti.

Villaggi: *Verdun* (pop. 686) è un piccolo borgo commerciale che controlla tutti gli scambi su e giù per la Luneau. I Contadini Liberi Fondamentalisti utilizzano il *Fort Défi* (pop. 339) come roccaforte. *Argentine* (pop. 171) è nota per una famiglia di argentieri che producono gioielli e utensili squisiti (soprattutto pugnali) in argento. La maggior parte dei villaggi della zona sono di contadini che coltivano e pascolano le greggi nelle colline circostanti.

Incontri: vicino ai fiumi, gli abitanti ed il loro bestiame sono comuni. Nelle colline più selvagge, strane piante animate (arbusti arcieri ed erba assassina) minacciano i viaggiatori. Cani selvatici, volpi, pipistrelli e lupi sono comuni. Occasionali scorrerie di umanoidi provenienti dalle montagne rappresentano una minaccia.

Les Montagnes Noires (Le Montagne Nere)

Questa propaggine della Catena Wendariana separa la *Vallée des Loups* dal nord-est dei Principati di Glantri. Singoli picchi si ergono a 1500-3000 metri sopra le Colline Perdus, raggiungendo altitudini di 3000-5000 metri. Come il *Mont d'Ire*, le loro pendici sono boschive con pini, tassi e larici. I pendii superiori accolgono licheni e fiori di campo della tundra alpina. Alcuni picchi sono innevati tutto l'anno.

Caratteristiche interessanti: I pendii color nero brillante delle *Collines du Cheval Noir* dominano il versante meridionale de Les Montagnes Noires. Il fondo irregolare del cratere è riscaldato da sfiati di vapore e ricoperto da una rigogliosa vegetazione tutto l'anno. Alcune antiche gallerie ove scorreva la lava si ritengono che portarino ad ampie grotte e sistemi di caverne nelle profondità della terra.

Un sentiero ad est, il *Grande Traversière*, fornisce una scorciatoia per il Principato di Aalban. Il viaggio è limitato ai soli mesi estivi; bufere di neve, ghiaccio alto fino a 16 metri, valanghe e slavine chiudono il passo per il resto dell'anno. Le gemelle *Citadelles Invincibles*, ora in rovina, un tempo tenevano libero il passaggio da mostri pericolosi.

intrepidi viaggiatori possono intraprendere il



La Valle dei Lupi

difficile viaggio a nord attraverso i valichi di montagna e valli (a cominciare dal *Col des Goules e Vallée Solitaire*) verso la Baronìa di Adlerturm, a 64 chilometri di distanza.

Villaggi: Le montagne sono troppo inospitali per dar da vivere se non a poche comunità sparse formate da circa una dozzina di famiglie. *Tour des Etoiles* (Torre delle Stelle) è la sede e l'osservatorio di Maximilien Debuissou, un astrologo.

Incontri: Simili al *Mont d'Ire*. Vi può essere un piccolo drago ancora nascosto ai cacciatori, ma non ci sono segnalazioni di grifoni. Neanderthal e sasquatch sono stati avvistati.

La Baronnie de Morlay

La Baronìa di Morlay è governata da Sire Malachie du Marais. Il possedimento di 1000 chilometri quadrati comprende una popolazione di circa 3.000 persone. Per la maggior parte è montuoso, con foreste a sud. L'Enfer, un fiume rapido e stretta, scende attraverso le valli della base del Mont Noir.

Caratteristiche interessanti: *Chateau de Morlay*, la roccaforte del barone di Morlay, è arroccata sulla sommità de *La Roche Noire*, una impressionante aiguille di basalto. La roccia torreggia di 90 metri sopra i tetti delle stalle e case dei dintorni. Una strada, prodigio d'ingegneria, sale a picco lungo i bordi.

Un tempo vulcano, le pendici nere del Mont Noir sono ricche di minerali preziosi. La montagna offre una miniera di ossidiana e cave di basalto, granito e quarzo.

Villaggi: *Loupmont* (pop. 1.035) è il villaggio principale della Baronìa. *Beaufort* è sia un villaggio (pop. 318) che un forte (presidiato dalla piccolo esercito permanente del Barone di Morlay). Sono a guardia dell'ingresso settentrionale della valle e ospitano una piccola comunità di mercanti che staziona lungo la via tra Wendar ed i Principati. Altri villaggi sono *Roche Aigre* (pop. 137) e *Vignes* (pop. 429). Quest'ultimo è conosciuto in tutta Glantri per le sue eccellenti vinerie.

Incontri: gli stessi de Les Montagnes Noires nelle zone montuose. Gli abitanti dei villaggi ed il loro bestiame può essere incontrato nelle valli e colline vicino ai villaggi. I lupi mannari sono abbastanza comuni e spesso amichevoli. La selvaggina è scarsa. Il Barone tenta di ripopolare le foreste, ma i lupi affamati e gli inquieti lupi mannari le ripuliscono quasi più velocemente di quanto impieghi per portarvi gli animali.

Le Terre Interne

Queste terre non reclamate si trovano tra le Viscontea di Malinbois e la Baronìa di Morlay.

Caratteristiche interessanti: il *Lac d'Ire* è ben alimentato dalle acque dell'Enfer e dallo sciogliersi della neve proveniente dal cuore del Mont d'Ire. Il lago è pescoso, con molte anatre, oche ed altri uccelli acquatici. Sommerge le rive nel corso del disgelo primaverile, ma è comunque calmo di solito. *Marais Malheureux*, le piane semisommerse a nord del lago, rendono la vita miserabile per chiunque sia impreparato a torbiere, paludi ed ai disgustosi abitanti della palude.

Indicando il punto più alto della cresta centrale della valle, il *Grand Arc* è l'elemento più visibile delle Terre Interne. La montagna si piega in un grazioso arco intorno alla più densa foresta della valle. Gli impetuosi ruscelli ospitano molte trote.

Villaggi: I frutteti e campi lungo lo *Charmant* sostengono due villaggi; *Chauffeur* (pop. 626) e *Trois-Fontaines* (pop. 134). Lungo il Luneau ed i suoi affluenti si trovano *Sans-souci* (pop. 227), *Sereine* (pop. 208) e *Lunegarde* (pop. 158). *Tour du Silence*, all'ombra di Le Grand Arc, è dimora di un mago eremita. Gli abitanti del posto lo chiamano le *Magicien du Silence* e raccontano tutti i tipi di racconti fantastici circa i risultati delle sue ricerche.

Incontri: come per la Viscontea di Malinbois e Baronìa di Morlay. Marais Malheureux è la tana di uomini lucertola, rospi giganti, sanguisughe giganti e piante sgradevoli. Incontri pericolosi possono verificarsi anche con sabbie mobili, paludi, e cavità avvolte nella nebbia. I pochi tenui percorsi attraverso la palude tendono a scomparire quando il viaggiatore prova ritornare sui suoi passi. Vari fantasmi e spiriti delle vittime della palude possono essere incontrati.

Alci possono essere individuate a banchettare con i gigli di stagno e altre piante acquatiche nelle secche del lago d'Ire ed ai bordi del meno pericoloso Marais Malheureux.

La vita Nella Valle

Sebbene al di fuori dei confini ufficiali del Principato di Nuova Averoigne, gli abitanti della valle si considerano averoignani. Molti sono discendenti dei maghi e dei loro vassalli, che fuggirono dall'Inquisizione di Vecchia Averoigne, una terra molto simile alla Francia medievale. Stimano molto il Principe Etienne del Casato di Sylaire anche se non gli devono tasse o fedeltà (vedere ATL3 I Principati di Glantri).

Residenti

La maggior parte delle persone all'interno della valle si guadagnano da vivere con l'agricoltura, la pastorizia, la caccia, l'estrazione mineraria, o come boscaioli. Nei villaggi più grandi si trovano gli artigiani (fabbri, argentieri, e costruttori di carri). Un pò di maghi hanno costruito le torri in collina, ma la valle ha una percentuale più bassa di incantatori rispetto ad altre aree di Glantri.

La valle si dice di essere un rifugio per i lupi mannari, anche se poche persone al di fuori della valle si rendono conto di quanto sia esteso il "problema dei lupi mannari". Nella Baronìa di Morlay, circa la metà della popolazione adulta è di lupi mannari. La percentuale cala al 25% nelle Terre Interne, al 20% sulle Colline di les Perdus ed al 15% entro le Viscontea di Malinbois.

Risorse ed Economia

La moneta principale dei Principati di Glantri è il ducato d'oro (dc), pari ad una comune moneta d'oro. Tra gli altri la corona (cr), una moneta di platino luminoso vale 50 mo (solo 5 se la luminosità è dissipata), la sovrana d'argento (sv), pari ad un decimo di una mo, ed una grande moneta di rame del valore di un ventesimo di ducato (5 mr). Queste monete sono accettate e utilizzate nella valle, sebbene la maggior parte delle piccole transazioni siano fatte con merce di baratto e di scambio e di produzione.

La *Vallée des Loups* esporta vini pregiati, prodotti di lana e cuoio, pelli di lupo, ossidiana, e argento. Essa importa carne di maiale, birra e sale dal Principato di Aalban, ed oggetti di lusso, come arazzi e libri provenienti, da altre zone di Glantri.

Ogni famiglia valligiana o montagnina genera sette ducati di denaro ogni mese. Le colline di producono circa 4 ducati al mese, le foreste circa 3 (sia nelle valle che in collina). Queste cifre comprendono sia il reddito sia le risorse e una tassa di 1 dc. Le famiglie che vivono all'interno de La Baronìa di Morlay e la Viscotea de Malinbois hanno ulteriore vantaggio di 10 dc in servizi (prodotti, materie prime, personale militare o di servizio - Reddito Standard reddito) ogni mese. Le tasse sono raccolte trimestralmente.

La Baronìa di Morlay: *Les Mines*, una miniera di ossidiana, è una risorsa importante. Altre risorse sono le cave, la eccellente cantina a Vignes, la produzione agricola e di pelli di cervo. Ogni mese, il Barone riceve 3.440 dc nelle risorse e 5.600 dc in servizi. . Del totale mensile, il barone deve il 20%

(1.808 dc) al Consiglio dei Principi.

I Territori liberi: Le risorse dei Territori Liberi della valle sono principalmente vegetali (vigneti, colture di base, pochi frutteti, prodotti della foresta) e bestiame. In collina, pecore e mucche determinano la maggior parte del reddito. Le famiglie di montagna traggono profitto da prodotti di origine animale (animali da allevamento e caccia), prodotti della foresta e qualche miniera privata. I territori liberi della valle non hanno padroni e versano il 20% dei loro introiti direttamente al Consiglio dei Principi. Ogni mese i circa 3.000 abitanti producono 3.128 ducati.

La Viscontea di Malinbois: Situato all'imbocco della valle, questo possedimento è la zona più densamente popolata della valle. Gli abitanti vivono principalmente d'agricoltura, allevamento e prodotti della forestali. I castagneti nei pressi del villaggio di Malinbois forniscono ogni autunno per il commercio con la Nuova Averoigne. I noci neri e l'acero che crescono nella foresta vicino le *Chatelet* forniscono legni duri per manufatti pregiati. Ogni mese gli abitanti versano alla viscontessa 3.935 ducati come imposte sul reddito e 8.050 ducati nei servizi. Le tasse dovute al Consiglio dei Principi ammontano a 2.397 dc al mese.

La Milizia

La *Vallée des Loups* è una terra di confine, con selvagge zone montuose a nord ed lande pressochè disabitate ad ovest. Ha, perciò, la sua parte di intrusi fastidiosi. Ogni villaggio di qualsiasi dimensione (dieci o più famiglie), ha una milizia composta da tutti gli adulti idonei a combattere. Le milizie sono in servizio attivo ogni mese durante la luna piena, a difendere il bestiame del villaggio dagli attacchi dei lupi. Ai fini della regolamento di guerra, la maggior parte delle milizie hanno una Classe Truppa di Povera. Le milizie umane sono spesso armate con armi d'argento, mentre le milizie mannare con bacchette della paralisi e simili.

La Fratellanza dei Lupi

La maggior parte dei licanthropi della valle sono associati a La *Confrérie des Loups* - la Fratellanza dei Lupi. Ogni lupo mannaro che si impegna a rispettare le leggi stabilite dal Lupo Bianco di Morlay, il loro leader, può esser annoverato tra i Fratelli. Coloro che rifiutano sono gentilmente invitati a lasciare la valle, o dovranno fronteggiare i giustizieri della Fratellanza (vedi "Legge del Lupo").

La Valle dei Lupi

Branchi di lupi

I membri della della Fratellanza formano un branco, di solito con 4-8 lupi mannari. I membri del gruppo spesso vanno a caccia insieme, e stanno attenti gli uni agli altri quando la luna è piena. Il lupo mannaro più esperto conduce il branco, fino a quando non viene battuto da un lupo mannaro più forte. Più potente è il capo, maggiore è il numero di lupi mannari che lo seguono.

Per determinare il numero massimo di lupi mannari in un singolo branco, aggiungete il livello di esperienza al suo punteggio di Forza in forma animale. (il livelli di mostro normale o meno sono pari a 0.) Dimezzate il totale e arrotondate, aggiungendo un +1 per ciascuna delle seguenti competenze che il capo potrebbe avere: Intimidazione, Autorità, Autocontrollo. Confrontate il risultato con la "Tabella degli Effetti del Carisma", (D&D Master, Manuale del DM). Il numero massimo di Seguaci si riferisce a quanti lupi mannari il capo può guidare. Lupi mannari di 5 ° livello e superiori possono avere nel gruppo altri capobranco, aumentando così notevolmente il numero di licantropi che possono influenzare.

A causa dell'elevata proporzione di lupi mannari nella popolazione della valle, quasi ogni villaggio e borgo è la dimora di almeno un branco. Laddove

più di un gruppo cacci nella stessa zona, ogni capobranco ha il suo posto nella gerarchia della Fratellanza. Più forte è il condottiero, più alto sarà la posizione sua e del suo branco. La gerarchia determina quali gruppi possono cacciare nei terreni migliori e quelli che si devono accontentare di conigli e pecore dispersi.

Occasionalmente, il capo di un branco potente ne "adotta" uno più piccolo e debole, consentendo a lui ed il suo seguito la caccia aree venatorie migliori.

I personaggi lupi mannari possono dar luogo ad un branco o far parte di un'altro più grande.

La Legge dei Lupi

Il Lupo Bianco di Morlay impone un rigido codice di comportamento tra lupi mannari sotto il suo comando. Si chiama Legge dei Lupo, e coloro che la infrangono incorrono nell'ira del Lupo Bianco.

Le pene per i reati minori sono in genere amministrate dal capo branco. Il 18 di ogni mese è conosciuto come la Nuit des Comptes (La notte della Resa dei Conti). I capi dei gruppi di ogni comunità si incontrano in questa notte per segnalare eventuali malefatte dei loro membri e per far pagare le sanzioni dovute. Tali ricavi finanziano



il rafforzamento della legge della Fratellanza ed il programma per il risarcimento della vittima.

I reati principali sono gestiti da *le Tribunal des Loups* (il Tribunale dei lupi). Il Lupo Bianco ha incaricato questi licanthropi di indagare sulle denunce dei reati principali, arrestare gli indagati, istruire i processi, emettere ed eseguire le sentenze. In alcuni casi, in cui l'identità del violatore è ben nota, l'intero procedimento richiede una manciata di minuti.

I crimini di tradimento ed altre gravi questioni sono spesso gestite da *les Loups Noirs* (i Lupi Neri), un braccio d'élite segreto del Tribunale.

Non tradire mai un compagno di branco. Questa è la prima Legge dei Lupi, la più importante. Senza la fedeltà assoluta al proprio gruppo, l'intera struttura sociale dei lupi mannari della valle crollerebbe. I membri superstiti di un branco daranno la caccia e uccideranno qualunque compagno infranga questa legge. Se nessuno sopravvive, il Lupo Bianco può inviare *les Loups Noirs* per punire in modo esemplare il traditore.

Mai cacciare nei villaggi. Ogni lupo mannaro che infrange questa legge, anche quando in preda alla natura della sua forma animale, è soggetto a multe o sanzioni. I membri de *La Confrérie des Loups* sono tenuti a confessare qualsiasi attacco al loro capobranco, che lo riporta al *Tribunal des Loups* mensile. Il bestiame attaccato è risarcito con una multa pari al valore di mercato, se è sopravvissuto, o al doppio se è stato ucciso. Attaccare un essere umano o semiumano comporta una penalizzazione di dieci ducati (10 dc); dieci corone di platino (500 dc) in caso di omicidio. Chiunque non abbia confessato e sia stato riconosciuto colpevole dal *Tribunal des Loups* è bandito dalla valle.

Le vittime degli attacchi dei lupi mannari possono chiedere il risarcimento al Barone (finanziato, naturalmente, con le ammende). La compensazione è di solito la metà della multa vera e propria.

Non trasmettere mai *le Cadeau du Loup* (il Dono del Lupo) a chiunque tranne i familiari. Il Lupo Bianco non vuole diffondere la licanthropia indiscriminatamente. I lupi mannari rinnegati sono un vero problema nella valle. Il Lupo Bianco ritiene necessario controllare rigorosamente chi viene infettato. I membri de *La Confrérie des Loups* sono autorizzati a diffondere deliberatamente la licanthropia solo ai familiari più prossimi (moglie, fratello, ecc). La pena per coloro che violano la legge è una multa di cinque ducati (5 dc) se la diffondono licanthropia accidentalmente (mentre si difendono da un attacco, per esempio), o cinque corone (250 dc), se deliberatamente. Questa sanzione si somma a quella dovuta all'attacco.

Coloro che desiderano infettare amici o altri

conoscenti devono chiedere al loro capobranco l'accettazione di un nuovo membro. Tutti questi casi sono portati all'attenzione del *Tribunal des Loups*.

Mantenere il controllo. La Legge dei Lupi scoraggia la perdita di controllo durante le mutazioni. Ai cuccioli viene assegnato un tutore esperto (un lupo mannaro di livello mostro normale o superiore) per accompagnarli in tutte le trasformazioni involontarie. Questo mentore oltre che responsabile della sua sicurezza e buona condotta, deve insegnargli la Legge dei Lupi. Ogni lupo mannaro, di qualsiasi livello, che abbia un comportamento violento tre notti di fila o nel corso di tre lune piene consecutive, viene assegnato ad un mannaro con esperienza come custode. Se il colpevole si rifiuta di essere accompagnato dal tutore o non si trattiene quando è in forma animale, il Tribunale può bandirlo. Se viene ucciso un uomo o semiumano per causa del rinnegato, la condanna può essere la morte, invece.

Ogni lupo mannaro che uccida deliberatamente un essere umano innocente o semiumano è braccato da un *Chercheurs des Loups-Garous* (Cacciatore di Lupi) al servizio del Barone di Morlay.

Lupi mannari della Nuova Averoigne

Nel Principato di Nuova Averoigne vi è un considerevole numero di lupi mannari (circa il 10% della popolazione adulta) che appartengono alla Confraternita e seguono La Legge dei Lupi. Hanno i loro *Tribunal des Loups*, e, ufficiosamente, sono tollerati dal principe Etienne. Anche se i licanthropi della Nuova Averoigne fanno riferimento al Lupo Bianco per molte questioni, la loro lealtà è per il Principe.

Loupmont

Questa comunità fortificata si trova presso il fiume d'Enfer, vicino a Chateau de Morlay (vedere la mappa). È il più grande insediamento de la Baronnie de Morlay (pop. 1.035 in crescita).

Il Lupo Bianco incoraggia i licanthropi di stabilirsi qui, ed infatti la maggior parte della popolazione è di mannari. Diffidano dei forestieri. Man mano che Sire Malachie attrae altri coloni della zona e fiorisce il commercio tra i villaggi di Morlay ed il resto di Glantri, Loupmont dovrebbe espandersi diventando borgo vero e proprio.

Pochi tra i residenti permanenti sono ignari che Loupmont sia una cittadina di lupi mannari.



La Valle dei Lupi

Tuttavia, gli abitanti tengono sempre a bocca chiusa circa la loro condizione stando attenti a non dire nulla che possa essere ascoltato da estranei. I nuovi arrivati sono accuratamente (ma sottilmente) osservati. Niente acquieta l'atmosfera chiassosa delle taverne più velocemente dell'ingresso di un forestiero.

La vita a Loupmont è poco diversa da quella in qualunque altro villaggio di grandi dimensioni. Qui i cani abbaiano agli estranei, ma non necessariamente a tutti i lupi mannari che vedono. Alcuni sembrano più lupi che cani, certo, ma è da aspettarselo nei pressi di montagne infestate da lupi. Gli abitanti sono forse meno amichevoli rispetto quelli di Nuova Averogne, il che può essere spiegato alla luce del loro isolamento e vicinanza alle zone selvagge.

C'è poco che denunci il fatto che Loupmont sia un villaggio di lupi mannari, anche se chi vi soggiorna più di un paio di giorni potrebbe notare qualche strano evento ogni tanto.

Legenda della Mappa

La Roche Noire e Chateau de Morlay. "La Roccia Nera" è una elevata formazione vulcanica. Secoli fa, un ordine clericale vi costruì in cima la propria roccaforte, modellandola e fortificandola con l'aiuto di incantesimi. Rinominato il Chateau de Morlay, la costruzione è ora posseduta dal Barone di Morlay. (Si veda la planimetria del castello sulla mappa pieghevole.) Scuderie e quartieri per la servitù del castello e le guardie si trovano nella parte inferiore della roccia. Pecore e mucche pascolano sui pendii più bassi della collina a sud di La Roche Noire: l'erba risulta così troppo corta per fornire qualsiasi copertura a chiunque pensi di sgattaiolare fino al castello.

L'Etang. Questa riserva ittica è stata creata per fornire a Loupmont una costante quantità di trote di fiume e altri pesci. Le Barrage (diga) è una costruzione semplice, ma robusta fatta da blocchi di basalto. Può essere aperta per causare una improvvisa (anche se breve) alluvione lungo il d'Enfer.

Domaine de Morlay. Cantina del barone, famosa per i suoi vini bianchi passiti e spumanti Vouvrays.

Tour Nord e Tour Sud. Le torri gemelle proteggono i cancelli principali di Loupmont dagli attacchi provenienti dal d'Enfer. In verità, il fiume è

poco profondo per consentire la navigazione se non di piccole barche e canoe o di navi condotte magicamente.

Fattorie. I cittadini di Loupmont coltivano grano, avena, orzo e nei loro campi, e fieno per il bestiame. I porcai allevano suini del villaggio facendoli foraggiare nelle foreste a sud-ovest. I frutteti di mele forniscono una abbondanza di frutti per la cittadina, che ne ricava sidro, confetture e frutta secca.

1. Place Publique. La piazza e la sala consiliare del villaggio sono uno dei luoghi preferiti di incontro dei residenti di Loupmont. La fontana al centro fornisce acqua chiara e fresca per tutto l'anno, anche d'inverno. Due volte a settimana, la piazza si riempie di agricoltori e commercianti che vendono i loro prodotti e merci.

2. Auberge des Chasseurs. "La Taverna dei Cacciatori" ospita avventurieri, viaggiatori e quegli ospiti del barone non sono abbastanza importanti da meritare l'accoglienza presso lo Chateau de Morlay. Le camere sono pulite, confortevoli e abbastanza spaziose. Il cibo è eccellente, con vino della Domaine de Morlay e di vari piccoli viticoltori locali. Il pernottamento costa 7 dc per notte e comprende un pasto. Le cavalcature possono essere ricoverate per 5 dc a notte, compreso biada e fieno. Monsieur Auguste bois Ville è il titolare.

3. Taverne du Loup Sauvage. La "Taverna del Lupo Selvaggio" è una dei ritrovi preferiti dei branchi di lupi mannari, sia prima che dopo una notte di caccia. Valentin Saveroy, il proprietario, tiene la taverna aperta da mezzogiorno fino a poco dopo l'alba. Alcune stanze polverose ai piani superiori sono disponibili per inquilini.

4. "L'Etape" (Lo scalo). Questo negozio offre tutto quello che è indicato nella tabella dell'avventuriero (D&D Expert). Gilles Rodin, il titolare, si occupa di equipaggiare i gendarmi di Loupmont e le guardie del barone. Rifornisce anche cacciatori e avventurieri. Stivali e vestiti costano il 50% in più del prezzo di listino, e richiedono una attesa di due giorni, che Gilles impiega per cucirli e confezionarli.

5. Gendarmeria. Questo edificio ospita la guarnigione a tempo pieno del villaggio di Loupmont (gendarmi: dieci uomini in turno diurno e sette uomini in quello notturno). La torre serve

da prigione per delinquenti minori; i criminali peggiori sono inviati alla prigione dello Chateau de Morlay. Il complesso include le scuderie, un'armeria, un magazzino, e la caserma del piccolo contingente di guardie del barone.

6. Apothicaire. Questo grande negozio è pieno di ogni sorta di cianfrusaglia. Nella parte anteriore del negozio vi sono erbe e pozioni (alcune magiche) venduto come curative, prodotti alimentari e spezie non coltivate nella zona. Le camere nel retro contengono spazzatura varia, con alcuni tesori nascosti sotto la polvere e le ragnatele. Ansel Brasseur, il titolare, vive ai piani superiori.

7. Marché aux Bestiaux (Mercato del bestiame). Animali e bestie di ogni genere sono messi qui in vendita al un mercato settimanale. Attorno le Marché sorgono ogni sorta di attività (una conceria, macellerie, commercianti di bestiame, e simili). Nelle vicinanze si trovano per lo più edifici popolari con piccoli appartamenti poco costosi per i cittadini senza casa propria.

8. Abattoir. Questo recinto per il bestiame e macello mantiene i residenti di Loupmont ben forniti di manzo, montone e altre carni. Talvolta abbattano animali vivi per ottenere le carni di manzo, polli, anatre e oche.

9. Tempio di Rad. Questo grande e piuttosto fatiscante edificio ospita alcuni Pastori-maghi di Rad che predicano la filosofia ufficiale. I rituali spirituali insegnati qui intendono potenziare l'intelletto e la memoria. La maggior parte consistono in veloci mantra mentre sbattono la testa contro un gong di piccole dimensioni. La posizione del tempio, nei pressi del mattatoio, scoraggia anche i credenti più devoti a frequentare regolarmente il tempio.

Altre caratteristiche

Come DM, sentitevi liberi di creare attività e personaggi che si desiderano per Loupmont. Un villaggio di più di 1.000 persone sicuramente avrà almeno un fabbro, vignaiolo, fornaio, negoziante, commerciante, sarto, calzolaio, armaiolo, carradore, falegnami, orafi, gli ingegneri, i tessitori, i pellicciai, e così via.

Essendo un villaggio di Glantri, Loupmont ha anche un paio di maghi, alchimisti, astrologi e astronomi, medici sapienti.

Allo stesso modo, ci sono una serie di negozi volti a rifornire i lupi mannari di Loupmont a seconda delle esigenze e. Usate la vostra

immaginazione, ma vi è sempre la possibilità di includere stalle con cavalli addestrati senza timore per i licantropi, addestratori di cani e lupi, venditori di utensili non d'argento (rame, ferro); pelletterie con zaini e altri beni appositamente pensati per soddisfare le esigenze umane e mannare; legulei specializzati in presentare i casi davanti al Tribunal des Loups, ecc.

Leggi di Loupmont

Tre gruppi separati di leggi vengono applicate a vari livelli all'interno del villaggio.

Legge glantriana: La religione è punibile con la morte. L'evasione fiscale è soggetta alla rimozione di tutti i titoli, terre e ricchezza privata, così come reclusione. Crimini comprendenti furto, omicidio e distruzione di proprietà privata, sono puniti con sanzioni che vanno dalla rimozione di una o più dita multe salate (100 ducati o più) ed il carcere. Il lancio di incantesimi senza licenza è punibile con una perdita di 1-12 mesi delle capacità magiche. Misfatti minori comprendono disturbo dell'ordine pubblico; ostacolo del corso della legge o del servizio pubblico; beffare, offendere o diffamare un mago. Le multe comprendono la flagellazione o una ammenda dai 10 a 100 ducati. I crimini sono punibili solo nella settimana seguente; trasgressori che evitino la cattura fino all'alba dell'ottavo giorno non possono essere legalmente puniti.

Legge Baronale: Sire Malachie aggiunge l'uccisione dei lupi dei suoi possedimenti alla lista dei crimini.

Legge dei Lupi: gendarmi e guardie sono armate di bacchette della paralisi ed altre armi magiche non letali per affrontare i lupi mannari erranti. I malfattori sono condotti davanti al Tribunal des Loups.

Calendario

La vita ne La Vallée des Loups è fortemente influenzata dai cicli della luna. Come il calendario glantriano segue i cicli lunari; è facile tener traccia di quando si hanno le lune piene: avvengono il 15 di ogni mese. Le milizie dei villaggi e pastori sorvegliano il bestiame ogni notte dal 14 al 16 di ogni mese.

La Valle dei Lupi

LEGENDA

- 1 Luna nuova
- 2 Quarto di luna calante
- 3 Quarto di luna crescente
- 4 Mezza luna
- 5 Tre quarti di luna calante
- 6 Tre quarti di luna crescente
- 7 Luna Piena

* *La Foire Grasse* (Fiera mensile del bestiame di Verdun)

\$ *La Nuit des Comptes* (La notte della Resa dei Conti)

Mesi

Lunadain	1 ¹	8 ⁴	15 ⁷	22 ⁴
Gromdain	2	9	16	23
Tserdain	3*	10	17	24
Moldain	4	11	18 ^{\$}	25
Nytdain	5 ³	12 ⁶	19 ⁵	26 ²
Loshdain	6	13	20	27
Soladain	7	14	21	28

NUWMONT

Temperature medie: da - 28 °C a - 6 °C

1: *Nouvel An* (Capodanno). Primo giorno dell'anno. Gli abitanti dei villaggi lo celebrano con feste e balli. A Vignes, viticoltori travestiti con elaborate maschere e costumi scaricano il sedimento caldo dei loro torchi nella piazza del paese per sciogliere la neve. Accompagnati da risate sfrenate, rincorrono gli spettatori per trascinarli nel fango puzzolente.

2: pieno inverno.

VATERMONT

Temperature medie: da - 12 °C a 2 °C

1: Prima Giornata delle Tasse. I cittadini devono consegnare le loro tasse trimestrali alla gendarmeria locale prima di mezzanotte.

15: Il giorno in cui i fiumi della Vallée des Loups di solito iniziano a liberarsi dai ghiaccio. Entro le successive due settimane, la maggior parte si rompe e si viene spinto a valle, spesso in grossi blocchi di acqua gelata e fango. Dighe di ghiaccio ed inondazioni sono frequenti. La coltre di neve ostacola ancora gli spostamenti.

THAUMONT

Temperature medie: da - 3 °C a 7 °C

1: Inizio della primavera.

5: *Fete des Fleurs* (Festa dei Fiori). Una celebrazione annuale di primavera. I villaggi più grandi organizzano sfilate con fiori, corse di cavalli e mercati di bestiame. Tutti vestono i loro abiti più colorati e si abbelliscono con ghirlande di fiori.

15: Primo plenilunio dopo un lungo inverno invariabilmente comporta un aumento delle depredazioni dei lupi mannari.

25: *Arcanium*. La fiera annuale di maghi nella città di Glantri. Molti maghi lasciano la valle per partecipare al convegno, che dura giorno e notte fino alla fine del mese.

FLAURMONT

Temperature medie: da 4 °C a 13 °C

1: primavera inoltrata.

3: Giorno del Parlamento. Il Palazzo dei Ministri ed il Parlamento di Glantri rimangono chiusi.

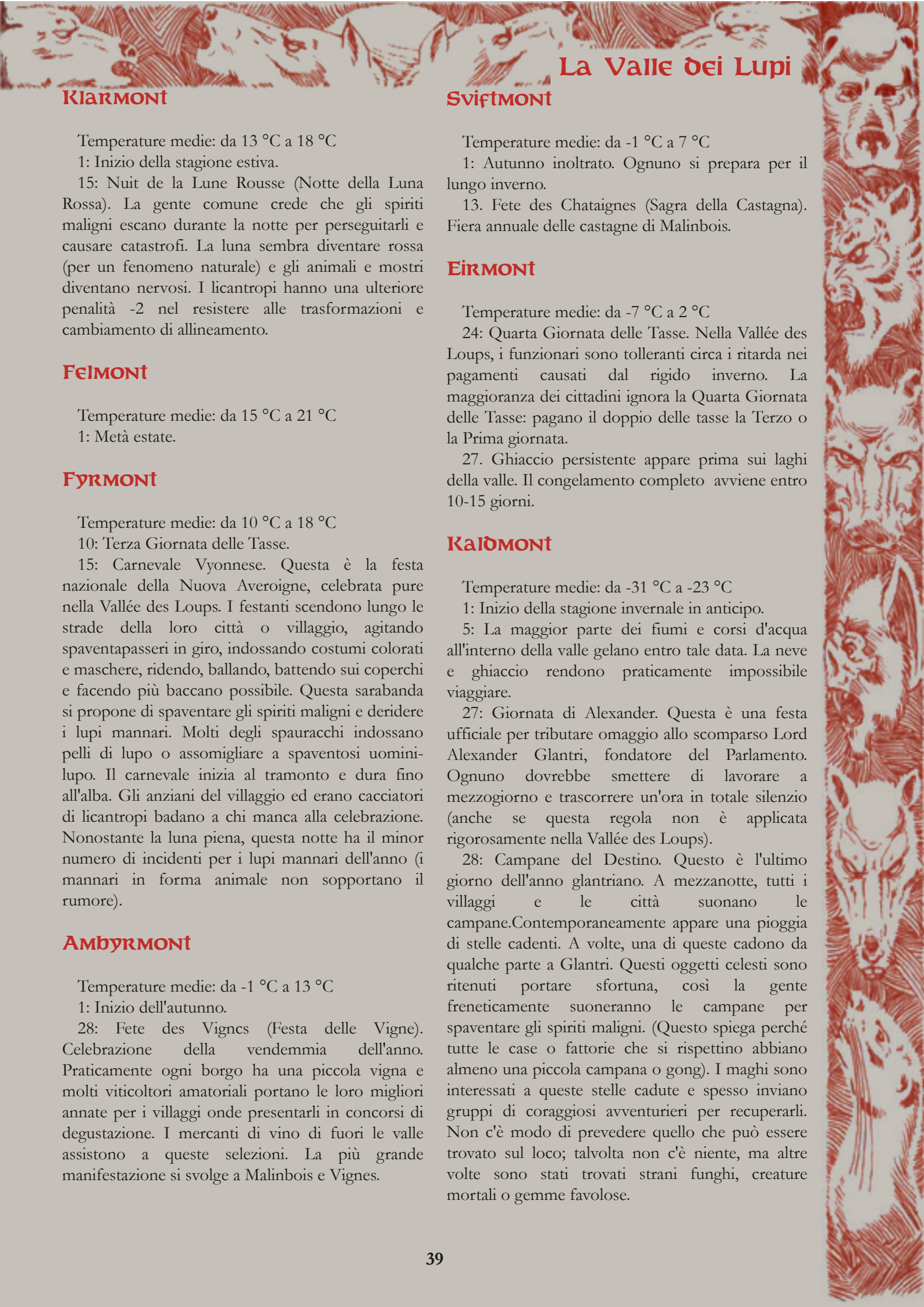
20: Parata dell'Esercito. Le guarnigioni di ogni principato e della città di Glantri organizzano parate militari. Più tardi nel pomeriggio vengono organizzate giostre fra i Principi governanti e duelli sono combattuti tra gli ufficiali dell'esercito. Il miglior guerriero affronta quindi il miglior mago, in un duello con regole molto severe (il cavaliere vince se ferisce il mago, prima di essere intrappolato o di perdere coscienza). Le milizie cittadine tradizionalmente sfilano al mattino, mentre il pomeriggio è pieno di feste, giochi d'azzardo e manifestazioni sportive. A Loupmont, la Garde d'Obsidienne tiene una parata in alta uniforme.

YARTHMONT

Temperature medie: da 10 °C a 15 °C

10: Seconda Giornata delle Tasse.

18: *Fete des Feux* (Festa del Fuoco). Una festa di tarda primavera, in cui gli abitanti dei villaggi allestiscono enormi falò che bruciano tutta la notte. All'inizio della giornata, alcuni villaggi di celebrano la festa della Ramazza, in cui tutte le massaie espongono le loro migliori scope, allegramente decorata con nastri. Buoni osservatori possono notare che le donne anziane del villaggio scompaiono per la giornata. Nel Grand Champ, i pescatori del Lac du Loup celebrano i loro commerci con un banchetto di pesce.



La Valle dei Lupi

KIARMONT

Temperature medie: da 13 °C a 18 °C

1: Inizio della stagione estiva.

15: Nuit de la Lune Rousse (Notte della Luna Rossa). La gente comune crede che gli spiriti maligni escano durante la notte per perseguitarli e causare catastrofi. La luna sembra diventare rossa (per un fenomeno naturale) e gli animali e mostri diventano nervosi. I licantropi hanno una ulteriore penalità -2 nel resistere alle trasformazioni e cambiamento di allineamento.

FEIMONT

Temperature medie: da 15 °C a 21 °C

1: Metà estate.

FYRMONT

Temperature medie: da 10 °C a 18 °C

10: Terza Giornata delle Tasse.

15: Carnevale Vyonnese. Questa è la festa nazionale della Nuova Averoigne, celebrata pure nella Vallée des Loups. I festanti scendono lungo le strade della loro città o villaggio, agitando spaventapasseri in giro, indossando costumi colorati e maschere, ridendo, ballando, battendo sui coperchi e facendo più baccano possibile. Questa sarabanda si propone di spaventare gli spiriti maligni e deridere i lupi mannari. Molti degli spauracchi indossano pelli di lupo o assomigliare a spaventosi uomini-lupo. Il carnevale inizia al tramonto e dura fino all'alba. Gli anziani del villaggio ed erano cacciatori di licantropi badano a chi manca alla celebrazione. Nonostante la luna piena, questa notte ha il minor numero di incidenti per i lupi mannari dell'anno (i mannari in forma animale non sopportano il rumore).

AMBYRMONT

Temperature medie: da -1 °C a 13 °C

1: Inizio dell'autunno.

28: Fete des Vigncs (Festa delle Vigne). Celebrazione della vendemmia dell'anno. Praticamente ogni borgo ha una piccola vigna e molti viticoltori amatoriali portano le loro migliori annate per i villaggi onde presentarli in concorsi di degustazione. I mercanti di vino di fuori le valle assistono a queste selezioni. La più grande manifestazione si svolge a Malinbois e Vignes.

SVIFTMONT

Temperature medie: da -1 °C a 7 °C

1: Autunno inoltrato. Ognuno si prepara per il lungo inverno.

13. Fete des Chataignes (Sagra della Castagna). Fiera annuale delle castagne di Malinbois.

EIRMONT

Temperature medie: da -7 °C a 2 °C

24: Quarta Giornata delle Tasse. Nella Vallée des Loups, i funzionari sono tolleranti circa i ritardi nei pagamenti causati dal rigido inverno. La maggioranza dei cittadini ignora la Quarta Giornata delle Tasse: pagano il doppio delle tasse la Terzo o la Prima giornata.

27. Ghiaccio persistente appare prima sui laghi della valle. Il congelamento completo avviene entro 10-15 giorni.

KALDMONT

Temperature medie: da -31 °C a -23 °C

1: Inizio della stagione invernale in anticipo.

5: La maggior parte dei fiumi e corsi d'acqua all'interno della valle gelano entro tale data. La neve e ghiaccio rendono praticamente impossibile viaggiare.

27: Giornata di Alexander. Questa è una festa ufficiale per tributare omaggio allo scomparso Lord Alexander Glantri, fondatore del Parlamento. Ognuno dovrebbe smettere di lavorare a mezzogiorno e trascorrere un'ora in totale silenzio (anche se questa regola non è applicata rigorosamente nella Vallée des Loups).

28: Campane del Destino. Questo è l'ultimo giorno dell'anno glantriano. A mezzanotte, tutti i villaggi e le città suonano le campane. Contemporaneamente appare una pioggia di stelle cadenti. A volte, una di queste cadono da qualche parte a Glantri. Questi oggetti celesti sono ritenuti portare sfortuna, così la gente freneticamente suoneranno le campane per spaventare gli spiriti maligni. (Questo spiega perché tutte le case o fattorie che si rispettino abbiano almeno una piccola campana o gong). I maghi sono interessati a queste stelle cadute e spesso inviano gruppi di coraggiosi avventurieri per recuperarli. Non c'è modo di prevedere quello che può essere trovato sul loco; talvolta non c'è niente, ma altre volte sono stati trovati strani funghi, creature mortali o gemme favolose.



Le Trame del Lupo Mannaro

In ogni società i cui membri aderiscono in gruppi e si dividono in "noi" e "loro", vi sono congiure. La Vallée des Loups non è una eccezione e mannari e non sono spesso in disaccordo.

Il sogno di Sire Malachie —

Il sogno del Barone di Morlay di fondare un Principato - La Principauté des Loups Libres (Il Principato dei Lupi Liberi). Per farlo, i rappresentanti di 5.000 abitanti della Vallée des Loups devono presentare una petizione al Consiglio dei Principi per un Atto di Infeudazione. Se il Consiglio approva l'Atto, sarà creato un nuovo principato sotto il controllo di un nobile scelto dal popolo. Come Principe, Sire Malachie potrebbe legalizzare la licanthropia all'interno del suo principato, cosa che desidera ardentemente fare, dal momento che egli stesso è un lupo mannaro.

Questo non è un sogno facile da realizzare. Nel 1000 DI, Glantri ha dieci Principati e alcuni Principi non desiderano compromettere la propria influenza aggiungendone di nuovi. Molte persone si oppongono ai piani di Sire Malachie, ciascuno per le proprie ragioni; potere, avidità, o paura sono le più comuni.

Organizzazioni

Le seguenti organizzazioni sono attivamente coinvolte nella politica e nei piani dei lupi mannari di Glantri. Ognuna ha le proprie ragioni per ostacolare o favorire il progetto del Lupo Bianco di stabilire un Principato di lupi mannari. Alcune sono pubbliche, la maggior parte segrete. Il DM può creare qualsiasi congrega aggiuntiva desideri.

La Garde d'Obsidienne (Pubblica): "La Guardia d'Ossidiana" è la guardia personale del Barone di Morlay. Il compito principale è di proteggere Sire Malachie e il Chateau de Morlay. Sono una forza d'élite che interviene in ogni situazione che i gendarmi locali della Baronnie non possono gestire. Le loro uniformi sono nere con finiture d'oro; ogni guardia possiede una spada normale + 1 con una lama di ossidiana.

Le Tribunal des Loups (Segreta): "Il Tribunale dei Lupi" è incaricato di far rispettare la Legge del Lupo nella valle. I membri sono tutti di livello mostro normale o superiore. Sono nominati e dipendono dal Lupo Bianco di Morlay; hanno ampi poteri quando trattano con i membri della Confraternita dei lupi. I tribuni ricevono salari mensili di 250 ducati, più 10 ducati per ogni livello

di esperienza complessiva relativa. La maggior parte dei tribuni integra questo lavoro con quello di artigiano o agricoltore.

Les Loups Noirs (Segretissima): L'esistenza di questo ramo d'élite del Tribunal des Loups non è comunemente noto, sebbene la maggior parte degli appartenenti alla Fratellanza abbia sentito voci a riguardo. "I Lupi Neri" affrontano gli avversari più fastidiosi dei piani del Lupo Bianco, spesso attraverso l'assassinio o con la trasmissione del dono del lupo. I componenti ricevono gli stipendi da tribuni, con generosi bonus per ogni missione che compiono.

Amici dei Lupi o Società di Protezione Canina (Segreta): i membri di questa società perseguono il sogno di Sire Malachie di un Principato di lupi mannari. Considerano i mannari (cioè se stessi) vittime innocenti di pregiudizi razziali e persecuzioni. Anche se si fanno chiamare Amici dei Lupi la maggior parte membri di applica la loro filosofia a tutti i licanthropi.

La società ha la sede segreta nel Castello di Morlay ed è guidata dal Lupo Bianco. Per farne parte bisogna versare una quota di ingresso pari a 180 ducati e una annuale di 5 ducati. Il denaro va ad appoggiare la campagna per il Principato di Lupi Liberi. Fa parte degli scopi della società la protezione di nani ed halfling (molto apprezzati per la ricerca magica a Glantri) come un segno di solidarietà per il loro status simile.

Lupi Mannari di Averoine (Segreto): Un piccolo ramo della Confraternita dei Lupi molto orgogliosa della loro "discendenza" dal Lupo Bianco di Morlay. Si rendono conto che il Lupo Bianco è unico, essendo arrivato dalla Vecchia Averoine da un'altro mondo. Pensano che il dono del lupo dato dal lupo Bianco è in qualche modo diverso dalla licanthropia "comune" di Mystara e disprezzano ogni licanthropo che non riesca a dimostrare la sua "genealogia" a partire dal Lupo Bianco. Molti dei Lupi Mannari di Averoine sono più attivi nell'ambito degli Amici dei Lupi degli altri militanti.

La Società Licanthropica (Pubblica): Dame Magdaléne, sorella del principe Etienne, ha fondato questa società. I suoi membri, principalmente non mannari, sono convinti che le pratiche di caccia ed esecuzione dei licanthropi siano atti barbarici. La società finanzia dimostrazioni e lezioni nella speranza di incoraggiare un trattamento più illuminato ed umano verso i mannari. Hanno anche presentato petizioni al Consiglio dei Principi per emanare leggi a tutela dei licanthropi. Naturalmente, molti mannari appartengono e sostengono segretamente la società.

La Compagnia dei Cacciatori di Mannari (pubblica): ramo della Unione dei Cacciatori di Mostri Glantriana 'Unione, formata da cacciatori professionisti che compilano rapporti sulla licanthropia ed attacchi dei mannari condividendo le informazioni con gli altri membri della Compagnia. Diversamente dalla maggior parte di membri dell'Unione, non limitano il loro coinvolgimento nella caccia al mostro alla osservazione, raccolta di informazioni, e consulenza. Il loro leader è Simon de Ville, un rinomato cacciatore di lupi mannari che opera principalmente nella Contea di Touraine.

Contadini Liberi Fondamentalisti (segreta): alcuni contadini e pastori nei territori liberi della valle appartengono a questo gruppo militante. Il loro obiettivo è quello di mantenere la loro libertà e la proprietà dei terreni, impedendo qualsiasi Atto di Infeudazione. I Contadini Liberi Fondamentalisti sanno che il barone di Morlay vuole creare un Principato e il sospettano che sia responsabile del problema della licanthropia. Il gruppo può raccogliere una forza di 150 uomini (Classe delle truppe Modesta, VB 58), armati di torce e pugnali d'argento, in due giorni. Fort Défi, un villaggio fortificato, funge da quartier generale all'interno della valle ed ha legami con gli altri Contadini Liberi del resto di Glantri.

I piani di Sire Malachie —

Il barone di Morlay si sta impegnando per istituire un Principato sin dal suo arrivo a La Vallée des Loups, circa due decenni fa. Dopo cinque anni, aveva ottenuto lo status di nobile glantriano dimostrando di essere un mago esperto ed offrendo un grande servizio al Consiglio dei Principi; stabilì così la Baronnie de Morlay. Da allora, ha cercato di rafforzare la sua posizione politica all'interno del Parlamento, intrecciando alleanze utili per i suoi obiettivi e aumentando il suo potere personale (ossia il livello di esperienza).

All'interno del suo dominio, i mannari e non hanno sviluppato una serie di modi per evitare lo scontro: la Legge dei Lupi. In tutta la valle i lupi mannari si considerano fratelli e riconoscono la supremazia del Lupo Bianco.

Ma c'è molta strada da percorrere. Molti abitanti della valle hanno ancora paura e odiano i lupi mannari, forse giustamente, per i guai che si verificano nonostante la Legge del Lupo. Sire Malachie ha bisogno di una netta maggioranza di abitanti che appoggino un Atto di Infeudazione prima che il Consiglio lo possa prendere in considerazione.

I piani di Sire Malachie includono una serie di

obiettivi che deve raggiungere prima di procedere effettivamente con la petizione. Cerca attivamente di attirare coloni favorevoli ai licanthropi nella Vallée des Loups ed estendere la sua influenza nei territori liberi all'interno della valle per dimostrare le sue abilità come un governante giusto e leale. Controllare la Fortresse d'Ylourgne lo aiuterebbe ma deve attendere di esser proclamato Principe.

Allo stesso tempo deve fare i conti con le forze politiche avverse. Dal momento che ogni Atto di Infeudazione deve essere approvato dalla maggioranza dei Principi, le manovre politiche in Parlamento e tra i rappresentanti dei Principi sono essenziali per garantirne l'approvazione quando verrà il momento.

In generale, il barone di Morlay si sforza di eliminare i suoi peggiori nemici; di corrompere, ricattare, o convertire alla sua causa quelli minori a unirsi alla causa; di convincere le fazioni neutrali a prestare appoggio politico o economico al Principato nascente; di favorire i suoi amici e alleati.

Il delicato Bilancio: la popolazione

Il barone fa del suo meglio per bilanciare le esigenze dei lupi mannari del suo possedimento con quelle degli altri abitanti. Il compito è complicato dal fatto che i mannari sono fuorilegge secondo le leggi glantriane, e che l'aumento della popolazione nella valle, di cui ha bisogno per esigere correttamente un Atto di Infeudazione, diminuirà le risorse disponibili.

Anche nell'attrarre gli immigrati nella Vallée des Loups, Sire Malachie deve aver cura di scegliere le persone giuste. Incoraggia a stabilirsi nel suo dominio soprattutto i cacciatori - quelli che lo fanno per il cibo piuttosto che per passatempo - e maghi la cui magia sia orientata a favore della natura. Gli agricoltori che possono impiantare colture al di fuori dei terreni disponibili sono i benvenuti. Qualsiasi colono intollerante verso i mannari deve essere delicatamente scoraggiato a trasferirsi nella valle, evitando di rivelare l'entità dell'influenza del lupo mannaro nella faccenda.

Non tutti i licanthropi sono i benvenuti. Anche se il Barone di Morlay non ha nulla contro le altre specie mannari, accettandone l'appoggio, si sente più a suo agio con gli altri lupi mannari suoi fratelli. D'altra parte, inaffidabili, viziosi o incontrollabili lupi mannari causano problemi e minacciano di distruggere ciò che la fragile pace del Lupo Bianco ha ottenuto.

Le Trame del Lupo Mannaro

Il delicato Bilancio: le risorse

I piani di Sire Malachie prevedono il mantenimento delle foreste non abitate della valle. I lupi mannari sono attratti dalla caccia ed abbondante selvaggina. La ricchezza di prede selvatiche riduce anche l'impatto dei lupi mannari sul bestiame domestico e sulle risorse dei villaggi riducendo il risentimento da parte dei non mannari.

Purtroppo, l'attuale popolazione mannara è di gran lunga superiore a quello che la caccia nella regione può normalmente sostenere. Uccidere lupi è illegale all'interno delle Baronie di Morlay, e la pressione aggiunta dai branchi normali assottiglia ulteriormente la selvaggina del dominio.

L'aumento della popolazione umana richiede il dissodamento dei boschi per fornire spazio agricolo. Il terreno migliore si trova nel fondovalle, con i grandi fiumi e torrenti, proprio dove le foreste ospitano una ricca cacciagione. Anche se alcuni compromessi devono essere accettati per espandere i villaggi e terreni agricoli, il barone scoraggia una massiccia deforestazione, imponendo una tassa di 5 ducati su ogni quattro metri quadrati di terra dissodata. Questa imposta fondiaria aiuta ad alleviare le spese di ripopolamento delle foreste pesantemente sfruttate.

Problemi di controllo

Il controllo del Barone all'interno di Morlay è quasi assoluto. Al di fuori del suo dominio, la Confraternita dei Lupi ha una certa vigilanza sulla popolazione di lupi mannari della valle. Il Barone sa che deve estendere la sua influenza alle Vicomte de Malinbois e alla maggior parte dei territori liberi prima di chiedere un Atto di Infeudazione. Attualmente, i suoi tentativi di controllare Malinbois sono limitati a mettere delle spie e fedelissimi all'interno del governo della viscontea.

Ci sono forze che agiscono contro i tentativi del Barone di determinare il futuro della valle. I Contadini Liberi Fondamentalisti lo criticano per il problema dei mannari, e lo annunciano senza mezzi termini. Dame de Geneviève Sephora, nemica di lunga data di Sire Malachie, è, almeno in parte, a conoscenza dei suoi piani, e invia regolarmente dei fomentatori di disordini nella valle per diffondere voci dannose. Non lontano dall'imboccatura della valle sorge La Forteresse d'Ylourgne, una delle principali fortezze di Glantri, sotto il controllo del Principe Innocenti, nemico del principe Etienne di Nuova Averoigne e dei suoi sostenitori.



La Questione di Malinbois

Sire Malachie vorrebbe niente di meno che diventare le Vicomte de Malinbois. Metterebbe sotto il suo controllo l'estremità meridionale della Vallée des Loups, sostenendosi con il maggior reddito della Baronnie de Morlay, e in generale otterrebbe un potere politico superiore a quello attuale.

Il problema, tuttavia, è che Malinbois è già rivendicata. Nella politica glantriana, i titoli sono ottenuti conquistando la maggioranza dei voti in un Festival dell'Arbitrato, piuttosto che in modo ereditario. Sire Malachie non può ottenere la posizione di Vicomte de Malinbois a meno che la Viscontessa conquisti un titolo superiore o muoia senza un erede capace di utilizzare la magia. La prima opzione è improbabile, dal momento che Dame Diane sembra poco propensa a lasciare il suo amato Château de Malinbois. In caso di morte, il titolo di Vicomte de Malinbois sarebbe alla portata di ogni barone glantriano. Sire Malachie non può rischiare che qualcun altro ottenga in seno al Consiglio dei Principi e del Parlamento i voti necessari per il titolo. Anche se Sire Malachie vincessesse, la Baronnie de Morlay sarebbe poi reclamata da tutti i nobili senza terra di Glantri. Ciò potrebbe rivelarsi disastroso.

Il Barone deciso di unire il suo dominio con Malinbois proponendo a Diane Dame de Moriamis un matrimonio. (Tali accordi politici sono insoliti a Glantri ma non impensabili). Manterrebbe la sua Baronnie e sarebbe in grado di influenzare Dame Diane ed il governo di Malinbois. La convincerà poi a presentare una petizione al Consiglio per creare una nuova Contea comprendente Morlay, Malinbois e le terre libera comprese. Se ha previsto tutto esattamente, potrebbe anche essere in grado di convincere il Consiglio a concedergli il titolo di le Comte della nuova Provincia, lasciando a Dame Diane qualche titolo onorifico e senza potere reale.

Tale piano ha una serie di inconvenienti. A cominciare dal fatto che la Viscontessa non è una donna attraente e Sire Malachie trova poco di attraente nella sua personalità ed abitudini. L'unica cosa che hanno in comune è l'Alchimia, dal momento che ognuno ha raggiunto il Terzo Circolo nell'Arte Segreta. Sire Malachie non ha niente da offrire a Dame Diane per lusingarla tranne la sua miniera di ossidiana cui non può permettersi di rinunciare.

La Questione dell'Esposizione

Una cosa Sire Malachie deve evitare a tutti i costi è rivelarsi come licanthropo. L'identità del Lupo Bianco di Morlay è ben nata agli abitanti del castello di Morlay e a Loupmont; la maggior parte della Confraternita dei Lupi ha almeno sentito delle voci. I capobranco impongono il silenzio sulla questione.

Se uno qualsiasi dei potenti nemici politici del Barone ottenesse una prova, potrebbe utilizzare l'informazione contro di lui. Essendo un lupo mannaro, Sire Malachie è passabile di morte secondo la vigente legislazione glantriana. Il suo status nobiliare non lo protegge in alcun modo. Anche se sembra impossibile fermare i pettegolezzi all'interno della valle, il Barone fa quello che può per confutarli o screditarli. Senza l'appoggio popolare, il sogno di un Principato è irrealizzabile.

I pettegolezzi

Le parole sono un potente strumento nella lotta per l'indipendenza del lupo mannaro, e Sire Malachie li utilizza con grande efficacia. Naturalmente, anche i suoi nemici li impiegano.

Secondo indiscrezioni che si possono ascoltare all'interno della Vallée des Loups (e nel resto del Glantri), il Barone di Morlay è un chierico rinnegato; una creatura misteriosa di un altro mondo; un lupo mannaro, l'ultimo di una razza di albin; un vampiro; un dragone mutaforma; un immortale travestito da mortale. Sire Malachie incoraggia queste voci, soprattutto quelle discordanti. Con così tanti pettegolezzi su di lui, molte persone non daranno credito ad alcuno.

Il compromesso finale

Sire Malachie du Marais si sforza di realizzare il suo sogno di una nazione indipendente di licanthropi, dove i lupi mannari possano vivere liberi dalla paura e dalla persecuzione. Idealmente, le uniche leggi entro i confini di questa nazione saranno quelle previste dallo stesso Sire Malachie.

Ma il Barone può scendere a compromessi. Nessuno degli altri Principi potrebbe tollerare un tale potente vicino. Sarebbe possibile tuttavia, che accolgano la proposta di un Principato segreto, uno che nessuno tranne i Principi stessi (ed i lupi mannari, naturalmente) conosca. Questo Principato non avrebbe alcun riconoscimento ufficiale; i voti di Sire Malachie al Consiglio sarebbero tenuti segreti, e la comune popolazione rimarrebbe all'oscuro della sua esistenza.



Le Trame del Lupo Mannaro

La campagna in corso —

Sono talmente tanti i fattori influenzanti le possibilità del barone di ottenere un Atto di Infeudazione in suo favore, che sarebbe impossibile elencarli tutti. Rivedete le norme per le Fortezze e Domini (D&D Companion, Manuale del DM) per determinare i livelli di fiducia e gli eventi possibili entro la Vallée des Loups.

Si deve anche tenere traccia dei redditi di Sire Malachie. Gran parte della sua esperienza proviene dalla gestione della sua Baronìa e determina il suo avanzamento nei livelli di mago. Si può assumere che il Lupo Bianco guadagni fino 1.000 PE al mese come licanthropo (per una combinazione di caccia, esercizio dei suoi poteri di trasformazione, e per il tempo libero passato in forma uomo-lupo).

Se si vuole aumentare la velocità d'avanzamento del barone, fatelo "sparire" dalla valle di volta in volta quando avrà bisogno di certi oggetti (una *Verga del Governo*, *Verga della Vittoria*, *Mantello Deflettente* che può essere indossato sia in forma umana che animale, e così via). Queste avventure dietro le quinte sono una fonte di esperienza e tesori per Sire Malachie. Possono anche generare nuovi pettegolezzi o determinare avventure per i PG - salvare il Barone da situazioni difficili o seguire voci che sentito quando era fuori.

Mentre passa il tempo della campagna, cercate di tenere a mente tutte le cospirazioni contromosse della campagna. Personaggi mannari non devono sempre essere attivamente coinvolti nella politica e macchinazioni per l'indipendenza, ma dovrebbero essere influenzati da eventi ad esse legati.

Cronologia

Sire Malachie du Marais impiegherà un minimo di cinque anni per di ottenere un potere sufficiente e ottenere abbastanza alleati per presentare con successo una petizione al Consiglio per il suo Principato. Nel frattempo, gli eventi a Glantri possono far sì che debba modificare o perfezionare i suoi progetti (vedi gli eventi legati alla campagna "L'Ira degli Immortali").

Questi eventi sono solo suggerimenti. Sentitevi liberi di cambiarli, ignorarli, o svilupparli. Le azioni dei personaggi possono alterare la successione temporale o portare Sire Malachie a modificare i suoi piani.

Anno 1001: una fronda politica introduce una legge che consente la pratica della magia clericale a condizioni molto ristrette. I chierici devono ottenere una lettera di permesso dal governante del

dominio ove intendono praticare la magia clericale. Il governante ha carta bianca sui termini delle sanzioni - onorario, tipo di magia consentita (solo guarigione, ecc), scadenza del permesso e così via. Ai chierici è ancora proibito predicare le loro credenze, indipendentemente da qualsiasi lettere di permesso; solo il Parlamento o il Consiglio dei Principi può concedere una lettera di permesso per i chierici che operano nei territori liberi di Glantri.

Il Consiglio dei Principi è equamente diviso sulla questione, e il provvedimento va alla Camera dei Lord in Parlamento. Sire Malachie du Marais vota contro, ma il provvedimento passa. Il Lupo Bianco si prepara ad una invasione di chierici che possano curare la licanthropia.

Anno 1002: Sire Malachie viene a conoscenza di un deposito d'argento enorme nella roccia sotto le Chateau de Malinbois. Questo è un serio ostacolo ai suoi piani per il controllo Malinbois.

Anno 1003: Il Consiglio dei Principi approva un Atto di Infeudazione nella zona economicamente depressa di Bramyra; finiscono anni di contese caotiche per il controllo della zona. Se Sire Malachie appoggia il vincitore del nuovo titolo di Principe, avrà un altro alleato nel Consiglio dei Principi. In caso contrario, si guadagnerà un nemico implacabile.

Anno 1004: La scoperta di oro nelle Montagnes Noires porta ad un rapido afflusso di popolazione all'interno della valle. Sire Malachie fronteggiare il fatto che la maggior parte dei nuovi arrivati sono indesiderati - hanno messo a dura prova le risorse naturali già limitate della valle, privando le montagne di preziosi minerali che Sire Malachie sperava di tenere per se stesso, e si scontrano con la popolazione residente (sia mannari che non).

Il Consiglio dei Principi approva un Atto di Infeudazione nella zona di Forte Sablestone. Sire Malachie cerca di capitalizzare la volontà attuale del Consiglio dei Principi di creare nuovi principati. Il Lupo Bianco è anche divertito dalle implicazioni: se il Consiglio concede un Atto di Infeudazione nella Valle dei Lupi, diventerà il tredicesimo Principato.

Anno 1005: Il Consiglio dei Principi approva un Atto di Infeudazione per la Vallée des Loups in favore di Sire Malachie du Marais (se tutto va bene). Il nuovo Principato potrebbe essere tenuto segreto.

Principali Attori —

Ecco alcuni PNG che i personaggi dei giocatori possono incontrare. La maggior parte sono coinvolti nella politica e negli intrighi degli Amici

Le Trame del Lupo Mannaro

dei Lupi per la lotta di indipendenza dei mannari glantriani. Alcuni, per ora, sono solo indirettamente coinvolti.

I licanthropi sono divisi in due classi: quella umana normale e quella della loro specie mannara associate ai relativi livelli di esperienza. Le specie mannare sono abbreviate con una M, preceduta dalle prime due lettere del tipo di animale (ad esempio LUM cucciolo è un lupo mannaro a livello di cucciolo). Tutte le informazioni riportate si riferiscono prima alla forma umana, seguite da quelle della forma animale nel caso differiscano.

Molti PNG glantriani sono descritti come appartenenti a un "Circolo", o come Gran Maestri di un Ordine. Questi poteri magici sono descritti nella sezione "Le Sette Arti Segrete di Glantri" dell'ATL3, "I Principati di Glantri". Ignorate queste informazioni se non utilizzate le Arti Segrete nella vostra campagna.

Famiglia d'Ambreville: questa è la famiglia principesca di Nuova Averoigne. I d'Ambrevilles sono tutti assolutamente eccentrici ed almeno un paio di loro sono folli. Pochi di loro sono attivi entro la Vallée des Loups, ma i membri della famiglia Ambreville detengono un notevole potere politico. Il loro appoggio è fondamentale per i piani di Sire Malachie.

Dame Camille d'Ambreville (M15, Neutrale), è la madre del Principe Etienne d'Ambreville. È piuttosto rimbambita e beatamente inconsapevole della "politica canina" che imperversa in tutto la Nuova Averoigne. Sire Charles (M9, Caotico), fratello minore di Etienne, sta in Parlamento con la moglie, Dame Isabelle (M12, Caotica), a sbrigare la corrispondenza del Principe. Sire Henri (M12, Caotico), fratello minore di Etienne, complotta contro il principe. Se fosse a conoscenza della tolleranza di Etienne per i mannari, la sfrutterebbe per screditare e disonorare suo fratello.

Dame Caterina d'Ambreville, moglie del Principe Etienne, ha lasciato Glantri per ricoprire la carica di ambasciatrice a Thyatis. Etienne le ha assegnato una guardia del corpo, Sébastien Moncrieff (G12, LUM1). Il compito di Sébastien è sia di indagare sulla situazione dei licanthropi Thyatis (per il Principe Etienne) e guadagnare alleati per i mannari (per Sire Malachie) sia proteggere Dame Caterina.

d'Ambreville, Principe Etienne: (M35, Fr 9, In 18, Sg 16, De 13, Co 12, Ca 11; AM Legale).

Chiamato "le Prince Magicien", il Principe Etienne è il sovrano della Nuova Averoigne, Gran Maestro della Scuola di Magia e Visconte di Sylaire. Etienne chiede di tanto in tanto a Sire Malachie du

Marais di prestargli dei licanthropi per cause politiche riguardanti il principato. In cambio, non si oppone alla Infeudazione del Principato des Loups Libres, appoggiando segretamente gli Amici dei Lupi (vedi anche "L'Ira degli Immortali").

d'Ambreville, Dame Isidore, Exécutrice des Loups-Garous: (M11/LUM5; Fr 10 (12), In 17, Sg 11 (9), De 11, Co 14 (15), Ca 15; AM Caotico).

Dame Isidore è la moglie di Sire Richard, uno dei fratelli del Principe Etienne. Lei e suo marito sono incaricati di cacciare i casi di licanthropia entro i confini del Principato di Nuova Averoigne. Sono attenti a fugare i sospetti catturando di tanto in tanto un lupo mannaro, ma consegnano alla giustizia solo quelli rinnegati.

d'Ambreville, Dame Magdalène: (G9/LUM3; Fr 14 (16), In 10, Sg 11 (9), Ds 9, Co 13 (14), Ca 16; AM Caotico).

Dame Magdalène è l'unica sorella di Etienne. È anche un lupo mannaro e può essere riconosciuta dalla striscia bianca tra i capelli sia in forma umana che animale. Cerca sempre di sedurre Sire Andre-David de Foret a cui vorrebbe una serenata al chiaro di luna. Magdalène è fondatrice e presidentessa della Società licanthropica.

d'Ambreville, Sire Richard, Exécuteur des Loups-Garous: (G10/LUM7; Fr 14 (16), In 12, Sg 13 (11), De 11, Co 13 (14), Ca 12 (11); AM Caotico).

Sire Richard è un fratello di Etienne. Lui e sua moglie sono incaricati di dar la caccia ai licanthropi della Nuova Averoigne (vedi Dame Isidore).

du Bois, Gérard, Valletto di Sire Malachie du Marais: (G2; Fr 13, In 11, Sg 10, De 13, Co 17, Ca 12; AM Neutrale).

Gérard du Bois è l'assistente personale del Barone di Morlay, posizione che ha ottenuto su richiesta dello zio, un vecchio amico di Sire Malachie. Egli è anche un traditore, che riferisce tutto a Dame Geneviève de Sephora.

Deguerrand, Claude - le Chambellan de Malinbois: (G8/LUM6; Fr 9 (11), In 13, Sg 12 (11), De 13, Co 12 (13), Ca 11 (10); AM Neutrale).

Monsieur Deguerrand è il ciambellano e fidato consigliere di Dame Diane de Moriamis, la Viscontessa di Malinbois. Serve segretamente il Barone di Morlay. Pur non nutrendo alcun risentimento nei confronti della Viscontessa, capisce che ella fa ben poco per il suo possedimento e non rimpiange la sua posizione di

Le Trame del Lupo Mannaro

spia.

La salute di Claude sta venendo meno e i medici di Dame Diane non sono riusciti a trovarne il motivo. Esita a scriverlo nei suoi rapporti a Sire Malachie, temendo che il Barone possa decidere di sostituirlo. Non si rende conto che la sua malattia è dovuta alla sua permanenza all'interno dello Chateau de Malinbois. Il mastio si trova su un grande giacimento di argento e l'esposizione continua ai suoi effetti ha indebolito Claude notevolmente (la sua forza in forma umana è normalmente 16).

Ogni mese, Claude deve fare un Tiro Salvezza contro il Veleno (usando i Tiri Salvezza da mannaro) o perdere 1 punto di Forza. Può riacquistare la sua forza solo se lascia Chateau de Malinbois. Allontanarsi dall'influenza del deposito d'argento gli permetterebbe di recuperare un punto di Forza al mese. Se la sua forza scende al di sotto di 3, Claude muore.

de Foret, Sire Andre-David - le Chasseur: (G9, Fr 16, In 11, Sg 11, De 12, Co 12, Ch 12; AM Caotico).

Sire Andre-David è il fratello di Dame Isidore d'Ambreville. Come Guardiacaccia del Principe Etienne, è incaricato di sopprimere animali pericolosi nelle aree abitate della Nuova Averoine, gestisce la fauna selvatica e rilascia permessi per la caccia al cervo o lupo. Accompagna volentieri i nobili in transito attraverso le colline ricche di prede della Nuova Averoine e nei territori liberi della Vallee des Loups.

Andre-David sovrintende anche le indagini di sua sorella e del marito circa la licanthropia; è sempre frustrato dalla loro apparente incapacità di arginare la iattura della licanthropia. Ignaro del fatto che sono licanthropi chiede costantemente ad Etienne di permettergli di rimuovere Sire Richard e Dame Isidore dai loro incarichi come Executeurs des Loups-Garous.

Galateo, Niccolo - Mago e Studioso: (M21/TIM piccolo; Fr 12 (14), In 18, Sg 11 (9), De 12, Co 10, Ca 9; AM Neutrale).

Niccolò è un mago di discendenza mista Alphetiana e Thyatiana. Evitando di menzionare la parte Alphetiana della sua famiglia è riuscito a convincere il Principe Innocenti di Malapietra di essere un affidabile e leale thyatiano. Essendo forestiero, Niccolo in realtà è meno sospetto della maggior parte membri della famiglia Innocenti.

Niccolò è venuto a Glantri per investigare sugli insegnamenti magici presso la Scuola e per approfondire gli studi di licanthropia. Si è presentato

al Consiglio di Ammissione come principiante (di secondo livello o giù di lì), ed è attento a nascondere la sua vera abilità. È ugualmente attento a celare la sua natura recentemente acquisita di tigre mannara.

Se scoprisse il coinvolgimento degli Amici dei Lupi nella promozione di un Atto di Infeudazione per la Vallee des Loups, Niccolo sarà più che felice di dare il suo sostegno.

Verdicampi, Seamus: (C14/LUM cucciolo, Fr 13, In 13, Sg 16, De 13, Co 12, Ca 14; AM Legale).

Seamus appartiene all'ordine della Martello d'Argento, una piccola ma zelante società clericale di Minrothad. I membri dell'ordine onorano l'Immortale Rohan Hammersmith (Ruaidhri Hawkbane), ma non sono a conoscenza della sua vera identità. La missione dell'Ordine è di monitorare le popolazioni mannare ed evitare che la licanthropia assume un'altra volta carattere epidemico.

I superiori di Seamus lo hanno mandato a Glantri per indagarvi quale fosse la situazione circa la licanthropia, un compito pericoloso, considerate le leggi anti-clericali. Si spaccia per un guerriero in pensione alla ricerca di un posto ove stabilirsi. Vive nella Vallee des Loups da tre anni, ed ha incontrato alcuni lupi mannari molto interessanti diventandolo egli stesso. Più conosce la Confraternita dei Lupi e la licanthropia più lotta con nuovi dubbi: l'etica della sua missione per l'Ordine, la propria natura mannara e se i licanthropi sono più inclini al male che non chi gli abita attorno.

du Laque, Pierre - Chambellan de Morlay: (L8/Mercante 5; Fr 12, In 15, Sg 13, De 16, Co 15, Ca 10, AM Neutrale).

Monsieur du Laque è il ciambellano del Barone di Morlay. I suoi compiti includono la supervisione del personale del castello, la cura dei libri del Barone, la raccolta delle tasse, assicurandosi che tutto nella Baronía fili senza intoppi.

Sebbene non sia egli stesso un licanthropo, du Laque è completamente fedele al Sire Malachie du Marais. È nativo della Vallee des Loups, ma ha trascorso molto tempo all'estero, sia come ladro che commerciante - compreso un apprendistato presso un mercante darokiniano. Le abilità apprese a Darokin includono alcuni incantesimi che la classe di Mercante può lanciare (vedi ATL 11, La Repubblica di Darokin). Essendo un Mercante di 5 ° livello, du Laque può lanciare tre incantesimi dei Mercanti di primo livello e due di secondo ogni giorno. Gli incantesimi di primo livello che conosce sono Calma Animali, Contare Monete e

Le Trame del Lupo Mannaro

Valutare. Gli incantesimi di secondo livello che ha sono Individuare Agguati, Blocca Animali e Savoir Faire (ignorateli se non si utilizza la classe mercantile nella campagna).

Lowenroth, Herr Franz - Barone di Adlerturm: (M12/ TIM9; Fr 15 (17), In 16, Sg 13 (11), De 12, Co 12, Ca 14; AM Neutrale).

Herr Franz trascorre il suo tempo alla ricerca di incantesimi riguardanti gli animali (ingrandimento, controllo, trasformazione, ecc), o su come domare leoni e altri felini. Ha acquisito, attraverso la ricerca magica, tutte le capacità di una tigre mannara di 9° livello, ma non è intollerante all'aconito o argento. Può scegliere di assumere la forma di leone invece di quella di tigre (ma con le stesse abilità e le statistiche di combattimento). Ha aiutato Niccolò Galateo procurarsi due tigri mannare sane assicurandosi che non gli avrebbe arrecato alcun danno, e sa che ora sono libere per la Città di Glantri. Anche se non è ancora a conoscenza dei piani per creare un Principato di lupi mannari, troverebbe l'idea divertente e darebbe segretamente un sostegno.

di Malapietra, Principe Innocenti - Visconte di Sirecchia: (M17, Fr 11, In 17, Sg 16, De 12, Co 16, Ca 12; AM Caotico).

Innocenti è il governante di Caurenze. Recentemente ha acquisito la carica di Viceré ofYlourgne, con l'annesso comando della fortezza vicino Nuova Averoine e la Vallee des Loups. In qualità di Viceré, il Principe Innocenti è responsabile dell'invio di pattuglie per mantenere la legge e l'ordine fino a 48 miglia dalla fortezza, fin dentro la Vallee des Loups e il Principato di Nuova Averoine, se necessario. Innocenti non ha ancora scoperto i lupi mannari che il Principe Etienne e Sire Malachie esportano a Sirecchia per rappresaglia. Se lo facesse, il Visconte di Sirecchia si diletterebbe a guardare le spie combattere e morire nei suoi giochi gladiatori.

du Marais, Sire Malachie - Baron de Morlay: (M10/LUM9, Fr 16 (18), In 16, Sg 9 (7), De 17, Co 15 (16), Ca 13 (12); AM Caotico).

Sire Malachie è il Lupo Bianco di Morlay, il licantropo responsabile dell'aumento della popolazione mannara della Nuova Averoine e della Vallee des Loups. È albino ed in forma umana porta degli occhiali appositamente preparati con sottili lenti di ossidiana per proteggere gli occhi dal riverbero del sole. In forma di animale la sua abbondante pelliccia è di color bianco puro e gli occhi blu brillante.

Sire Malachie è anche il capo degli Amici dei Lupi, con sede nello Chateau de Morlay. Essendo il Barone di Morlay, Malachie si preoccupa molto di nascondere la sua natura mannara a chiunque non abbia la sua completa fiducia. Finora, nessuno dei suoi nemici è stato in grado di dimostrare che è un licantropo.

Anche se caotico, Sire Malachie non è né buono né malvagio. È un governante giusto che richiede una stretta obbedienza alle sue leggi. La sua ambizione è di diventare la guida del Principato des Loups Libre. Sire Malachie è rapido a reagire ad eventuali minacce ai suoi piani e generoso nel premiare coloro che lo aiutano. Ritiene che il fine giustifichi i mezzi e farà qualsiasi cosa necessaria per promuovere i suoi scopi. Il suo temperamento e natura di famigerato lupo mannaro lo rendono piuttosto imprevedibile.

Sire Malachie deve la vita al principe Etienne ed è un fedele alleato della Casa di Sylaire. Il suo nemico principale è Dame de Geneviève Sephora, che lo ha inseguito fin dai tempi della vecchia Averoine.

Martineau, Jacques: (L4; Fr 13, In 11, Sg 11, De 14, Co 12, Ca 12; AM Caotico).

Jacques è il borgomastro di Forte Defi e guida (come agitatore capo) i Contadini Liberi della valle. Jacques disprezza i lupi mannari e ne è mortalmente impaurito. Si offende profondamente verso chi ostenta ricchezza e tesori acquisiti mal guadagnati, di sicuro, accumulati grazie alle schiene sudate dei poveri contadini. Jacques è convinto che il barone di Morlay intenda schiavizzare e opprimere l'intera valle e che, come tutti i nobili di Glantri, disprezzi e sfrutti la popolazione che non sa usare la magia.

de Moriamis, Dame Diane - Viscontessa de Malinbois: (M11; Fr 9, In 17, Sg 12, De 16, Co 10, Ca 11; AM Neutrale).

"Madame la Vicomtesse" è nata nella Vecchia Averoine nel momento in cui la persecuzione contro i maghi era al suo apice. Ama collezionare gioielli antichi. È una grassa signora sulla cinquantina; di solito appare in pubblico coperta di perle, gemme e altri ninnoli scintillanti. Se non le è possibile acquistarne uno, potrebbe rubarlo, soprattutto se ha proprietà magiche.

Diane purtroppo ha perso i capelli ed indossa una parrucca per evitare il ridicolo. Pagherebbe a caro prezzo un incantesimo di ricrescita dei capelli. Studia l'alchimia, ed è un Alchimista del 3° Circolo. Non ha idea di che Claude Deguerrand, il suo fidato consigliere, sia un lupo mannaro che lavora per il Barone di Morlay, ma si diletta con i doni mensili in gioielli (di solito ossidiana e oro) che Sire



Le Trame del Lupo Mannaro

Malachie le manda.

Rodin, Gilles: (L14/LUM1; Fr 12 (14), In 10, Sg 17 (15), De 18, Co 16 (17), Ca 14 (13); AM Neutrale).

Monsieur Rodin è titolare dell'Etape, più grande negozio di tessuti di Loupmont. Essendo il fornitore principale de La Garde d'Obsidienne (e del Tribunal des Loups), è talvolta via per un mese per viaggi commerciali. Più spesso, manda gli assistenti ad acquistare i beni necessari. Può procurare qualunque cosa, per il prezzo giusto.

Saveroy, Valentin: (M4/LUM7; Fr 14 (16), In 17, Sg 11 (9), De 13, Co 17 (18), Ca 14 (13); AM Neutrale).

Monsieur Saveroy è titolare de La Taverne du Loup Sauvage (la Taverna del Lupo Selvaggio) a Loupmont. È a capo di uno dei più forti branchi della valle, e esce spesso con il Lupo Bianco stesso, quando non è occupato nel rifornire i clienti con vino, birra e pane fresco.

de Sephora, Dame Genevieve - Comtesse de Touraine: (M20, Fr 11, In 17, Sg 15, De 10, Co 13, Ca 11; AM Neutrale).

Dal suo arrivo a Glantri dalla Vecchia Averoine, Dame Genevieve è riuscita a diventare la Gran Signora dell'Alchimia, e Contessa de Touraine. È molto bella, con capelli castani folti e ricci legati con una filigrana d'argento. Ha il potere di incantare qualunque maschio se questi fallisce un Tiro Salvezza contro gli Incantesimi.

Dame Genevieve è una fervente cacciatrice di lupi mannari.

È riuscita a mantenere la Contea di Touraine quasi indenne dalla licanthropia. Sa che Sire Malachie è il Lupo Bianco di Morlay e fa di tutto per catturarlo. Come Gran Signora dell'Alchimia, ha permesso al Barone di accedere nel Circolo degli Alchimisti per controllarlo meglio. Sire Malachie

non scoprirà che è lei la Gran Signora fino a che non raggiungerà il quarto Circolo dell'Alchimia, ed ha intenzione di ritardare i suoi progressi.

Gran parte della sua ricerca di incantesimi e formule alchemiche ha a che fare con i licanthropi. Il suo ultimo studio è vicino al completamento. Si tratta di una pozione per intrappolare in modo permanente un licanthropo nella sua forma animale, anche dopo la morte. Ha l'intenzione di vedere la pelliccia bianca di un lupo mannaro su di una sua parete, un giorno.

de Ville, Simon: (M9; Fr 13, In 17, Sg 16, De 13, Co 13, Ca 12; AM Caotico).

Simon de Ville, noto alla comunità dei mannaro come "Cuornero", è un cacciatore professionista di licanthropo ed il Presidente della Compagnia di Cacciatori di Mannari. È assunto principalmente da Dame Genevieve de Sephora ed ha di fatto eliminato la licanthropia dal suo dominio. Ha anche ben servito diversi Principi a liberarsi dai loro guai con licanthropia ed ha recentemente presentato una petizione per lo status di nobile glantriano.

Il fratello di Simon, Lucien (G7, Caotico), è anch'egli un cacciatore di mannari professionista. Sua sorella, Circe de Ville (M13, Caotica) ha una torre a sud-est, sulle colline di Touraine. I vincoli familiari sono molto stretti e se succede qualcosa a qualcuno di loro, gli altri cercheranno vendetta.

Villebois, Auguste: (G8, Fr 15, In 12, Sg 12, De 12, Co 9, Ca 14; AM Neutrale).

Monsieur Villebois è il titolare dell'Auberge des Chasseurs (Taverna dei Cacciatori) di Loupmont. È un avventuriero in pensione un superbo cercatore di piste e cacciatore. Durante la sua carriera di avventuriero ha contratto la licanthropia (orso), ma poi è stato guarito. Sostiene la Fratellanza dei Lupi ed i piani per un nuovo principato ma non ha alcuna voglia di ripassare attraverso il dolore e le difficoltà diventando lui stesso un lupo mannaro.



Idee per Avventure

Qui di seguito vi sono un pò di trame per avventure per aiutarvi ad ottenere una campagna basata sui licantropi. La maggior parte sono ambientate nella Valle dei Lupi, anche se alcune possono essere adattate a qualsiasi campagna e ogni specie mannara. La maggior parte sono anche giocabili da più punti di vista. Ogni trama comprende le seguenti informazioni:

Livello: il livello di esperienza consigliato per i personaggi giocanti. Il livello indicato è il livello di esperienza relativo (vedi pag. 24), eccetto dove indicato. Avventure adatte a tutti i personaggi possono essere giocate con PG non licantropi.

Argomento: una breve descrizione degli elementi principali dell'avventura.

Riassunto: un breve riassunto dell'avventura.

Soluzioni: suggerimenti su come i PG possono o devono muoversi per portare a termine l'avventura.

Complicazioni: i principali ostacoli che i PG devono superare e le conseguenze che le loro azioni possono avere.

Il DM è libero di sviluppare queste trame in avventure complete. Alla fine di questa sezione vi è l'avventura in sequenza "A Caccia", che può essere giocata molte volte, e una mini-avventura completamente sviluppata, "Il Lupo Bianco di Morlay". Quest'ultima tratta di un tentativo di salvataggio che coinvolge il Lupo Bianco ed è adatta a personaggi lupi mannari che si siano già integrati nella Valle dei Lupi.

L'attacco dei Lupin

Livello: qualsiasi, livello relativo di esperienza pari a 1 - 5.

Argomento: Lupin e licantropi sono nemici irriducibili. Insediamenti mannari ed incursioni di lupin e viceversa.

Riassunto: i lupin e gli esseri umani sono spesso alleato contro i lupi mannari, in modo tale che i PG possono aiutare i lupin a difendersi contro le razzie dei lupi mannari o li accompagnano in una incursione per liberare un piccolo insediamento dai licantropi. Oppure se i PG possono sono mannari (o simpatizzanti) proteggono un insediamento dai lupin, o penetrano in un campo di lupin per rappresaglia.

Soluzioni: L'avventura può essere sviluppata come un semplice "uccidi i cattivi" (ogni parte vede l'altra come "cattiva"). In alternativa i PG possono fungere da mediatori tra le incomprensioni e porre fine alla faida con la diplomazia e le trattative.

Avventure Mannare

Complicazioni: il numero e la forza dei lupin o lupi mannari possono essere modificati in funzione dei PG, indipendentemente da che parte stiano. Se i lupin sono sconfitti, i superstiti possono fare armi e bagagli e trasferirsi a Renardie, un regno di lupin molto più a sud-ovest, forse con l'intento di tornare coi rinforzi.

La Trappola dei Fiori di Luna

Livello: Un gruppo di 2-8 lupi mannari, ciascuno con un livello di esperienza relativo pari a 1-4.

Argomento: I PG sentono parlare di alcuni fiori di luna crescente flagello dei lupi in mezzo a Les Perdus.

Riassunto: lupi mannari di basso livello ottengono i fiori di luna per la loro capacità di inibire le trasformazioni involontarie. Ma le delicate piante sono difficili da trovare, più complesse da crescere e fioriscono solo nella notte di luna piena. Voci di fiori di luna trovati all'interno della valle scatenano sempre una raffica di potenziali attività di raccolta.

Soluzioni: I PG dovrebbero indagare sulle voci per sapere se sono vere o meno. Poi dovranno trovare il luogo effettivo e cercare con cura le piante di fiori di luna senza incorrere nell'aconito. Se trovano le piante, dovranno tornare una notte di luna piena per raccogliere i fiori. Una volta raccolti, i preziosi fiori potranno esser venduti a peso d'oro ai lupi mannari.

Complicazioni: i personaggi si aspettaranno qualche difficoltà. I sentieri attraverso le Colline Perdus sono noti ai viaggiatori perchè disorientano. A volte dei mostri scendono giù dalle montagne, rendendo pericoloso il transito. Il fatto che i fiori di luna possono essere raccolti solo durante la luna piena può comportare ulteriori problemi.

Ma la vera complicazione è nella natura di questa particolare pianta. Un mago (non Niccolò Galateo) ha costruito la sua torre vicino, scegliendo il posto per il suo isolamento e vicinanza alla popolazione di lupi mannari. Ha bisogno di componenti magici derivanti da licantropi per completare la sua ricerca ed ha accuratamente coltivato i fiori di luna diffondendo la notizia della loro posizione per trarre i lupi mannari in trappola. I PG devono eludere le sue insidie magiche o ritrovarsi prigionieri nel suo laboratorio segreto.

Riportare la mandria

Avventura: qualsiasi personaggio di livello di esperienza relativo 2 -10.

Argomento: Il barone di Morlay ha proclamato una battuta di caccia per catturare cervi in montagna, con l'incarico di riportare almeno 50 fra cervi e alci vivi per ripopolare la valle.

Riassunto: questo è un modo eccellente per i PG di compiere un servizio per il Barone. Questi potrebbe assumerli anche se non sono membri della Confraternita dei Lupi. Se il Barone non è sicuro che i PG siano filo-mannari dirà semplicemente che ha bisogno di più cervi per intrattenere i visitatori che amano la caccia.

Soluzioni: tutto quello che i PG devono fare è andare in montagna, trovare qualche cervo e li riportarlo (vedi "A Caccia", per le procedure di caccia). Naturalmente, questo non sarà così facile come all'apparenza.

Complicazioni: i PG dovrebbero addentrarsi nelle Montagne neri per trovare abbastanza cervi. Catturarli non sarà facile, perchè sono facilmente impauribili e corrono in ogni direzione. PG mannari potrebbero avere ancora più difficoltà degli esseri umani. Mantenere la mandria richiede una vigilanza costante da parte del gruppo. Il gregge può coprire solo circa 9 chilometri al giorno; farli affrettare di più non otterrà altro risultato che sfiancarlo. Bisogna affrontare attraversamenti di torrenti, piene improvvise, temporali e frane. Tuttavia i problemi peggiori sono gli altri abitanti della montagna. Orchetti e simili vedranno delle facili prede, e lo stesso vale per lupi e creature fantastiche carnivore. Se i PG sono di livello sufficientemente elevato, si può anche introdurre un grifone o drago a caccia della mandria con l'intenzione di far cena!

Pecora nei panni di lupo

Avventura: qualsiasi personaggio di livello di esperienza relativo 3-8.

Argomento: un licantropo neo-infettato chiede ai PG di incolpare qualcun altro delle sue recenti incursioni - o incolpa uno dei PG!

Riassunto: Una persona molto importante (un noto nobile glantriano, un anziano del villaggio, o qualcun altro in una posizione autorevole) ha recentemente contratto la licanthropia. Incapace di mantenere il controllo durante le ultime lune piene, ha perpetrato un certo numero di misfatti per cui ora si rammarica. La sua preoccupazione principale,

tuttavia, è quella di evitare sospetti. A seconda del tipo di avventura che si desidera sviluppare, può assumere i PG per evitare di essere scoperto o assumere qualcuno che incastrerà i PG. Se il pezzo grosso acquisisce la licanthropia volontariamente dai Les Loups Noirs (un gruppo di commando ultra-segreto), il Lupo Bianco invierà i PG per aiutare il nuovo cucciolo.

Soluzioni: i PG devono trovare qualcuno cui attribuire la colpa delle razzie del mannaro. Si può provare a incastrare un altro lupo mannaro (rinnegato), infettare un nemico con la licanthropia e incolparlo o fabbricare prove che gli incidenti sono stati provocati da qualcosa di diverso da un licantropo (un lupo rabbioso, un malvagio stregone, ecc.). Naturalmente, se i PG sono stati incastrati hanno bisogno per scoprire il vero colpevole, raccogliere le prove della loro innocenza e della responsabilità del lupo mannaro, convincere le autorità, il tutto senza cedere alla legge glantriana.

Complicazioni: se il pezzo grosso non vive nella Vallee des Loups, i PG non hanno la relativa protezione della valle dalla loro. Se tentano di incolpare qualcun altro, possono determinare l'interferenza o la vendetta da parte degli amici della vittima.

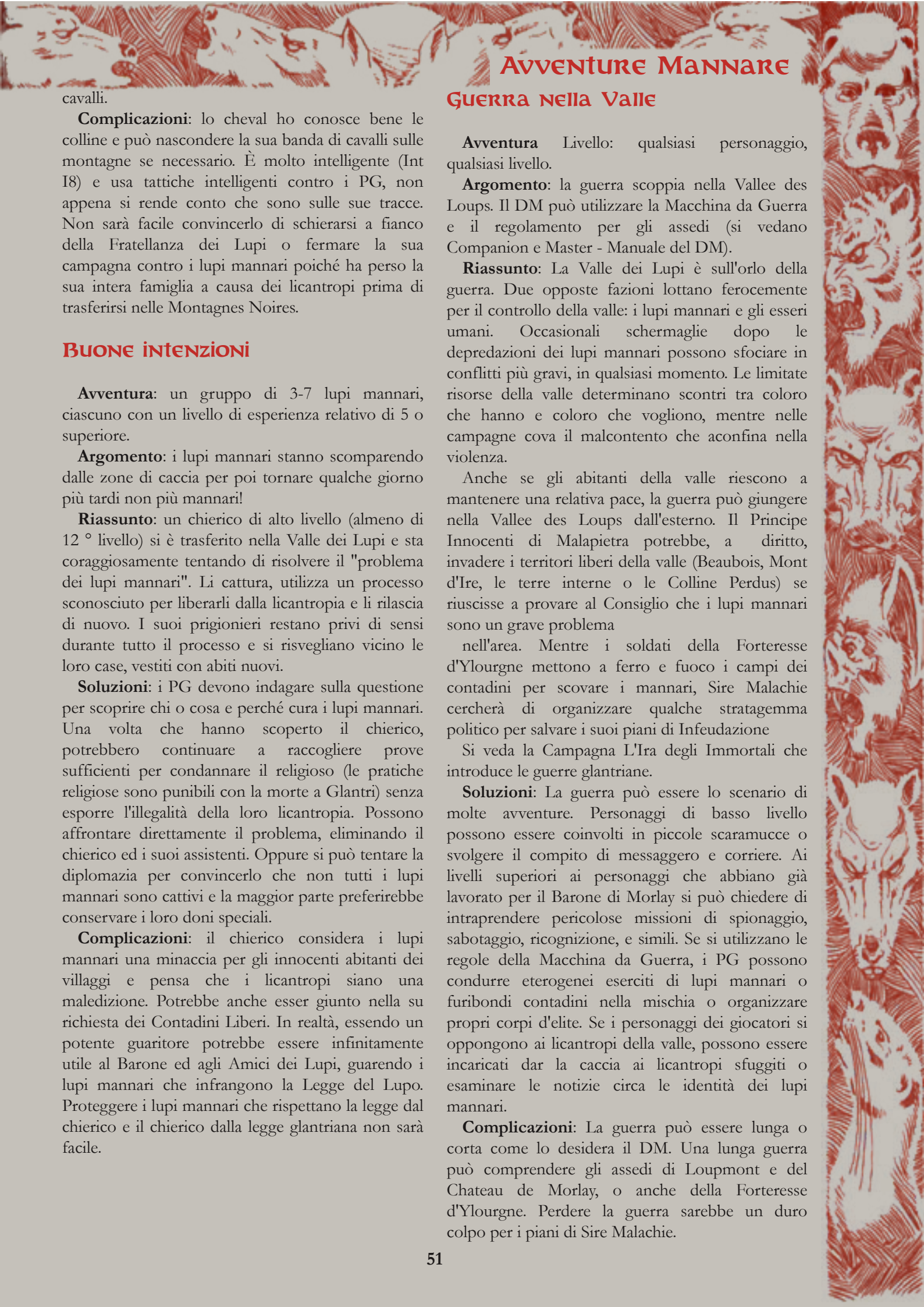
Il Cavallo Nero

Livello: qualsiasi personaggio di livello di esperienza relativo pari a 3-8.

Argomento: cavalli ferrati con l'argento nelle Colline Perdute guidati da uno stallone nero, hanno attaccato i lupi mannari. Ovunque vadano nella valle, i lupi mannari trovano cavalli ben addestrati a ribellarsi contro di loro.

Riassunto: Uno chevall ha addestrato dei cavalli palafreni ai piedi de Les Montagnes Noires a combattere contro lupi mannari. Intende liberare la valle dalle odiate creature. I PG devono trovare il cavallo nero e fermare gli attacchi.

Soluzioni: il modo più semplice per risolvere il problema è eliminare il chevall! Senza il loro leader, i cavalli torneranno ad obbedire normalmente. Se uno dei PG realizza che lo chevall potrebbe realmente aiutare la causa dei lupi mannari (può addestrare i cavalli ad abituarsi ai mannari in metà del tempo che ci vuole ad un lupo mannaro ecc.) l'obiettivo diventa convincere lo chevall che non tutti i licantropi sono cattivi. Per esempio, i PG potrebbe puntualizzare che i lupi mannari sono in grado di controllare la (normale) popolazione di lupi in modo da ridurre al minimo le aggressioni ai



cavalli.

Complicazioni: lo cheval ho conosce bene le colline e può nascondere la sua banda di cavalli sulle montagne se necessario. È molto intelligente (Int 18) e usa tattiche intelligenti contro i PG, non appena si rende conto che sono sulle sue tracce. Non sarà facile convincerlo di schierarsi a fianco della Fratellanza dei Lupi o fermare la sua campagna contro i lupi mannari poiché ha perso la sua intera famiglia a causa dei licantropi prima di trasferirsi nelle Montagnes Noires.

BUONE INTENZIONI

Avventura: un gruppo di 3-7 lupi mannari, ciascuno con un livello di esperienza relativo di 5 o superiore.

Argomento: i lupi mannari stanno scomparendo dalle zone di caccia per poi tornare qualche giorno più tardi non più mannari!

Riassunto: un chierico di alto livello (almeno di 12 ° livello) si è trasferito nella Valle dei Lupi e sta coraggiosamente tentando di risolvere il "problema dei lupi mannari". Li cattura, utilizza un processo sconosciuto per liberarli dalla licantropia e li rilascia di nuovo. I suoi prigionieri restano privi di sensi durante tutto il processo e si risvegliano vicino le loro case, vestiti con abiti nuovi.

Soluzioni: i PG devono indagare sulla questione per scoprire chi o cosa e perché cura i lupi mannari. Una volta che hanno scoperto il chierico, potrebbero continuare a raccogliere prove sufficienti per condannare il religioso (le pratiche religiose sono punibili con la morte a Glantri) senza esporre l'illegalità della loro licantropia. Possono affrontare direttamente il problema, eliminando il chierico ed i suoi assistenti. Oppure si può tentare la diplomazia per convincerlo che non tutti i lupi mannari sono cattivi e la maggior parte preferirebbe conservare i loro doni speciali.

Complicazioni: il chierico considera i lupi mannari una minaccia per gli innocenti abitanti dei villaggi e pensa che i licantropi siano una maledizione. Potrebbe anche esser giunto nella su richiesta dei Contadini Liberi. In realtà, essendo un potente guaritore potrebbe essere infinitamente utile al Barone ed agli Amici dei Lupi, guarendo i lupi mannari che infrangono la Legge del Lupo. Proteggere i lupi mannari che rispettano la legge dal chierico e il chierico dalla legge glantriana non sarà facile.

AVVENTURE MANNARE

Guerra Nella Valle

Avventura Livello: qualsiasi personaggio, qualsiasi livello.

Argomento: la guerra scoppia nella Vallee des Loups. Il DM può utilizzare la Macchina da Guerra e il regolamento per gli assedi (si vedano Companion e Master - Manuale del DM).

Riassunto: La Valle dei Lupi è sull'orlo della guerra. Due opposte fazioni lottano ferocemente per il controllo della valle: i lupi mannari e gli esseri umani. Occasionali schermaglie dopo le depredazioni dei lupi mannari possono sfociare in conflitti più gravi, in qualsiasi momento. Le limitate risorse della valle determinano scontri tra coloro che hanno e coloro che vogliono, mentre nelle campagne cova il malcontento che aconfina nella violenza.

Anche se gli abitanti della valle riescono a mantenere una relativa pace, la guerra può giungere nella Vallee des Loups dall'esterno. Il Principe Innocenti di Malapietra potrebbe, a diritto, invadere i territori liberi della valle (Beaubois, Mont d'Ire, le terre interne o le Colline Perdus) se riuscisse a provare al Consiglio che i lupi mannari sono un grave problema

nell'area. Mentre i soldati della Forteresse d'Ylourgne mettono a ferro e fuoco i campi dei contadini per scovare i mannari, Sire Malachie cercherà di organizzare qualche stratagemma politico per salvare i suoi piani di Infeudazione

Si veda la Campagna L'Ira degli Immortali che introduce le guerre glantriane.

Soluzioni: La guerra può essere lo scenario di molte avventure. Personaggi di basso livello possono essere coinvolti in piccole scaramucce o svolgere il compito di messaggero e corriere. Ai livelli superiori ai personaggi che abbiano già lavorato per il Barone di Morlay si può chiedere di intraprendere pericolose missioni di spionaggio, sabotaggio, ricognizione, e simili. Se si utilizzano le regole della Macchina da Guerra, i PG possono condurre eterogenei eserciti di lupi mannari o furibondi contadini nella mischia o organizzare propri corpi d'élite. Se i personaggi dei giocatori si oppongono ai licantropi della valle, possono essere incaricati dar la caccia ai licantropi sfuggiti o esaminare le notizie circa le identità dei lupi mannari.

Complicazioni: La guerra può essere lunga o corta come lo desidera il DM. Una lunga guerra può comprendere gli assedi di Loupumont e del Chateau de Morlay, o anche della Forteresse d'Ylourgne. Perdere la guerra sarebbe un duro colpo per i piani di Sire Malachie.

Avventure Mannare

A caccia!

Questa sequenza di avventura può essere utilizzata ogni volta che i PG mannari vanno a caccia in forma animale. Utilizza versioni modificate di Fuga e Inseguimento e delle Regole di Combattimento Senz'Armi. Non c'è pericolo che i personaggi si infortunino, a meno che non caccino creature incantate o animali protetti da pastori con armi d'argento o magiche.

Per iniziare una battuta, i PG devono prima scegliere il loro terreno di caccia. Possono seguire le voci riguardanti una abbondante selvaggina avvistata in una zona particolare o semplicemente vagare fino a quando non si imbattono in possibili prede.

La Preda

Il DM potrebbe voler determinare la posizione di eventuali gruppi di animali nella tenuta di caccia prima dello svolgimento. La possibilità che una mandria di animali selvatici occupi un dato chilometro quadrato varia a seconda del terreno e vicinanza agli insediamenti umani. Nelle aree boschive (con o senza colline) e senza alcun significativo insediamento umano entro 8 chilometri, la probabilità è del 50%. Entro 8 chilometri da un villaggio di 75 persone o più, la possibilità scende al 25%. Entro 2 chilometri da un villaggio, si scende al 10%. Per le zone spoglie o montagne boschive, dimezzate le percentuali (arrotondare per difetto).

Nella Vallée des Loups, i daini sono le prede più comuni. Questi animali di medie dimensioni hanno ampie e sottili corna. Si riuniscono nei boschi e ne escono per brucare nelle radure e nei campi all'alba e al tramonto. Si veda dopo per gli animali da preda.

Trovare la Selvaggina

Mandrie di animali lasciano tracce ed escrementi facilmente rintracciabili dai licanthropi in forma animale. Una volta che i PG sono all'interno dello stesso chilometro quadrato di una mandria possono sfruttare l'abilità di Seguire Tracce (o effettuare un controllo di Intelligenza con - 2 di penalità) per rintracciarla. Un fallimento ritarda la caccia di tre turni, mentre i PG si soffermano su segno della selvaggina o vanno verso un altro posto. Alla fine della mezz'ora, permette una seconda prova. In caso negativo, i PG dovrebbero concludere che non ci sono branchi di animali selvatici della zona.

Se i PG sono a caccia di bestiame, invece, probabilmente non avranno problemi a trovare un gregge di pecore o di capre. Che non sia protetto è un altro discorso...

INCROCIARE UNA MANDRIA

Quando i PG incontrano per la prima volta una mandria, controllate la sorpresa del gruppo o gli animali. Se l'incontro avviene prima che i PG trovino una pista (imbattersi in animali senza cercarli o per il fallimento di una prova di Seguire Tracce), fate normalmente i tiri per la sorpresa. Se i PG sono sulle tracce degli animali, saranno sorpresi solo se tirano 1 su 1d6.

Se i PG sono sorpresi e la mandria non lo è, gli animali scappano prima che il gruppo possa iniziare la caccia. Se nessuna delle due parti è sorpresa, i PG possono tentare di avvicinarsi, a partire da una distanza di 4d6x6 metri in pieno giorno, o 2d6x6 metri di notte. Se la mandria è sorpresa ed i PG non lo sono, possono iniziare l'assalto da 1d4x6 metri. Queste distanze sono doppie rispetto quelle normali - gli animali da preda sono quasi sempre alla ricerca dei predatori.

L'Avvicinamento

Quando i PG iniziano l'avvicinamento, tirate 2d6 una volta ogni round e consultate la Tabella di Reazione della Mandria per determinare gli animali fuggiranno prima che il gruppo si accosti abbastanza per catturarne qualcuno.

Se la mandria è sorpresa a differenza dei PG, tutti i tiri di reazione hanno un bonus +2. Ogni round consentite al capogruppo di fare una prova delle abilità di Muoversi furtivamente o Cacciare (o un tiro Destrezza con una penalità di - 2) per valutare se i PG avranno successo nell'avvicinarsi inosservati. Se superano la prova, aggiungete + 2 al tiro di reazione; altrimenti, applicate una penalità di - 2. Penalizzate il tiro di - 2 punti su un qualsiasi cacciatore si muove a più della metà velocità normale. Ulteriori vantaggi e sanzioni dipendono dalle azioni dei PG.

Tabella di Reazione della Mandria (2d6)

2-3	La mandria fugge.
4-6	Mandria nervosa; tirare il prossimo round con una penalità di -4.
7-9	Mandria cauta; tirare il prossimo round.
10-11	Mandria è calma; tirare il prossimo round con un bonus di +4.
12	Mandria ignara del pericolo.

Se il branco fugge prima che i PG arrivino entro 27 metri, la farà franca. Una volta che si ottiene un risultato di 12 o più, il gregge rimane ignaro del pericolo fino a quando i PG sono a 3 metri: non saranno necessari ulteriori tiri.

L'inseguimento

I PG possono iniziare la loro corsa verso la mandria una volta entro 30 metri dagli animali o dal loro bersaglio. Naturalmente, quanto più vicini sono i cacciatori più è probabile prendere qualcosa. A meno che il movimento delle mandrie sia inferiore a quello dei cacciatori, condurre un attacco da più di 30 metri consente automaticamente alla mandria di scappare.

Un inseguimento è simile a qualsiasi fuga e (vedi Base - Manuale del DM). Le probabilità di successo sono diverse, però. Usate la Tabella di Fuga della Preda qui di seguito piuttosto che il normale tabella, quando i PG stanno seguendo animali da preda.

Contatti: In una battuta di caccia, il contatto avviene quando la mandria si accorge dei cacciatori: quando i PG sono entro 3 metri se già non ha cominciato a correre.

Tentativo di fuga: non appena avviene il contatto, controllate il morale della mandria. Se il tiro ha successo i maschi (se presenti) attaccano i loro aggressori per difendere il branco mentre le femmine ed i giovani corrono via. In caso contrario, l'intera mandria tenta di sottrarsi. Confrontate le dimensioni del gruppo (compresi eventuali PNG o animali normali a caccia con loro) col numero di animali nella mandria nella Tabella di Fuga delle Prede. Modificate le possibilità di fuga in base alle condizioni rilevanti, come indicato nella sezione sotto. Indipendentemente delle penalità, ogni membro della mandria ha sempre almeno una probabilità del 5% di fuggire.

Tirate per la fuga ogni 5 round. Durante questo intervallo, i cacciatori sono impegnati a cercare di separare un animale dal resto della mandria. La maggior parte delle prede animali sono più veloci dei loro predatori, per cui i cacciatori devono cercare di anticipare le curve e gli scarti che fa l'animale. I cacciatori possono seguire per 30 round al massimo, ossia sei tentativi, prima che vengano sfiniti dalla preda. Il gregge può correre a lungo. Dopo tutto, sono in gioco le loro vite. I cacciatori corrono solo per la cena.

Mannari con l'abilità di Resistenza possono utilizzarla per aumentare le probabilità di catturare un animale. In questo caso, si applicano le abilità per correre più veloce piuttosto che più a lungo.

Ogni cacciatore che utilizza con successo l'abilità di Resistenza diminuisce le probabilità di fuga della mandria del -5%.

Infine, ogni tentativo di inseguimento di cinque round cui la mandria sfugge aumenta la sua possibilità di scappare durante

quello successivo. Confrontate le velocità della mandria dell'animale con quella media dei cacciatori. Per ogni 3 metri di differenza, aumentate le probabilità della mandria di fuggire dell'1%. Questo modificatore si accumula ad ogni tentativo. Così i daini (MV 72 metri) che provano ad eludere i lupi mannari in forma animale (MV 54 metri) hanno una probabilità aumentata del 6% di sfuggire al primo tentativo, del 12% per il secondo e così via. Se la velocità dei cacciatori è maggiore di quella della preda (anche per la magia), il modificatore è negativo.

Tabella di Fuga delle Prede

Dimensioni del Gruppo	Animali nella mandria	Probabilità di fuga
1-4	1	50%
	2-10	70%
	11-50	90%
	51+	50%
5-12	1	35%
	2-10	50%
	11-50	70%
	51+	35%
13 +	1	25%
	2-10	35%
	11-50	50%
	50+	25%

Condizione	Modifica
Terreno boscoso	+25%
Cacciatori con velocità doppia delle prede	-25%
Prede con velocità doppia dei cacciatori	+25%
Cacciatori entro 3 metri	-25%
Cacciatori entro 6 metri	0%
Cacciatori entro 9 metri	+15%
Cacciatori organizzati	-15%
Cacciatori circondanti le prede	-50%
Animale debole, malato o vecchio (secondo il DM)	-10%
Preda che supera una prova di Conoscenza della Regione	+15%
Cacciatore che supera una prova di Conoscenza della Regione	-15%
Cacciatore che supera una prova di Resistenza (cadauno)	-5%
Ogni 3 metri/round di differenza di velocità (cumulativa)	+/-1%



Avventure Mannare

L'uccisione

Quando una mandria non riesce a sfuggire, i cacciatori si avvicinano abbastanza perché un singolo animale sia attaccato. Non più di 4 creature per volta possono attaccare un singolo animale.

Prima di tutto controllate il morale dell'animale. Se supera il controllo, l'animale attacca il cacciatore più vicino. In caso contrario, l'animale continua a correre. Durante l'inseguimento, l'animale può calciare con le sue zampe posteriori con una penalità di -2 al tiro per colpire.

Sebbene la maggior parte dei mannari in forma di animale non possano essere feriti da attacchi degli animali normali, possono essere ritardati, storditi, o knock-out (si veda "Lotta senz'armi," Companion - Manuale del DM).

Tirate normalmente per l'animale. Se colpisce un mannaro, può fare danni solo se il questi non ha ancora ottenuto la piena immunità alle armi normali o ha 8 Dadi Vita. Tuttavia, il licanthropo colpito deve tirare 1d20: se non ottiene un risultato superiore alla Costituzione, rimane stordito per un round.

Il mannaro stordito deve anche fare un Tiro Salvezza contro il Raggio della Morte con un bonus di +4, oppure subire un nok-out. La durata (in round) è uguale alla differenza tra il tiro e la sua Costituzione.

Se il licanthropo supera il tiro salvezza, ma solo grazie al bonus, si inciampa, invece. Avrà bisogno della metà dei round di cui avrebbe avuto bisogno se fosse stato messo fuori gioco, per rimettersi in piedi (arrotondate per difetto).

Anche se si evita di essere travolti o storditi, il mannaro rimarrà fuori dalla caccia per un round completo.

Prede combattive: per uccidere la preda, i cacciatori potrebbero volerla atterrare. Le regole sono simili a quelle per la Lotta. Sia i cacciatori che le loro prede che utilizzano armi naturali (denti e zoccoli) tirano per l'iniziativa normalmente.

Il punteggio voto di lotta dei licanthropi in forma animale è pari ai suoi Dadi Vita (ignorando i bonus), più 9 (a meno che non indossi una armatura). Il VL dell'animale è conteggiato allo stesso modo. Questi calcoli sono diversi da quelli per i personaggi o mostri. Ciò riflette il fatto che gli animali non hanno mani per afferrare ma sono migliori degli esseri umani a sfruttare il loro peso.

Ogni round, tutti i cacciatori nei pressi della preda possono tentare di combattere invece di attaccare normalmente (massimo 4 attaccanti). La preda può attaccare normalmente

allo stesso tempo in cui si difende dalla lotta. Ogni avversario coinvolto tira 1d20, aggiungendo il proprio VL. I risultati sono da interpretare secondo le Regole di Lotta.

Se come risultato l'animale "stringe" il cacciatore, l'animale riesce a scuoterlo per un momento facendo sì che i suoi attacchi e tentativi lotta abbiano una penalità di -4, nel seguente round.

Se il cacciatore "stringe" l'animale, si è semplicemente messo in una buona posizione per abbattere l'animale. Il cacciatore in realtà non lo ha catturato e nessun danno è stato inflitto.

Se il risultato è un "atterramento", il cacciatore ha labbattuto l'animale. Se questi vince il successivo round di lotta, si rimette in piedi, ma il cacciatore è in grado di ritentare un "abbattimento".

Il risultato "immobilizzato" segna la sorte dell'animale.

Ogni round in cui la preda è bloccata, i cacciatori possono infliggere danni pari ai loro attacchi normali (2d4 per i lupi mannari): non sono necessari tiri per colpire.

Scappare: se l'animale si difende con successo dai cacciatori per cinque round di fila, si allontana. Ciò si verifica solo se non subisce danni, e non è stato atterrato.

Premi della Caccia

Cacciatori che uccidono la preda ottengono una esperienza pari al valore di PE dell'animale. Guadagnano anche un buon pasto.

Solo quei cacciatori che hanno partecipato attivamente al risultato finale, prendono tutti i punti esperienza. Se ci fosse un capo della caccia, questi guadagna il doppio dei PE e ottiene il doppio della razione.

Se ci fossero più cacciatori coinvolti dei PE dell'animale, nessuno guadagna esperienza. Non otterranno inoltre molto da mangiare, semplicemente perché non c'è abbastanza carne.

Per ogni 9 chilogrammi di peso della carcassa della preda, un cacciatore può sfamarsi per un giorno. Mannari che cacciano con animali della loro specie devono fare attenzione a soddisfare le esigenze dei loro compagni o gli animali potrebbero rifiutarsi di rispondere la prossima volta che il licanthropo li chiamata.

Il Lupo Bianco di Morlay

Questa avventura, ambientata nella Vallée des Loups, è per 4-8 lupi mannari di livello di esperienza relativo pari a 7-11 (per un totale di

circa 50 i livelli; aumentare se i PG hanno pochi oggetti magici a loro disposizione). I personaggi dovrebbero essere a Loupmont o al Chateau de Morlay all'inizio.

Sinossi

L'ultima caccia al lupo mannaro di Dame Geneviève de Sephora di lupo mannaro ha avuto successo! I nefasti cacciatori di lupi della Comtesse de Touraine, senza permesso di Sire Malachie du Marais, hanno catturato a Morlay un pregiato lupo bianco. Riusciranno i PG a salvarlo prima che Dame Geneviève inizi il suo ultimo esperimento sulla licanthropia?

Ambientazione per i Personaggi

È facile coinvolgere i PG se sono già assunti da Sire Malachie, forse come membri de La Garde d'Obsidienne o del Tribunal des Loups. In alternativa, possono essere membri della società degli Amici dei Lupi di Loupmont o visitare il Chateau de Morlay.

Non è necessario che i PG abbiano incontrato il Barone personalmente, anche se la loro reputazione deve in qualche modo esser nota al suo ciambellano. Sire Malachie invita spesso avventurieri a cenare con lui nella speranza di ottenere alcune informazioni di valore e può avere trascorso parte della serata precedente con il gruppo.

Un'ora prima di mezzanotte il 12 del mese, uno dei messaggeri del Barone si avvicina ai PG. Reca una convocazione da parte del ciambellano, Pierre du Laque. Il messaggio, su carta intestata ufficiale, semplicemente dice: "Venite subito".

Un assistente accompagna tranquillamente i PG in un ufficio, dove du Laque, dall'apparenza molto tormentato, sta spargendo in giro freneticamente dei documenti sulla sua scrivania. Non appena si accorge dei PG, li esorta ad entrare nella stanza e chiudere la porta.

".. Ah, siete arrivati ", dice." Molto bene. Cari amici, c'è stata una disgrazia! Monsieur le Baron è scomparso. Temo il peggio ".

Il ciambellano informa i PG che il Barone è andato a caccia appena prima che scendesse la notte (in forma di lupo, è implicito). Doveva tornare due ore prima, per un incontro molto importante con i rappresentanti di altri membri della Camera dei Lords. È un incontro che non avrebbe mai voluto perdere. Monsieur du Laque può intrattenere i rappresentanti al massimo un giorno. Sire Malachie deve essere trovato e ritornare prima di allora. Il

ciambellano non vuole coinvolgere la Garde d'Obsidienne (a meno che i PG non siano membri), dal momento che qualsiasi attività inattesa dalla guardia baronale potrebbe immediatamente destare sospetti.

Secondo du Laque, il Barone era solo quando ha lasciato lo Chateau. Potrebbe avere visitato Loupmont per unirsi ad un branco che andava a caccia. Avendo poco tempo ha probabilmente scelto Bois du Guet come terreno di caccia. Du Laque utilizza una mappa della Vallée des Loups attaccata al muro per illustrare quanto dice (usate la mappa di retrocopertina). Forse qualcuno nel castello o in città ne sa di più.

"Ma ricordate," avvertirà du Laque "è necessario prima di tutto essere discreti. I rappresentanti non lo devono sapere. Ho detto loro che il Barone è nel suo laboratorio per vigilare su di un esperimento critico. Se intuissero la sua scomparsa o, peggio, il suo segreto, tutto sarà finito! "

Per il Dungeon Master

Mentre cacciava in forma di lupo, un'attività che ama profondamente ma per cui ha poco tempo, Sire Malachie du Marais è stato catturato circa ad un'ora di corsa dal Chateau. I rapitori, Simon de Ville, Lucien de Ville, Ellse Cezanne, e Brian McIntyre, hanno un vantaggio di quattro ore sui PG.

Questa non è la prima volta in cui la contessa de Touraine ha provato a prendere prigioniero Barone. Precedenti tentativi falliti le hanno dimostrato che Sire Malachie è sfuggente, sia come Barone di Morlay che come il Lupo Bianco. Questa volta, Dame Geneviève ha scelto un infame cacciatore di licanthropi come suo agente, e lo ha dotato degli ultimi risultati della sua ricerca magica.

Anche così, il rapimento del Barone non era un compito facile.

Sire Malachie normalmente indossa un *amuleto di protezione dalle sfere di cristallo ed ESP*, così i cacciatori di lupi dovevano fare affidamento su di una spia all'interno del castello per essere informati sui piani del Barone. Il suo anello con sigillo è un *anello respingi incantesimi*, per cui ogni magia che vogliono usare su di lui deve essere lanciato da un oggetto magico. (L'anello reca anche una maledizione che lo rende difficile da rimuovere.) Dame Geneviève aveva già scoperto che il Barone è in qualche modo immune a incantesimi come *porta dimensionale* e *teletrasporto*, a meno che non siano lanciati da lui stesso. Ella sta ancora cercando di capire come sia possibile. Anche senza tutte le sue protezioni magiche, il Barone è un avversario formidabile.

Tradimento: Gerard du Bois, valletto del



Avventure Mannare

Barone, è in realtà una spia di Dame Genevieve. Usando una pergamena con tre incantesimi di *Vento Sussurrante* (si veda "Nuove Magie"), ha rivelato i piani di caccia del Barone ai rapitori di attesa. Il DM è libero di scegliere il motivo del suo tradimento, un risentimento segreto verso il Barone, minacce alla sua famiglia da Dame Genevieve, un incantesimo di *charme* o *imposizione*, o semplicemente la promessa di una ricchezza incredibile.

Fuori a caccia: Immediatamente dopo aver lasciato il castello, Sire Malachie si è recato a Loupmonst invitando altri tre lupi mannari ad unirsi a lui in una battuta notturna (Thierry le Varde, Henri Broidou, e Louis Duras). Hanno camminato fino alla base della Roc du Guet, si sono trasformati e iniziato la caccia. Il Lupo Bianco ha evocato dei lupi normali ad affiancarlo. Cinque hanno risposto.

Agguato: Il gruppo del Lupo Bianco ha corso a grandi falcate fino all'estremità orientale del Bois du Guet in cerca di cervi. Oramai a caccia da un'ora, senza aver preso nulla ed estenuati da un infruttuoso inseguimento di un coniglio, hanno sentito l'ululato di un lupo che non gli era familiare. Il Lupo Bianco ha guidato il branco ad indagare.

Hanno trovato cinque strani lupi. Non appena il Lupo Bianco li ha salutato e chiesto dove fossero i loro territori di caccia, due uomini-lupo sono usciti da dietro gli alberi. Il Barone ha esitato, riflettendo su chi potessero essere questi lupi mannari molto esperti. In quel momento, uno degli uomini-lupo (Simon de Ville sotto l'effetto dell'*autometamorfosi*) ha usato una *bacchetta della paralisi* contro il Lupo Bianco. L'altro (Lucien de Ville, anch'egli con l'*autometamorfosi*) ha indirizzato i lupi normali contro il bianco del Lupo Bianco.

I lupi mannari si sono ritrovati a combattere un uomo-lupo e un guerriero esperto (Brian McIntyre) ben equipaggiati con armi magiche. Una donna è apparsa dal nulla e ha attaccato con velocità impressionante (Elise, con un *anello di invisibilità* e una *pozione di velocità*).

Ci sono voluti tre cariche della *bacchetta della paralisi*, (le ultime due a breve distanza dal momento che Malachie è balzato verso l'uomo-lupo con le grandi fauci spalancate, per paralizzare il Barone. Alla fine, i lupi controllati hanno ucciso o disperso quelli del branco, il Lupo Bianco è stato paralizzato, e tre uomini nudi giacevano in una pozza di sangue nella radura.

Simon de Ville ha rapidamente imprigionato il Lupo Bianco, con una *museruola del controllo dei licantropi* e legato magicamente con catene

d'argento. Lucien e Brian hanno trascinato Malachie nel bosco ad un cavallo in attesa con un *disco levitante* - una versione più stretta con una estremità legata al cavallo, e capace di ridurre l'ingombro di tutto ciò che vi viene posto su. Hanno gettato il Lupo Bianco sul disco e ve lo hanno fissato.

Simon ed Elise, nel frattempo, hanno sparso un *distillato di aconito* in vari luoghi per coprire le loro tracce (si veda "Nuove Magie"). Poi Simon ha riportato Lucien e lui stesso alla forma umana e il gruppo si è mosso attraverso i boschi.

Sono tornati al loro campo alla base della Aiguille de Puissance. Una guglia vulcanica brunorossastro, il "Pinnacolo del Potere" svetta a circa 180 metri ed è la più alta aiguille nella valle. Le leggende locali raccontano di tempeste di fulmini che colpiscono la roccia in certe notti dell'anno, o forse partono dalla roccia verso le nuvole. Qui hanno trasferito il Barone in una gabbia d'argento.

Quando la paralisi è terminata, il Lupo Bianco ha scoperto che la museruola incantata gli impediva la trasformazione. Il suo interno era stato rivestito con punte d'argento: aprire le fauci anche un poco li conficcava nel muso. Il fuoco bianco dell'argento della gabbia e delle catene avvolte attorno le zampe bruciavano a contatto con la pelle.

Cercare il Lupo Bianco

I personaggi dei giocatori hanno quattro possibili punti di partenza per la loro ricerca del Barone: il Castello, la cittadina, i boschi, e tentare di raccogliere informazioni con mezzi magici.

Il Castello: Gerard du Bois è una buona fonte da cui iniziare. Come valletto del Barone, conosce spesso i suoi piani meglio di chiunque altro nel castello. I PG non dovrebbe sapere che Gerard ha tradito il Barone quando cominciano a fare domande.

Potrebbero sospettare qualcosa, tuttavia, quando Gerard diventa sempre più agitato. In un primo momento non dirà nulla, sostenendo che il Barone non gli ha accennato palesato alcuna intenzione di andare a caccia. Se messo sotto pressione, esiterà dicendo sì che forse ha origliato qualcosa sulla caccia. Ma Gerard non è al corrente dei segreti di Sire Malachie e non ha idea di dove e con chi. Che cosa ve ne viene, comunque?

Se Gerard pensa che i PG sospettino qualcosa, cercherà di scappare. Se fallisse, potrebbe essere intimidito a confessare, ma Gerard non sa molto. Manda relazioni mensili a Dame Genevieve. Le sue ultime istruzioni comprendevano una pergamena

con incantesimi di *Vento Sussurrante* e l'ordine di inviare un messaggio alla Aiguille de Puissance non appena Sire Malachie sarebbe andato a caccia. Non sa chi avrebbe ricevuto il messaggio.

Loupmont: Se chiedono in giro i PG possono ottenere alcune preziose informazioni. Gli abitanti dei villaggi eviteranno di rispondere ad eventuali domande prima di familiarizzare con i PG. Il gruppo deve fare attenzione durante l'indagine, perché voci circa la scomparsa del Barone possono giungere ai rappresentanti in attesa nello Chateau.

Indagini presso la Taverna del Lupo Selvaggio riveleranno che il Barone si è fermato qui per una bevuta veloce subito dopo il tramonto e se ne è andato con alcuni uomini. Il barista pensa che uno dei suoi compagni fosse il fabbro, Louis Duras.

Se i PG si fermano a casa del fabbro, troveranno sua moglie. Clara Duras è una bella donna di mezza età con capelli corvini e gli occhi sorprendente verdi. Lei esiterà a rispondere a qualsiasi domanda a meno che conosca uno dei PG e lo consideri come qualcuno di affidabile. Sì, suo marito è andato a caccia con il Barone questa sera. Clara è stata invitata, ma non se la sentiva. Hanno menzionato Bois du Guet come il loro terreno di caccia prescelto e qualcosa sulla Roc du Guet.

Bois du Guet: A meno che il gruppo comprenda alcuni eccellenti segugi sarà difficile trovare i segni del Barone in questi boschi senza alcun indizio su dove cercare. Aree con orme umane mescolate ad impronte di lupo che si allontanano sono un reperto comune qui. Nel buio, è molto più probabile che il naso di un lupo trovi e segua una qualsiasi traccia rispetto gli occhi umani.

Se i PG portano qualche oggetto con il profumo del Barone potranno seguirlo mentre è in forma animale. Si tiri per l'abilità di Seguire Tracce con un -1 a causa del tempo intercorso. Non sono previste penalità per il terreno o la scarsa luminosità. Una verifica dell'abilità è necessaria una volta per esagono in cui il gruppo effettua le ricerche. Fino a quando non si trova una pista tutti i tiri hanno una penalità di -5.

L'odore del Barone potrà essere avvertito a Loupmont, nell'esagono immediatamente a sud della città, o in quello occupato da Roc du Guet. Ci sono segni che il Barone e la sua muta hanno assunto la forma di Lupo alla base della Roccia. Da lì, il branco si è diretto a sud-est per due chilometri ove cinque lupi si sono uniti a loro e poi di nuovo a sud-est per un altro miglio, con poche deviazioni lungo il percorso di uno o più conigli.

Magia: I PG possono avere accesso ad alcuni oggetti magici quali una sfera di cristallo. Fino a mezzanotte, i tentativi di trovare il Lupo Bianco

sono inutili se ci si concentra sul Barone in forma umana o di lupo: ha ancora addosso l'*amuleto di protezione dalle sfere di cristallo*.

Dopo la mezzanotte, una sfera di cristallo ha la normale possibilità di successo. Temendo che il Lupo Bianco possa trovare un modo per scappare, Simon de Ville, rimuoverà l'amuleto per potere seguire il lupo mannaro magicamente. Da allora, Sire Malachie sarà tenuto nella gabbia d'argento coperta da un panno nero. Una sfera di cristallo potrebbe rivelare solo tenebre con un lupo scarsamente visibile.

La radura dello scontro

La traccia del Lupo Bianco conduce ad una radura a tre chilometri a sud-est della Roc du Guet. Ad una trentina di metri dalla radura, ogni personaggio in forma di lupo sentirà un odore di sangue e morte.

Quando entreranno nella radura, il gruppo troverà la scena di una carneficina. Cinque lupi giacciono morti accanto a due uomini nudi. Un odore strano è nell'aria. Prima che i personaggi abbiano il tempo di indagare, un uomo nudo esce fuori dalla foresta lanciando un ramo pesante di un albero al PG più vicino.

Louis Duras, Guerriero 4/LUM MN: CA 8; pf 26 (22) (4 rimanenti); #AT 1 ramo di un albero (artigli); Danni 1d4; MV 36 (12) metri; TS G4; ML 9; AM N; Fr 16 (I8), In 13, Sg 12, De 15, Co 16 (17), Ca 17 (16); PE 50 se catturato ed assistito.

Louis è l'unico sopravvissuto della muta che è andata a caccia con il Lupo Bianco. Gravemente ferito in battaglia, è tornato nella sua forma umana involontariamente e ha finto di essere morto. È molto debole, stordito e confuso. Ha scambiato i PG per altri cacciatori di mannari (o, se sono in forma di lupo, per i membri dello strano branco). Ha deciso di morire in combattimento piuttosto che vivere con la vergogna di aver lasciato che catturassero il Barone.

Se i PG riescono a convincere Louis che sono membri della Fratellanza di Lupi e fedele al Barone farà quello che può per aiutarli. I suoi ricordi dell'imboscata sono nebulosi. Pensa che ci fossero cinque o sei strani lupi: tre giacciono morti nella radura, accanto a due, che avevano aderito alla muta del Lupo Bianco per la caccia. Il resto dei lupi devono essere scappati.

Per quanto riguarda gli altri Louis ricorda due uomini-lupo (anche se ha ricordi frammentari), una donna, e un uomo in armatura di maglia. Ha visto che il Lupo Bianco ha attaccato uno degli uomini-lupo, ma ha perso conoscenza poco dopo.



Avventure Mannare

Quando si è svegliato, si è trascinato nel bosco, alla ricerca dell'equipaggiamento da caccia della muta, che Henri Broidou si era portato. Henri giace morto nella radura, insieme ad Thierry Le Varde, ma non c'è alcun segno dello zaino adatto alla forma di lupo. A quel punto ha sentito arrivare il gruppo ed ha attaccato.

Se il gruppo può guarire ed equipaggiare Louis, egli si unirà a loro nella ricerca del Barone. In caso contrario, se ne andrà a casa. Le sue ferite devono essere bendate che possa ritornare solo a Loupmont.

Sulle tracce dei rapitori

Non c'è molto di più che i PG possono scoprire nella radura. I sensi della forma animale rilevano lupi normali, lupi mannari, e gli uomini nella zona. Oltre agli odori che ha lasciato la mutadel Lupo Bianco, un odorato fine potrà individuare il profumo di quattro umani, tre maschi ed una femmina. Hanno lasciato la radura verso est.

L'odore strano che i personaggi noteranno entrando nella radura è il leggero effluvio del distillato di aconito che Simon e Elise hanno spruzzato sulle loro tracce. Tutti i licantropo che toccano il liquido ancora umido o lo annusare da vicino, devono effettuare un Tiro Salvezza contro il Veleno o fuggire dalla paura. I tentativi di seguire le tracce hanno una penalità di -4, perchè sono mascherate dal distillato. Muoversi lungo il terreno contaminato impiegherà due turni e richiederà una abilità di Seguire le Tracce ogni turno. Ogni insuccesso aggiunge un turno al tempo necessario.

Due prove superate porteranno i personaggi ad un punto con odore di cavallo, impronte di piedi e zoccoli. Simon ha sparso il distillato di aconito ad intervalli irregolari nei chilometri successivi. Tirate 1d6 cinque volte per il percorso successivo: un risultato di 1 o 2 indica che i PG si imbattono nel distillato e devono fare un Tiro Salvezza contro il Veleno o fuggire dalla paura.

Il percorso si snoda attraverso i boschi a nord del sentiero per la Aiguille de Puissance.

Movimento: i PG devono decidere se procedere in forma animale o umana, se alcuni vanno a piedi mentre altri sulle zampe. Viaggiare a cavallo è difficile; gli equini temono

le cose le ombre al chiaro di luna, i personaggi hanno la necessità di smontare per vedere le tracce, e così via.

Si supponga che un lupo mannaro possa viaggiare a cinque chilometri all'ora nelle colline boschive, mentre gli esseri umani circa due. Vengono inclusi fattori come il terreno, deviazioni

attorno boschetti e altri ostacoli, e tratti di viaggio più spedito quando le tracce sono facili da seguire. Eventuali pause di riposo e simili, aumentano il tempo impiegato.

Durata dell'inseguimento

La tempistica in questa avventura è fondamentale, i PG devono salvare il Barone prima che Simon de Ville possa portarlo fuori della valle. Se non salvano il Barone in tempo, Dame Genevieve potrà averlo nelle sue grinfie e recuperarlo sarebbe quasi impossibile (Dame Genevieve è un mago di 20° livello e la sua torre non è un posto sicuro per i licantropi!).

Se i PG sono straordinariamente veloci nel seguire i rapitori, possono sorprenderli tutti nel campo alla base della Aiguille de Puissance (cercate di evitarlo: l'incontro potrebbe rivelarsi troppo duro per i PG).

A mezzanotte, Simon e il suo gruppo si prepareranno a lasciare il loro campo alla base della Aiguille de Puissance. Con la gabbia ancorata al disco levitante, Simon, Elise, e Brian viaggeranno verso sud-est alla volta di Luneau e poi a sud lungo la valle. Simon de Ville non sa dell'importante incontro del Barone con i membri del Parlamento e non si aspetta che nessuno si accorga dell'assenza di Sire Malachie fino all'alba. Per precauzione, Lucien e una banda di lupin rimarranno nel campo di Aiguille de Puissance per bloccare chiunque. Lucien tornerà per recuperare il fratello all'alba.

Nel frattempo, i sequestratori, ora a cavallo porteranno il Lupo Bianco a Lunegarde. Si fermeranno per rifocillarsi e sostituire il *disco levitante* con un carro (anche se magico il disco è più difficilmente trascinabile dal cavallo rispetto un carro). Il loro soggiorno a Lunegarde sarà tra un'ora e mezza giornata. Se i PG balzano addosso a Simon ed al suo gruppo nel villaggio, hanno l'onere aggiunto di evitare danni alle vite e proprietà degli abitanti. Simon non ha simili preoccupazioni.

C'è una possibilità in più per i PG di catturare i cacciatori di lupi prima che raggiungano Lac du Loup e una barca ivi in attesa. Simon si fermerà in un casolare abbandonato a nord-ovest del lago per riposare fino a quando Lucien non lo raggiungerà a mezzanotte o più tardi. Se i PG non lo fermano qui, è improbabile che vi riescano poi.

Aiguille de Puissance

Lucien de Ville e una banda di lupin hanno

posto l'accampamento alla base della Aiguille de Puissance (si veda la Mappa 1, all'interno della copertina, e "Nuovi Mostri"). Lucien è presso il fuoco quando i PG giungeranno. I lupin si sono schierati lungo il perimetro, annusando costantemente l'aria per sentire l'odore dei lupi mannari. C'è una possibilità su 6 che una sentinella lupin avverta un mannaro entro 18 metri.

Lucien non si aspetta problemi. Lui e Simon hanno ucciso decine di lupi mannari in passato e ha sviluppato un malsano disprezzo per loro. È probabile che sprechi fiato beffandosi dei PG e vantandosi della sua intenzione di farli a pezzi. Se Lucien si rende conto che lui e i lupini sono soprafatti, monterà a cavallo (non facilmente con i lupi mannari attorno) e fuggirà nella valle verso Luneau.

Lucien de Ville, Guerriero 7: CA -1; pf 39, #AT 1; Danni arma; MV 27 (9) metri, a cavallo 216 (72) metri; Tiro Salvezza G7, ML 10; AM C; Fr 18, In 10, Sg 12, De 13, Co 13, Ca 10; PE 850. Abilità nelle Armi (opzionale): Spada Normale (Abile) 1d12 (+1/+3 contro licanthropi), - 2 alla CA contro 1 attacco / 1 round, parata a round, disarmare.

Lucien è armato di una *spada normale* +1, +3 contro i licanthropi. Indossa una *armatura di maglia* +2, un *anello di protezione* +3, un *anello respingi incantesimi* (7 cariche) e *stivali del viaggiare*.

Lupin (6): CA 6; pf 8, 8, 7, 7, 6, 6; #AT 1; Danni 1d8; MV 36 (12) metri; Tiri Salvezza G2; ML 9 (8 se Lucien viene ucciso); AM L; PE 20.

Queste creature dalla testa di cane sono nemici feroci dei lupi mannari. Ognuno è armato con una spada d'argento. Essi non hanno alcun tesoro. Sentitevi liberi di modificare il numero di lupin per in funzione della forza dei PG.

Dopo la battaglia: Ci sono segni nel campo, che tre cavalieri ed un cavallo da tiro si sono allontanati verso sud. Tra i beni di Lucien vi sono due *pozioni di guarigione extra* (guariscono 2d6+3), un anello d'oro non magico (500 dc), e 14 corone d'oro (700 dc). Il libro che stava leggendo, caduto poi nel fuoco, si intitola: "*La Storia dei Principati di Gланtri, per quanto concerne gli Effetti della Diffusione degli Oggetti Magici e Ricerca di Incantesimi nelle Nazioni Limitrofe*". Tranne un paio di giacigli, alcune razioni, vari attrezzi da campo ed una lanterna, non c'è nulla di interessante.

LUNEGARDE

Lunegarde è un piccolo villaggio rannicchiato tra il Luneau e la Douve (si veda la copertina interna). Circa 30 famiglie vivono dentro e intorno al villaggio. Tra i residenti vi sono un mugnaio, un fabbro, un carradore e un panettiere. La maggior parte degli altri abitanti del villaggio sono contadini



Avventure Mannare

che allevano delle pecore, loro bestiame principale. Jules Saveroy, il "borgomastro" del villaggio è un avventuriero in pensione (G6 /LUM5). Ha costruito un piccolo maniero che funziona come municipio e taverna.

La popolazione di Lunegarde è equamente divisa tra lupi mannari e non-licantropi che si accettano gli uni con gli altri. Alcuni sostengono gli Amici dei Lupi, mentre altri i Contadini Liberi, ma tutti concordano sul fatto che la violenza non è il modo per risolvere le loro differenze. La maggior parte si fa i fatti propri e diffidano degli estranei. I PG possono catturare Simon e la sua banda qui.

Questo trasformerà il villaggio in un campo di battaglia, però, e può avere gravi conseguenze a cose fatte. Anche se ogni abitante del villaggio realizzasse quanto sta accadendo schierandosi a fianco del Barone e di coloro che lo aiutano, la violenza potrebbe disturbare il delicato equilibrio del villaggio.

Più probabilmente, Simon e il suo gruppo avranno già lasciato il villaggio. Quasi ogni abitante del villaggio noterà il loro arrivo e partenza, anche se nessuno di loro chiederà informazioni in proposito. Dietro pressanti richieste gli abitanti ammetteranno che "gli sguardi di quelle persone non gli piacevano". Brian McIntyre ha tenuto tutti lontano dalla gabbia coperta mentre la hanno trasferivano dal disco al carro. Uno dei bambini del villaggio ha sentito dei guaiti sotto il panno nero, ma nessuno ha indagato.

Ci sono alcuni interessanti incontri che si possono inserire nel villaggio. Le pecore sono così tanto avvezze all'odore dei lupi mannari che non belano o scappano. Anche i cani da pastore sono addestrati a riconoscere i lupi mannari del villaggio. I cani abbaiano ai normali lupi e licantropi estranei, ma non attaccano a meno che non sia ordinato dai loro padroni.

Tra gli abitanti del villaggio che i PG possono incontrare vi sono Francois Le Monnier, il mugnaio (G2, LUM1) e Mathilde Lepine, la vegliarda del villaggio (M5). Mathilde può borbottare cose strane ai PG come "Quando i fiovi della luna e l'aconito sono all'apice il segno del lupo scompave".

La fattoria di Levereau

Questo casolare abbandonato e bruciato nei Monts des Morts è il luogo ove più probabilmente i PG raggiungeranno il Lupo Bianco ed i suoi rapitori (si veda Mappa 2, nella copertina interna). Simon lo ha usato come base prima di entrare nella valle e aspetterà qui che il fratello Lucien li raggiunga. Non aspetterà comunque la mezzanotte

del giorno dopo la cattura del Lupo Bianco.

La fattoria e la famiglia che lo possedeva, sono stati distrutti dai contadini confinanti. Credevano che i Levereaus praticassero la negromanzia senza alcuna licenza e che dei non morti albergassero in mezzo a loro. Nel piano superiore della casa colonica, oggi gravemente bruciato, abitavano i contadini. Il livello inferiore, ove era sita la stalla degli animali, le attrezzature agricole ed i mangimi, è ancora in gran parte intatta. Simon e Brian saranno dentro, a riposo, con i loro cavalli ed il Lupo Bianco. Il carro sarà fuori. Se si è attorno mezzanotte, o se Lucien è sfuggito ai PG ed ha raggiunto Simon, il cavallo da tiro sarà già attaccato al carro pronto per la partenza.

Elise Cezanne sta perlustrando il cortile, *invisibile* e silenziosa (grazie agli *sivali elfici*), vigilando su ogni intruso. Può essere notata da qualcuno che osservi l'erba o da un lupo mannaro in forma di bestia che ne senta l'odore. Se Elise individua qualcuno, sceglierà un PG (preferibilmente lontano dagli altri) verso cui strisciare e da attaccare da tergo.

Simon de Ville, Mago 9: CA 2; pf 33; #AT 1; Danni arma o incantesimi; MV 36 (12) metri; Tiri Salvezza M9; ML 10; AM C; Fr 13, In 17, Sg 16, De 13, Co 13, Ca 12; PE 3000.

Incantesimi memorizzati: (*charme persone*), *lettura del magico*, *sonno*, *luce perenne*, *creazione spettrale*, *ragnatela*, *dissolvi magia*, *palla di fuoco*, *volare*, *metamorfosi*, *muro di fuoco*, *animazione dei morti*.

Simon de Ville è equipaggiato con una serie impressionante di oggetti magici. Ha un *bastone del potere* (14 cariche); una *bacchetta della paralisi* (4 cariche); una *bacchetta della paura* (8 cariche); un *anello di protezione +3*; una *tunica di protezione +3* (che funziona come un anello di protezione), un *amuleto di protezione dalle sfere di cristallo ed ESP* (rubato dal Barone), una *pozione di controllo degli animali*; una *pozione di super-guarigione* (guarisce 3d6+3) e un *pugnale +1* (avvelenato).

Simon de Ville è crudele e sadico, specialmente nei confronti dei lupi mannari. Ordinerà ad Elise e Brian (e Lucien, se presente) di combattere i PG prima di impegnarsi in prima persona. Con il suo arsenale di incantesimi si sente molto fiducioso. Provocherà i soccorritori del Barone mentre scaglierà fulmini magici su di loro dal suo bastone.

Simon ha scoperto sei cadaveri in fosse poco profonde nel pavimento di terra battuta di uno degli edifici esterni. Se il combattimento lo coinvolgerà, li animerà onde rallentare i PG mentre fugge. Se possibile, prenderà il Barone con sé, forse combinando l'incantesimo del *volare* con la *telecinesi* del suo bastone.

Oltre ai suoi tesori magici, Simon ha 16 corone d'oro tra monete e vario equipaggiamento da viaggio.

Ellse Cezanne, Ladro 8, CA 1; pf 29; #AT 1; Danni 1d8+2; MV 36 (12) metri; Tiri Salvezza L8; ML 8; AM C; Fr 13, In 12, Sg 15, De 18, Co 14, Ca 11; PE 650.

Elisa indossa una *armatura di cuoio* +1, un *anello di protezione* +2, un *anello di invisibilità* e *stivali elfici*. È armata con una *spada normale* +2. Inoltre, ha un *anello di rigenerazione* e 15 ducati nelle sue tasche.

Brian McIntyre, Guerriero 7: CA 0; pf 38, #AT 1; Danni arma; MV 36 (12) metri; Tiri Salvezza G7, ML 8; AM N; Fr 18, In 14, Sg 11, De 13, Co 13, Ca 15; PE 850. Padronanza delle Armi (opzionale): spada a due mani (Abile), 2d6 +1 (+3 per la magia), stordisce o para 1 attacco/round; balestra leggera (Abile), 1d6 +2 danni (+2 per la magia), -1 alla CA per 1 attacco/round, stordisce in gettata breve.

Brian indossa una *armatura di maglia* +3 e un *anello di protezione* +2. È armato con una *spada a due mani* +3 ed una *balestra leggera* +2. Ci sono 20 dardi nella sua faretra, tra cui un *dardo* +1 e uno d'argento litigio. In ogni combattimento con i PG combatterà apertamente e con onore.

Oltre a armi e armature, Brian ha una *pozione di guarigione extra* (2d6 +2) e 1700 dc tra monete e gemme (la metà è il pagamento di questo lavoro).

A Brian non è stato detto in cosa consistesse questo lavoro fino a quando i rapitori non erano ben al della Vallee des Loups. Se avesse saputo che Simon ha progettato di catturare il Barone di Morlay non avrebbe mai accettato il lavoro. (Simon è stato tutt'altro che chiaro circa l'identità del Lupo Bianco) Egli si arrenderà ai PG se Simon viene ucciso o fugge.

CONCLUSIONE

Una volta che Simon e gli altri sono sconfitti, il Barone deve essere liberato. Un mannaro che tentasse di forzare la serratura o piegare le sbarre d'argento vedrebbe frustrati i suoi tentativi. Inoltre le zampe del Lupo Bianco sono bloccate dalla catene d'argento. Infine la museruola del controllo dei licanthropi può essere rimossa solo con un incantesimo di scaccia maledizioni, un desiderio o pronunciando la parola d'ordine (ciascuno dei rapitori la conoscere, se ve ne fossero vivi e in grado di parlare). La magia protegge la museruola dai pugnali ed altre armi normali, anche se infliggere 6 punti di danno con un arma magica

recide le cinghie. Ogni tiro per colpire mancato colpirà il Lupo Bianco, invece. Se i PG sono incapaci di rimuovere la museruola, devono riportare indietro al Chateau de Morlay Sire Malachie bloccato in forma di lupo e incapace di parlare.

Se i PG salvano PG del Barone, saranno ricompensati con opportuni tesori e favori, chiedendogli di non divulgare nulla che comprometta i suoi piani. Il suo primo pensiero sarà quello di tornare al castello in tempo per incontrare i rappresentanti del Parlamento. Perseguirà la sua vendetta nei confronti di qualsiasi sequestratore superstiti più tardi.

Possibili sviluppi

Dame Genevieve de Sephora sarà quantomeno indispettita se i personaggi giocanti avranno successo nel soccorrere il Barone. Cercherà di determinare chi ha rovinato il suo piano, cosa che non dovrebbe risultare troppo difficile grazie alla sua rete di spie ed incantesimi. Il suo progetto futuro di catturare e uccidere il Lupo Bianco di Morlay includeranno anche i PG.

Pure i de Villes rimarranno un problema. Anche se entrambi i fratelli Simon e Lucien de Ville saranno uccisi o catturati nel corso dell'operazione di salvataggio, la sorella Circe continuerà a causare problemi (essendo una maga di 13° livello può causare un sacco di guai!). Preferirà attirare i personaggi nella sua torre a sud-est, nelle colline di Touraine, dove potrà occuparsene a piacere. Se Simone o Lucien fuggono dalla valle, li rimanderà indietro a rapire i PG.

Il percorso dei rapitori e del lupo mannaro catturato attraverso le Colline Perdus potrebbe avere determinato guai supplementari nella zona. Molti contadini ed abitanti dei villaggi lungo il Luneau non si fidano del Barone di Morlay, hanno sentito di voci circa i suoi piani di inglobare la valle nel suo Principato. Se i giocatori sono riconosciuti come agenti del Barone, gli abitanti del villaggio irati potrebbero cominciare ad esprimere concretamente le loro preoccupazioni - specialmente se le loro fattorie o proprietà sono state danneggiate dai PG o dai rapitori. L'aumento dei disordini nelle colline Perdus e negli altri territori liberi possono richiedere una certa dose di diplomazia da parte dei giocatori per volgere a favore di Sire Malachie il sentimento popolare.

Mostri & Magia

Mandrie di Animali

Vedere il Manuale Expert per le informazioni generali sulle mandrie.

Nel determinare i punti ferita dei singoli animali si ricordi che i maschi hanno almeno 3 punti ferita per ogni Dado Vita, le femmine hanno i normali punti ferita ed i giovani solo 1-4 punti per Dado Vita. I maschi devono effettuare con successo una prova sul morale per difendere la mandria.

Bue: CA 7; DV 2; #AT 1 calcio o incornata; Danni 1d4 (calcio), 1d6 (corna); MV 162 (54); TS G1; ML 5; AM N; PE 20. Le mucche possono colpire con uno zoccolo (1d4 danni) o entrambi (con un tiro per colpire; 2d4 danni). I tori hanno ML 8 e possono incornare infliggendo 1d8 danni. Le mandrie di 5d20 animali sono di solito protetti da 1d4 mandriani. Peso corporeo: 3d6x10+450 kg.

Cervo: CA 7; DV 4; #AT 1 calcio o incorbata (solo i maschi); Danni 1d6 (calcio), 2d4 (corna), MV 162 (54) metri; TS G1; ML 7; AM N; PE 75. Peso corporeo: 2d10x10+275 kg.

I cervi vivono per i fianchi delle montagne in primavera ed estate e si ritirano lungo le pendici delle aree boschive in autunno ed inverno. Le mandrie sono composte da 3d20 animali, maschi isolati si possono incontrare con un 10% di probabilità. I maschi vivono separati dalle femmine e giovani, tranne durante l'autunno.

Daino: CA 7; DV 2; #AT 1 calcio o incornata (solo i maschi); Danni 1d4 (calcio), 1d6 (corna); MV 162 (54) metri; TS G1; ML 5; AM N; PE 10. Peso corporeo: 5d10+60 kg (maschi); 3d10+25 kg (femmine).

In autunno e inverno le mandrie sono formate da 4d10 animali di cui il 25% sono maschi, il 50% femmine e il 25% giovani. In primavera ed estate, sono formate da 1d20 maschi o 2d20 tra femmine e giovani.

Capra: CA 7; DV 1; #AT 1 calcio o incornata; Danni 1d2 (calcio), 1d4 (corna), MV 153 (51) metri; TS G1; ML 5; AM N; PE 10. Le greggi di 5d10 capre sono protette da 1d4 pastori. Peso corporeo: 4d6+25 kg.

Alce: CA 7; DV 4; #AT 1 calcio o incornata (solo i maschi); Danni 1d8 (calcio), 2d4 (corna); MV 162 (54); TS G1; ML 7; AM N; PE 75. Peso corporeo: 6d6x10+800 kg.

Le alci si possono trovare isolate (50% di probabilità) o in mandrie di 2d4 animali, con il 25% è di maschi, 50% di femmine e il 25% di giovani. Si nutrono di piante acquatiche negli stagni, nelle sponde dei laghi e nelle aree boschive.

Stambecco: CA 7; DV 1+1; #AT 1 calcio o

incornata; Danni 1d2 (calcio), 1d6 (corna); MV 135 (45) metri; TS G1; ML 7; AM N; PE 15. Mandrie di 2d20 individui possono essere trovati su versanti montuosi scoscesi ai margini della linea di neve. Se seguiti da predatori non volanti, hanno una probabilità +25% di sottrarsi per la loro incredibile agilità sui pericolosi terreni con dirupi.

Maiale: CA 7; DV 1; #AT 1 calcio o morso; Danni 1d2 (calcio), 1d4 (morso); MV 162 (54) metri; TS G1; ML 5; AM N; PE 10. Mandrie con 5d4 individui saranno protette dagli attacchi da 1d2 guardiani. Peso corporeo: 1d10x10+45 kg.

Pecora: CA 7; DV 1; #AT 1 calcio o incornata (solo arieti); Danni 1d2 (calcio), 1d4 (corna), MV 162 (54) metri; TS G1; ML 5; AL N; PE 10. Mandrie di 5d20 animali sono protette da 1d2 pastori e 2d4 cani addestrati. Peso corporeo: 1d6x10 + 25 kg.

Muflone: CA 7; DV 1+1; #AT 1 calcio o incornata; Danni 1d2 (calcio), 1d6 (corna); le femmine infliggono 1d4, MV 189 (63) metri; TS G1; ML 7; AM N; PE 15. Le mandrie sono formate da 3d20 animali. Peso corporeo: 3d10+55 kg.

Yak: CA 7; DV 4; #AT 1 calcio o incornata; Danni 1d8 (calcio), 2d4 (corna); MV 162 (54) metri; TS G1; ML 8; AM N; PE 75. Peso corporeo: 6d6x10+450 (maschi); 2d6x10+275 (femmine) kg.

Mandrie di 1d8 yak possono essere trovate nelle montagne sopra la linea degli alberi.

Tabella degli Incontri delle Mandrie

Radure, pascoli	Foresta
1-2 buoi	1-6 daini
3-4 pecore	7 cervi
5 maiali	8 cinghiali
6 capre	
7 cavalli	
8 daini	

Colline	Colline boschive
1-2 buoi	1 gregge
3-4 pecore	2-4 daini
5 capre	5-6 cervi
6 cavalli	7 alci
7 daini	8 cinghiali
8 cervi	

Bosco	Montagne
1 buoi, pecore o capre	1 capre
2 maiali	2-3 mufloni
3-5 daini	4-5 stambecchi
6-7 cervi	6-7 cervi
8 alci	8 yak

Chevall

	<i>forma di cavallo</i>	<i>in forma di centauro</i>
CA:	2	5
Dadi Vita:	7*	7*
Movimento:	81 (27) m	54 (18) m
Attacchi:	2 zoccoli/1 morso	2 zoccoli/1 arma
Danno:	1d6/1d6/1d8	1d6/1d6 o arma
No. App.:	0 (1-3)	0 (1-3)
Tiri salvezza:	Guerriero 7	Guerriero: 7
Morale:	11	9
Tipo Tesoro:	C	C
Intelligenza:	12	12
Allineamento:	Neutrale	Neutrale
PE:	850	850

Uno chevall può cambiare a piacimento tra due forme: un cavallo intelligente e un centauro. Gli Chevall potrebbero essere stati il risultato di un ceppo di licanthropia infettante i centauri. Sono immuni alle armi normali, sia nella forma di cavallo che di centauro. Argento e armi magiche fanno i danni normali. Gli chevall non trasmettono la licanthropia attraverso il loro morso o ad altri attacchi, né possono essere "curati".

Anche se gli animali come cani sono diffidenti nei confronti dell'odore degli chevall, i cavalli non hanno paura di loro. In tutte e due le forme, gli chevall possono parlare e capire i cavalli, con suoni che, alle orecchie umane, non sembrano altro che nitriti. Con questo linguaggio uno chevall può piegare qualsiasi cavallo, domestico o selvatico, al suo volere. Una volta al giorno, può anche evocare 1d3 cavalli da guerra (magicamente trasportati nella zona se non sono nelle vicinanze), che arrivano in 1d4 round.

Mentre è in forma di centauro, può parlare le lingue degli esseri umani (comune) e dei centauri, oltre ad essere in grado di comunicare con i cavalli. Di solito sono armati con bastoni e archi corti.

Gli chevall spesso si prodigano per il bene di tutti i cavalli. Possono andare in giro in forma di cavallo, controllando il benessere dei cavalli al servizio degli esseri umani, semiumani, e umanoidi. Odiano i lupi e sono nemici mortali dei lupi mannari, principalmente a causa della tendenza di queste creature ad attaccare i cavalli.

Lupin

CA:	6	Tiri salvezza:	G2
Dadi Vita:	2	Morale:	8
Movimento:	36 (12) m	Tipo Tesoro:	C
Attacchi:	1 arma	Intelligenza:	10
Danno:	arma	Allineamento:	Legale
No. App.:	2-12 (5-40)	PE:	20

Sono bipedi, dall'aspetto canino, testa compresa. Nonostante l'apparenza sono legali e non attaccheranno mai se non minacciati o messi in allarme. Spesso si alleano con gli umani. Odiano i lupi mannari e li attaccano a vista (possono riconoscerli persino nella loro forma umana). In battaglia qualche volta addestrano i lupi neri ed attaccano caricando con le lance. Quando combattono contro i licanthropi utilizzano armi d'argento - lance e frecce dalle punte d'argento sono preferite. Possono intingerle con l'aconito - un veleno derivato dall'erba anti-licanthropi, che aggiunge un bonus di +1 ai danni inflitti e costringe ai mannari ad effettuare un Tiro Salvezza contro il Veleno o scappare terrorizzati.

I lupin stabiliscono società tribali i cui membri formano dei "branchi" di 2d6 individui, ognuno dei quali con un "anziano" che ha 3-4 DV. Ogni tribù è costituita dall'alleanza di più branchi. Le tribù sono tenute assieme da giramenti reciproci con gli anziani che gestiscono la conduzione degli affari quotidiani.

I lupin di Glantri sono nomadi. I loro insediamenti sono costituiti da molte capanne di corteccia tenute insieme da una intelaiatura lignea. Tali abitazioni sono spesso organizzate attorno un fuoco che serve come punto di incontro per la tribù. Ogni capanna ospita un solo branco ma quelle più grandi possono ospitarne sino quattro.

Vi sono voci riguardo un regno di lupin, chiamato Renardie, nel lontano sud-ovest, in una zona chiamata la Costa Selvaggia. Alcuni degli anziani lupin, allarmati dalle continue incursioni dei mannari di Glantri stanno esortando i loro branchi a scappare dalle montagne di Glantri e intraprendere il lungo viaggio fino a Renardie.



Mostri & Magia

Fiori della Luna

CA:	9	Tiri salvezza:	UC
Dadi Vita:	1 pf	Morale:	12
Movimento:	0	Tipo Tesoro:	nessuno
Attacchi:	0	Intelligenze:	0
Danno:	nessuno	Allineamento:	Neutrale
No. App.:	4d10	PE:	0

Tipo di mostro: Vegetale (Raro).

I fiori di luna sono piccole e delicate piante che a volte crescono accanto l'aconito. Il loro valore risiede nei fiori che sbocciano ogni luna piena dal disgelo primaverile fino ai primi freddi. Ogni pianta ha una probabilità del 50% di far sbocciare 1d4 ogni mese.

Qualcosa dentro i fiori inibisce i processi di trasformazione della licanthropia. Mangiare un fiore entro fino ad un'ora prima di una trasformazione involontaria aggiunge un bonus si +4 ai Tiri Salvezza del mannaro che vi resista. Il consumo di dieci fiori determina un successo automatico e impedisce trasformazioni involontarie per 6d4 ore.

Anche se i fiori di luna possono essere coltivati, le piante trapiantate hanno una probabilità del 50% di morire entro una settimana.

Aconito

CA:	9	Tiri salvezza:	UC
Dadi Vita:	1 pf	Morale:	12
Movimento:	0	Tipo Tesoro:	nessuno
Attacchi:	0	Intelligenze:	0
Danno:	nessuno	Allineamento:	Neutrale
No. App.:	4d10	PE:	0

L'erba anti-licantropo, nota come aconito nella Nuova Averoine ed in altre nazioni, è una pianta velenosa simile ai ranuncoli. I fiori sono a forma di elmetto e possono esser di colore blu, giallo, bianco, e occasionalmente, un insieme di due tinte.

L'aconito, il veleno attivo all'interno della pianta, può essere estratto dalle radici. Armi ricoperte di aconito infliggono un +1 ai danni se l'avversario è un licanthropo. Un mannaro colpito da un'arma ricoperta di aconito deve effettuare un Tiro Salvezza contro il Veleno (quelli della forma mannara) o scappare in preda al panico.

Magie ed Oggetti Magici

Vento Sussurrante

(Incantesimo arcano 2° livello)

Range: 1,5 km/livello

Durata: fino a 1 turno/livello

Effetto: messaggio sussurrato

Questo incantesimo permette a chi lo lancia di inviare un messaggio lungo fino a 25 parole in un luogo noto. Il comunicato orale sarà trasportato dal vento ad una velocità 10 chilometri all'ora. Quando il vento raggiunge la destinazione, sussurra dolcemente il messaggio a prescindere che ci sia o meno qualcuno ad ascoltare. Il bisbiglio può essere udito entro nove metri dal luogo esatto indicato da chi ha lanciato l'incantesimo. Il messaggio non può essere sentito prima che raggiunga la destinazione.

Museruola del Controllo dei Licanthropi

Questo oggetto, come la museruola dell'addestramento, è uno strumento formato da cinturini di pelle con fibbie di metallo che può essere fissato sulla bocca di qualsiasi licanthropo in forma animale. Si fissa con una parola d'ordine (consideratela come se fosse lanciata da un mago di livello 15°) e si apre con un secondo comando. Indossando la museruola, un licanthropo non può mordere, parlare o trasformarsi.

Distillato di Aconito

Questo liquido è velenoso per i licanthropi. Qualsiasi mannaro che annusa o tocca il liquido deve effettuare un Tiro Salvezza contro il Veleno o fuggire, come sotto l'effetto dell'incantesimo terrore. I licanthropi in forma umana godono di un bonus + 2 sul tiro. Se un drink werecreature, egli deve salvare contro veleno o morire.

Chiunque non sia mannaro che beve il distillato di aconito sentirà un formicolio in bocca, labbra e gola. Entro un turno insorgeranno nausea e vertigini (-2 ai tiri per colpire, tiri salvezza e controlli delle abilità). Nel turno seguente vi sarà una difficoltà a respirare (-4 alle azioni); infine il turno successivo si perdono i sensi. Il riposo a letto allevia i sintomi e il recupero completo avviene in 24 ore.

Distillare l'aconito mantiene il suo effetto per solo 1d4 giorni se conservato in una bottiglia o 6d4 ore se all'aria aperta.

Licantropia

Dalle Note di Niccolò Galateo.
Studioso e Mago di Glantri:

Mentre vergo questi nota le mie mani tremano. La saliva, e il veleno che trasporta mi scorre tra le vene. La ferita sulla coscia è fasciata strettamente; il mio stesso sangue, ora infetto, non può che andare in circolo. I miei studi hanno dimostrato che servono giorni perchè la malattia si manifesti. È già iniziata. Il mio corpo scotta ed è arrossato, la pelle del viso e mani prude; la maggior parte delle mie articolazioni dolgono come se avessi la febbre. Zirchev mi preservi dalla mia follia! Cosa ho fatto?

• • • • •

È mattina e sono esausto. Realizzo adesso che non mi sarei dovuto infettare durante una notte di luna piena. Che sofferenza! Il ricordo mi fa rabbrivire.

La trasformazione sembrava più violenta di quelle di cui ero stato testimone. Sospetto che la causa sia la rapida e tumultuosa insorgenza della malattia.

Ma ho resistito ed il dolore si è presto trasformato in sollievo. Ho fissato lo specchio mentre i miei denti ed orecchie si allungavano, peli spuntavano dalla faccia e dal corpo e artigli uscivano dalle punta delle dita. Che magnifico esemplare ero diventato!

Ma, ahimè, nulla era familiare. mi sono inciampato al primo passo e sono rimasto aggroviato impietosamente nelle mie vesti. La natura ferina della creatura in cui mi ero trasformato mi attanagliava. Ricordavo poco se non la fame, rabbia e frustrazione. Quando alla fine mi sono svegliato, nudo e tremante sul freddo pavimento, mi si è parata davanti una scena di devastazione. Preso dall'ira bestiale ho distrutto la mobilia del mio laboratorio, praticati enormi graffi sullo stipite della porta e rosicchiato il mio paio migliore di stivali. La devastazione si ergeva come muta testimonianza del potere della bestia.

Mi coricherò adesso. Il mio corpo è pieno di lividi e scosso e sono stanco fino al midollo. Prima di chiamare la servitù a rimettere a posto il macello, libererò i poveri disgraziati rinchiusi nel serraglio. C'è molto ancora che posso imparare da loro, ma non posso più tollerare di tenere segregati i miei confratelli.

La licantropia è una malattia terribile. Le sue vittime acquisiscono la capacità di trasformarsi in bestie, ma a un costo terribile! Si ritrovano ad essere i nemici del genere umano, seguiti da cacciatori e temuti da tutti. Anche gli esseri umani legali sono tentati di cacciare e uccidere quando la maledizione della licantropia si avvicina loro.

I licantropi si possono trovare in tutto il Mondo Conosciuto. Lupi mannari, cinghiali mannari, tigri mannare, orsi mannari e topi mannari sono più comuni. Meno noto sono i pipistrelli mannari, le volpi mannare, le foche mannare, gli squali mannari ed i verri diabolici. Vi sono avvistamenti anche di altre specie di mannari.

La licantropia infetta le vittime ferite da un mannaro con armi naturali (denti, zanne e artigli). Sorprendentemente, solo la forma animale di una specie mannara sembra in grado di diffonderla. Ogni essere umano che perde più della metà dei suoi punti ferita per gli attacchi naturali di un licantropo diventa un licantropo dello stesso tipo in 2d12 giorni o con la luna piena (quel che viene prima). I segni di licantropia appaiono nella metà del tempo. Articolazioni dolenti, denti allungati e improvvisa crescita dei capelli sono sintomi comuni. L'irrequietezza dei sogni, voglie strane e sogni ancor più strani inevitabilmente turbano le notti dei malcapitati.

La vittima può essere curata se trova un aiuto prima che licantropia maturi e la trasformi completamente in un mannaro. Un chierico di 11° livello o superiore è in grado di curare la licantropia con un incantesimo di cura malattia. Una volta che un licantropo ha subito la prima trasformazione in animale, nemmeno un desiderio è sempre efficace.

I semiumani sanno da tempo che la licantropia significa la morte per loro. Agisce come un veleno per elfi, nani, halfling e la maggior parte degli umanoidi (tiro salvezza contro il Veleno o ci si infetta). Un semiumano infettato dalla licantropia si sente immediatamente febbricitante e debole, con un -2 su tutti i tiri per colpire e tiri salvezza. Può sopravvivere 1-6 giorni durante i quali la situazione peggiorerà. Se personaggio colpito non a trova un chierico di 11° livello o superiore per curare la malattia morirà.

I cacciatori di mannari sono abili nel diagnosticare la licantropia. Tengono d'occhio quegli uomini che evitano l'argento e l'aconito, o sono invisibili a cani e cavalli. Sono molto sospettosi di tutti gli animali che presentino una maggiore intelligenza rispetto al normale.



In passato, i personaggi con la licanthropia diventavano PNG e venivano gestiti dal DM. Ora, se i vostri personaggi contraggono la licanthropia potete continuare a giocare il ruolo come un mannaro, con tutti i pro ed i contro che derivano dalla licanthropia!

Questo manuale fornisce le informazioni necessarie per personaggi giocatori mannari. il DM può far infettare personaggi esistenti farvi creare nuovi personaggi che abbiano già la licanthropia. In quest'ultimo caso, il DM decide il livello d'esperienza con cui iniziano i personaggi dei giocatori, il tipo di licanthropia che hanno e quale livello che abbiano raggiunto come licanthropi (vedere "Creazione di personaggi giocatori di alto livello" nel Master - Libro del DM).

Mostri Normali

Il termine "mostro normale" (MN), utilizzato in questo libro, si riferisce ad un mannaro che ha quei poteri ed abilità dei licanthropi descritti nelle regole Base e Master . Manuale del DM. Alcuni licanthropi vanno oltre ottenendo speciali poteri che i normali licanthropi non possiedono.

FORMA MANNARA

Quando un licanthropo si trasforma in una bestia,

assume le fattezze di un grosso esemplare della sua specie. È più grande e più forte di un animale normale, ma ha le stesse capacità fisiche e limitazioni. I licanthropi di alto livello padroneggiano una seconda forma: l'uomo-bestia. Questa versione intermedia unisce sia le caratteristiche umane che animali.

Creazione dei Personaggi

Per tenere traccia delle abilità di un personaggio licanthropo, è necessario tenere due categorie di informazioni: sia per la sua forma umana che per quella mannara (utilizzare la Scheda dei PG in fondo). Tutte le abilità del personaggio normale si applicano quando è in forma umana: un ladro è sempre un ladro. Fate riferimento alle informazioni della specie mannara cui appartiene il personaggio per la sua abilità di licanthropo, abilità speciali, poteri e tiri salvezza. Tenete conto separatamente anche dei punti esperienza. Quelli guadagnati, mentre è forma umana si applicano alla classe del personaggio; quelli in forma bestiale contribuiscono all'avanzamento come licanthropo.

Punteggio delle Abilità

I punteggi di abilità del personaggio in forma mannara sono basati su quelli umani, modificati

secondo il seguente schema. Non modificate i punteggi al di sotto del 3 o al di sopra di 18. Registrate i valori del licanthropo da una parete della scheda.

Variazioni alle Abilità

Abilità	Fr	In	Sg	De	Co	Ca
Pipistrello mannaro	-	-	-	+1	+1	-2
Orso mannaro	+3	-	-2	-2	+2	-1
Cinghiale mannaro	+2	-	-1	-1	+2	-2
Volpe mannara	-1	+1	-	+1	-1	-
Topo mannaro	-	-	-	-	+1	-1
Foca mannara	-	-	+1	-1	-	-
Squalo mannaro	+2	-1	-	-1	+2	-2
Tigre mannara	+2	-	-2	-	-	-
Lupo mannaro	+2	-	-2	-	+1	-1
Verro diabolico	+2	-1	-	-1	-	-2

Forza: i modificatori della Forza si applicano ai tiri per Aprire le Porte mentre sono in forma animale ma non agli attacchi naturali del licanthropo.

Regola Opzionale: il DM può decidere che gli aggiustamenti della Forza si possano applicare agli attacchi naturali.

Intelligenza: la maggior parte dei licanthropi mantiene l'intelligenza quando sono in forma mannara, ma la dedicano più per evitare di essere catturati che non alla speculazione intellettuale.

Saggezza: la saggezza di un licanthropo riflette il suo "buonsenso" e influenza la sua capacità naturale di resistere agli incantesimi.

Destrezza: la destrezza misura l'agilità della forma animale piuttosto che quella manuale. I modificatori della Destrezza si applicano alla Classe Armatura del licanthropo. Il DM può consentire un controllo della Destrezza della forma animale (con malus che vanno da -1 a -10) ogni volta che il licanthropo desidera usare la bocca o le zampe al posto delle mani. Disegnare nella polvere, girare una maniglia e aprire un nodo sono esempi di azioni che richiedono un controllo della Destrezza, con penalità consigliate tra -1, -3 e -5, rispettivamente.

Costituzione: i modificatori della Costituzione si applicano ai punti ferita che un licanthropo guadagna con ogni dado vita fino a che non ne è stato raggiunto il numero massimo. Consultate le *Tabella di Progressione di Livello*.

Carisma: i modificatori del Carisma si applicano alle reazioni dei PNG solo in caso di animali o di altri licanthropi della stessa razza del personaggio.

Requisito Primario

La maggior parte dei licanthropi hanno la Forza come requisito primario; le volpi mannare e verro

diabolico invece utilizzano l'Intelligenza. Un requisito primario di 13-15 concede un bonus del 5% all'esperienza guadagnata, se pari a 16-18 il bonus è del 10%. Questo bonus si applica solo solo ai punti esperienza guadagnati mentre sono in forma mannara.

Lingue

I licanthropi capiscono le lingue che conoscono come esseri umani, ma non possono né parlarle né scriverle mentre sono forma animale. Con un pò di pratica, i mannari possono imparare a comunicare con gli animali della loro specie. Solo un licanthropo in forma uomo-bestia è in grado di parlare sia con gli esseri umani che animali

Allineamento e Lingua: l'allineamento di un licanthropo influenza le lingue che il personaggio sa. Quando un personaggio muta allineamento, ci si dimentica del vecchio linguaggio di allineamento e si inizia a utilizzare il nuovo immediatamente. Quando si ritorna alla forma normale, ancora una volta, ricorderà il suo normale linguaggio d'allineamento, e sarà incapace di usare il linguaggio d'allineamento mannaro (a meno che, naturalmente, siano gli stessi).

Resistere alle Modifiche d'Allineamento: alcuni licanthropi superano la natura intrinseca delle loro forme animali. Quando si trasforma, un licanthropo può fare un Tiro Salvezza contro gli Incantesimi (usando quelli mannari) per evitare il cambiamento di allineamento. Trasformarsi volontariamente aggiunge un bonus +4 al tiro salvezza.

Su un tiro salvezza ha successo il personaggio mantiene il suo allineamento e interessi umani. Un fallimento significa che il personaggio è molto più interessato alla caccia, la corsa col branco o in cercare altri licanthropi che non ai fatti coinvolgenti gli uomini.

I licanthropi che sono caotici in forma animale richiedono un Tiro salvezza contro gli Incantesimi, se vogliono mantenere il controllo mentre sono in forma animale. Inoltre i mannari che sono neutrali sia in forma animale che umana richiedono un Tiro Salvezza contro gli Incantesimi, qualora volessero mantenere i loro interessi, distinti dalla ricerca del cibo.

Classe Armatura Naturale

Sia la forma animale che uomo-bestia di un licanthropo godono di una Classe Armatura dovuta alla loro pelliccia, pelle e abilità di combattimento.



Eroi Mannari

Si applicano anche i normali modificatori della Destrezza.

I licantropi raramente indossano armature, anche in forma umana, perché interferiscono con le loro mutazioni. Possono portare armature in forma animale solo se fatte su misura. L'indossare o il rimuovere tale armatura richiede l'assistenza di qualcuno con le mani. Una volta che un licantropo padroneggi la forma uomo-bestia può commissionare una speciale armatura da mettere anche in forma umana.

Se un mannaro ha una armatura utilizzabile, la sua Classe Armatura è la migliore tra quella naturale ed "artificiale".

Dadi Vita Iniziali

La Tabella dell'Esperienza per ogni specie mannara mostra i Dadi Vita iniziali per ogni individuo neo-infettato.

Regola opzionale: il DM può concedere un bonus speciale durante il tiro dei dadi per stabilire i punti ferita di partenza. Si utilizzi 1d6 (invece del solito 1d8): con un risultato di 4-6, il licantropo ha otto punti ferita, con 2 o 3, ne ha sei e con 1 inizia con quattro. I licantropi con due o più Dadi Vita godono di tale trattamento solo il loro primo DV. I rimanenti vengono determinati secondo le regole consuete.

Combattimento

I licantropi in forma animale combattono come mostri con pari DV. Ad esempio, un cucciolo neo-infettato di lupo mannaro combatte come un mostro con 1 DV, mentre un lupo mannaro di 5° livello come uno con 8 DV. Nella forma animale si possono utilizzare solo gli attacchi naturali (morso, zanne, artigli e stritolamento).

Poiché dopo il livello 8° guadagnano punti ferita addizionali ma non dadi vita, ai fini del combattimento i licantropi hanno un DV extra per ogni due livelli ulteriori (ossia dopo l'8°). Così, un lupo mannaro del 10° livello attacca come un mostro con 11 DV, mentre uno di 36° come uno con 24 DV.

In forma uomo-bestia un licantropo può usare qualsiasi arma consentita in quella umana. I tiri per colpire sono quelli della classe umana del personaggio, in base al livello ed alla padronanza nelle armi. Se l'uomo-bestia sferra attacchi naturali, invece, utilizza i tiri per colpire della forma animale. I punti ferita dell'uomo-bestia sono anch'essi basati su quelli della forma animale.

Regola Opzionale: il DM può permettere che i tiri per colpire di un uomo-bestia che utilizzi armi siano modificati a seconda dei punteggi di Forza e Destrezza della forma mannara, invece di quelli umani.

Morale

Anche se i personaggi non sono normalmente soggetti a controlli del morale, i giocatori con personaggi licantropi possono utilizzare quello della propria specie mannara come guida per giocare il ruolo mannaro. Licantropi che sono soprafatti dalla natura bestiale generalmente stanno alla larga dai combattimenti se falliscono un controllo del morale. Si veda la sezione "Morale" del D&D Base, Manuale del Giocatore per determinare quando siano appropriati i controlli del morale.

Tiri Salvezza

I mannari in forma animale utilizzano come tiri salvezza quelli di un guerriero di livello pari ai loro DV. Una volta raggiunto il massimo dei Dadi Vita della loro specie possono utilizzare i tiri salvezza di un guerriero di pari livello di esperienza qualora quest'ultimo superi i loro DV.

Ad esempio, un cucciolo di lupo mannaro con 1 DV in forma animale usa i tiri salvezza di un guerriero di primo livello. Un lupo mannaro di 8° livello quelli di un guerriero di 10° livello. Una volta raggiunto l'11° livello di lupo mannaro (ma ancora con 10 DV), può cominciare ad utilizzare quelli di un guerriero di livello pari a quello di licantropo.

Un licantropo in forma di uomo-bestia usa i punteggi migliori tra quelli umani e mannari.

Punti Ferita

I giocatori devono tenere una accurata nota dei punti ferita dei loro personaggi in entrambe le forme mannara e umana (raramente coincidono). Quando viene colpito, un personaggio sottrae punti ferita dalla forma che sta assumendo in quel frangente. I punti ferita del licantropo si applicano sia alla forma animale che a quella di uomo-bestia.

Il danno ricevuto influisce parimenti le due forme.

Quando un licantropo muta forma, tutte le ferite subite in una forma incidono sull'altra. Sottraete il danno totale subito dal personaggio dai punti ferita di base della forma che assume. Per esempio, un

lupo mannaro che perda 8 punti ferita in forma mannara ha 8 punti ferita in meno nella sua forma umana quando si ritrasforma. Se poi subisce altri 3 punti ferita mentre ha le sembianze umane, e si ritrasforma ancora, la sua forma mannara avrà ha 11 punti ferita in meno rispetto il normale.

È possibile che un licanthropo sia ridotto a 0 punti ferita in una forma pur avendone ancora alcuni nell'altra. In questo caso, il mannaro si trasforma automaticamente nella forma con più punti ferita. Ad esempio, un licanthropo con 24 punti ferita in forma umana e 19 punti ferita in quella mannara può subire 19 danni mentre ha le sembianze bestiali. Quando in forma animale è ridotto a 0 punti ferita, ritorna automaticamente alle sue apparenze naturali (quelle umane), con cinque punti ferita rimanenti.

Quando la forma con più punti ferita scenda a 0, il licanthropo è morto. Se sono uccisi mentre erano in forma mannara (cioè, se la forma mannara aveva più punti ferita di quella umana), il licanthropo riassume dopo morto la sua forma naturale.

GUARIGIONE E RIPOSO

I licanthropi recuperano i punti ferita allo stesso modo degli esseri umani: con la magia o col riposo. Un giorno e una notte di riposo completo ripristinano 1d4 punti ferita. Al 3° livello, i licanthropi guadagnano la capacità naturale di recuperare punti ferita, ma solo se rimangono nella loro forma mannara. Si veda "Abilità Speciali."

I licanthropi spesso necessitano di riposo dopo la trasformazioni. Dopo una notte di furore bestiale, il licanthropo dovrebbe riposare un giorno intero. Se non lo fa (cioè, non riposa dopo una notte passata sotto le spoglie animali) il DM può applicare dei malus alle azioni del personaggio fino a che non sia ristorato per un giorno intero. Le penalità si applicano sia alla forma umana che mannara e devono riflettere la quantità di sonno perso. Malus idonei potrebbero includere una riduzione temporanea della Forza o Intelligenza; - 2 a tutti i danni quando il personaggio colpisce un avversario; + 2 ai tiri per colpire degli avversari; riduzione del movimento del personaggio; impossibilità di recuperare gli incantesimi. Rimanere insonni per due o più giorni può determinare penalità multiple. I personaggi possono cercare di evitare di stremarsi recuperando le energie perse in forma mannara mentre hanno le sembianze umane.



EROI MANNARI

Livello

Proprio come le altre classi di personaggi, i licanthropi guadagnano punti esperienza ed avanzano di livello (fino ad un massimo 36 livelli). Sono da calcolare solo i punti esperienza accumulati mentre sono in forma mannara, comunque. Quelli guadagnati mentre assumono le sembianze umane si determinano l'avanzamento del livello del personaggio nella sua classe normale.

Esperienza dal giocare di ruolo

Quando i giocatori interpretano molto bene i loro personaggi mannari, il DM può concedere punti esperienza in più. Ricordate che quanto guadagnato come licanthropo è solo per la forma mannara!

Interpretare l'Allineamento mannaro. Indipendentemente dal normale allineamento del personaggio, i licanthropi in forma mannara dovrebbero attenersi a quello della loro specie - o evitare in certe occasioni il comportamento della loro specie animale, se riescono a mantenere il loro allineamento. Interpretare il conflitto tra i desideri del personaggio e della sua natura bestiale può comportare punti esperienza di bonus.

Altre interpretazioni notevoli del ruolo. Quando un giocatore inscena qualche aspetto che impressiona davvero il DM, dovrete ricevere punti esperienza bonus. Ricordate che i licanthropi in forma animale si limitano ai loro versi (grugniti, ruggiti, ululati e similia). Questo rende difficili le conversazioni con gli esseri umani e semiumani!

Esperienza da azioni eccezionali

Se un licanthropo prova qualcosa di inaspettato e vi riesce, dovrebbe guadagnare punti esperienza in più. Il bonus è a discrezione del DM.

Ad esempio, un lupo mannaro in forma di animale incontra un essere umano sulla strada. Sopprimerlo all'incapacità di parlare, il lupo mannaro riesce ad ottenere l'aiuto dell'uomo distraendo gli inseguitori, mentre scappa. Il Dungeon Master si aspetterebbe una lotta tra uomo e lupo mannaro, ma il personaggio è riuscito a salvarsi in modo inaspettato e improbabile.

La maggior parte delle azioni eccezionali si verificano quando un licanthropo mantiene il suo normale allineamento. Nell'esempio precedente, un lupo mannaro in preda alla sua natura bestiale sarebbe scappato o avrebbe attaccato l'uomo, invece. In questo caso non la si sarebbe dovuta

considerare un'azione eccezionale ma il giocatore potrebbe esser premiato per aver ben interpretato il ruolo aderendo all'allineamento della specie mannara piuttosto che al comportamento normale il suo personaggio.

Esperienza dal combattimento

Si calcola nello stesso modo indicato nei manuali del Regolamento. Sconfiggere gli avversari (o catturare le prede) fa guadagnare tanti punti esperienza quanto il loro valore in PE. Combattere valorosamente (ma senza sconfiggere) un avversario garantisce un quarto dei PE dell'avversario.

I punti esperienza guadagnati sono divisi per il numero di personaggi giocanti e PNG che hanno contribuito a sconfiggere gli avversari. Ai licanthropi PNG (come i componenti di un branco guidati da un PG, ad esempio) potrebbe essere dato solo la metà dei punti esperienza (d'altronde ottengono anche meno da mangiare!).

L'esperienza dal conseguimento degli obiettivi

Quando i personaggi raggiungono l'obiettivo principale di un'avventura o di una campagna, il DM dovrebbe dare loro punti esperienza bonus. Normalmente, dovrebbe essere pari al valore in PE dei mostri sconfitti nel raggiungimento di tale scopo. Alcuni DM possono sostituire con un premio fisso di esperienza per un'avventura il calcolo dell'esperienza standard da mostri e tesori.

Bonus opzionali di esperienza

I licanthropi guadagnano punti esperienza anche



tentando di dominare le loro capacità mannare. Ogni cambiamento da uomo a bestia (o viceversa) in cui si mantiene il normale allineamento del personaggio vale 5 punti esperienza. Resistere con successo a un cambiamento involontario conferisce 10 punti esperienza. (Il DM può ignorare questi bonus se è soddisfatto con dall'ammontare di esperienza acquisita tramite i normali mezzi o se i giocatori ne abusano - trasformandosi unicamente per fare esperienza, ad esempio).

Abilità speciali

La tabella seguente mostra le abilità speciali comuni a tutti i licanthropi ed il livello di esperienza in cui si ottengono. Si veda la Tabella dell'Esperienza di ogni specie mannara per i PE, dadi vita e abilità.

Abilità Speciali dei Licanthropi

Livello	Abilità Speciali
Cucciolo	I
Piccolo	II,III
Giovane	IV, V
Mostro Normale	VI, VII
1	
2	
3	VIII
4	
5*	IX

* al 9° livello i licanthropi guadagnano l'abilità di trasformarsi nella forma uomo-bestia.

Abilità speciali:

I. Deve assumere la forma animale le notti di luna piena, così come quelle immediatamente precedenti e seguenti. Può assumere la forma animale in qualsiasi notte in cui la luna sia visibile.

II. Le armi normali procurano un danno dimezzato (arrotondato per eccesso). Può trasformarsi di notte (anche senza luna).

III. Può parlare con gli altri licanthropi e creature della sua stessa specie mentre è in forma animale.

IV. Può assumere la forma animale in qualsiasi momento, anche durante il giorno.

V. Le armi normali procurano solo 1/4 del danno (arrotondato per eccesso).

VI. Immunità alle armi normali.

VII. Può evocare 1d2 animali della propria specie, nel caso in cui si trovino nella zona. Gli animali arrivano in 1d4 round se nelle immediate vicinanze, altrimenti in 1d4 turni. Al 2° livello il licanthropo può evocare 1d4 animali; al 4° livello 1d6; al 6° 1d8 e all'8° livello 1d10. Ogni quattro livelli successivi si aggiunge 1d10.

VIII. È in grado di recuperare 1d4+1 punti ferita ogni giorno e notte di riposo se rimane in forma mannara; aumentare di +1 ogni 3 livelli aggiuntivi (1d4+2 al 6° livello, 1d4+3 al 9° ecc.).

IX. Può convocare licanthropi della propria specie come fossero animali normali. Il numero totale di creature evocate è lo stesso indicato nella abilità VII. Degli evocati il DM determina quanti siano licanthropi e quanti animali normali.

X. Abilità speciale peculiare della specie.

La trasformazione

Matera, la luna che splende sul Mondo Conosciuto, regola le vite dei licanthropi - la luna piena causa involontarie trasformazioni in animale. Questa influenza è forte anche nelle notti immediatamente precedenti e seguenti la luna piena. Sono possibili anche le trasformazioni volontarie.

Trasformarsi involontariamente:

Tutti i mannari sono soggetti a modifiche involontarie per tutto il periodo della luna piena, anche se resistono meglio al cambiamento con l'esperienza. Al sorgere del sole, i licanthropi tornano involontariamente alla loro forma naturale. Il DM può decidere che anche una insolita situazione di stress inneschi una mutazione involontaria. Tutte le trasformazioni involontarie richiedono 1 round.

Resistere alla trasformazione: un licanthropo può provare a resistere a una trasformazione involontaria. Ciò richiede un tiro salvezza contro gli Incantesimi (si usino quelli mannari). Il tiro salvezza è penalizzato di -4 se c'è la luna piena o -2 le notti attorno la luna piena, e senza modifiche per l'alba.

Le trasformazioni causate dalla riduzione a 0 dei punti ferita mannari e quelle involontarie verso la forma naturale non possono essere contrastate. Licanthropi con un livello inferiore a quello di mostro normale non può contrastare la trasformazione dell'alba.

Cambiare volontariamente:

I licanthropi neo-infettati (cuccioli) sono in grado di cambiare forma solo di notte con la luna splendente. Le nuvole possono interferire con le trasformazioni volontarie. I piccoli possono cambiare in qualsiasi momento durante la notte, anche senza la luna. I giovani, mostri normali e di licanthropi di livello maggiore possono trasformarsi durante il giorno o la notte.

Trasformarsi: una mutazione volontaria richiede una prova di Costituzione (utilizzare il punteggio di Costituzione della forma mannara). Un licanthropo



Eroi Mannari

del livello di mostro o inferiore può provarci una volta all'ora. Al primo livello e successivamente il mannaro può provare una volta per turno. A livello del titolo non è necessario alcun controllo. La prova di Costituzione è modificata come segue: +2 settimana di luna piena, -2 settimana di luna nuova, -2 ogni volta che la luna non è sorta. La mutazione richiede 15 round, meno 1 per livello sopra cucciolo (minimo 1 round). Può essere influenzata anche dalle abilità di Trasformazione e Cambiamento Rapido.

Forma uomo-bestia

Al 9° livello un licantropo domina la sua forma mannara al punto in cui egli stesso può trasformarsi in parte in uomo in parte in bestia. Questa forma "uomo-bestia" combina il meglio delle due forme. L'uomo-bestia ha tutte le abilità speciali mannare e le capacità umane.

Un uomo-bestia è in grado di parlare tutte le lingue che conosce, lanciare incantesimi, brandire armi, evocare animali normali e licantropi della sua specie ed è immune alle armi normali. I suoi punteggi di abilità sono quelli della forma umana mentre i punti ferita sono quelli mannari.

Regola Opzionale: Il DM può consentire che i punteggi di un uomo-bestia siano quelli della forma animale.

Regola Opzionale: Il DM può consentire agli uomini-bestia di 20° livello (e superiore) di avere il migliore tra i punteggi delle abilità, acquisendo effettivamente tutti i modificatori positivi delle abilità mannare senza quelli negativi.

Allineamento: Un uomo-bestia ha lo stesso allineamento della sua specie mannara, a meno che il personaggio resista con successo al cambiamento di allineamento.

Trasformazioni involontaria: se un licantropo di alto livello tenta invano di resistere a un cambiamento involontario deve assumere la sua forma animale e non quella di uomo-bestia.

Immunità' alle armi normali

I licantropi non diventano immuni alle armi normali con la comparsa dei primi sintomi. È invece un processo graduale, man mano che il mannaro acquista l'esperienza e guadagna potere. I cuccioli non hanno alcuna immunità alle armi normali. I piccoli subiscono solo metà dei danni dalle armi normali (arrotondare per eccesso), mentre i giovani ne subiscono solo 1/4 danni. I licantropi guadagnano l'immunità completa alle

armi normali dopo aver raggiunto il livello di mostro normale.

L'immunità riguarda il licantropo solo quando è in forma mannara e non umana.

Comunicazione

Mentre sono in forma animale, i licantropi possono fare gli stessi versi degli animali della loro specie, ma non possono parlare le lingue umane. I cuccioli imparano a parlare con licantropi e altri animali normali della loro specie. A livello di mostro normale, i mannari possono parlare e comandare gli animali normali della loro specie.

La forma uomo-bestia consente a un licantropo di parlare tutte le lingue che conosce, sia quelle umane che animali.

Lanciare incantesimi

Anche se un licantropo può essere un mago, chierico o druido in forma umana, non può utilizzare gli incantesimi mentre è in forma mannara. La trasformazione in forma animale lo porta a dimenticare tutti i suoi incantesimi come se fossero stati lanciati. Una volta recuperata la forma umana, un licantropo deve riposare e memorizzare nuovamente i suoi incantesimi, prima di poterli lanciare.

Ci sono tre eccezioni a questa regola generale:

Le volpi mannare e verri diabolici possono lanciare lo *charme* in qualsiasi forma; i verri diabolici non dimenticano i loro incantesimi quando si trasformano; gli uomini-bestia possono ricordare e lanciare incantesimi come nella loro forma umana.

Immunità' allo charme

I licantropi sono normalmente immuni agli incantesimi di charme (persona), anche se in forma umana. I cinghiali e lupi mannari sono una eccezione. Lo charme (persona) ha effetto su di loro quando sono in forma umana, ma l'incantesimo si rompe non appena si trasformano nella forma animale. Lo charme (mostri), d'altra parte, funziona su qualsiasi licantropo in qualsiasi forma (a meno che non superi un Tiro Salvezza contro gli incantesimi), e continua ad avere effetto anche se il licantropo si trasforma. La capacità di charme delle volpi mannare e verri diabolici non funziona contro altri licantropi.

Svantaggi speciali

La licanthropia affligge con molti problemi sociali chi ne è afflitto, specialmente a cause delle pene capitali che in molte culture pendono sui mannari! In alcune zone i licanthropi terrorizzano talmente la gente che non si perde tempo con processi o prove prima di condannare a morti i sospetti.

I licanthropi hanno alcuni inusuali "talloni d'Achille" che comprendono una paura incoercibile per l'aconito. Possono essere feriti da armi d'argento o magiche, fuoco ed incantesimi (armi magiche et d'argento non infliggono danni ulteriori, solo il danno normale più il bonus magico). Armi maledette infliggono il danno normale ridotto della relativa penalità.

Aconito: toccare l'aconito causa il terrore nei licanthropi in qualunque forma siano. L'effetto è lo stesso di un incantesimo paura e dura due turni. Il licanthropo deve effettuare un Tiro Salvezza contro il Veleno per evitare una fuga dalla paura. (Utilizzare quello della forma mannara anche quando si è in quella umana).

Argento: i licanthropi sono allergici all'argento che agisce su di loro come un veleno. Le armi d'argento infliggono i danni normali, qualunque sia la forma del mannaro. Un licanthropo a contatto con l'argento per più di un turno (anche in forma umana), deve fare un Tiro Salvezza contro il Veleno per evitare la comparsa di una dolorosa eruzione cutanea (si utilizzi il punteggio della forma mannara).

Altri inconvenienti: Molti animali normali (in particolare cavalli, cani e gatti) possono individuare un licanthropo dal suo odore, non importa quale forma abbia assunto. I cavalli ne sono terrorizzati e di solito fuggono via. I cani abbaiano ad un licanthropo appena infettato, anche se lo conoscono (e vi sono affezionati) da anni. I gatti possono sibilare ed inarcare il dorso, o (nel caso delle tigri mannare) diventano molto affettuosi. In tutti i casi, dedicando tempo e pazienza ad un singolo animale questi può superare la sua paura. Nel frattempo, il licanthropo potrebbe avere difficoltà a spiegare perché non può più andare a cavallo o giocare con i suoi cani!

Interpretare un eroe MANNARO

Un licanthropo dovrebbe essere interpretato in due modi completamente differenti, uno per l'uomo e l'altro per la bestia, ma strettamente intrecciati tra loro.

Inscenare la natura conflittuale di un mannaro può essere difficile. Tenete presente che mentre si è nella forma mannara il comportamento, le credenze e desideri possono essere completamente differenti da quelli normali. Persino quando si mantiene il proprio allineamento dopo una trasformazione il primo impulso del personaggio in ogni situazione sarà quello animale. Il DM dovrebbe farvi gentilmente notare quando crede che il comportamento del personaggio in forma mannara sia troppo umano.

Non mantenere il proprio allineamento dopo la trasformazione non implica che il personaggio impazzisca uccidendo chiunque sia nei pressi (per quanto sia possibile nelle notti di luna piena). Può essere facilmente distratto dagli interessi animali come il cacciare o (in certe stagioni) licanthropi o animali della medesima specie e di sesso opposto.

Qualora un mannaro sia dilaniato da un conflitto tra priorità umane e animali il DM può consentire una prova di Saggezza (si consideri il punteggio mannaro). Se non ha successo il personaggio cede alle pulsioni animali (inseguire un coniglio o razziare un villaggio) invece di compiere il compito prefisso. Tale controllo può essere modificato dalle circostanze ma se la luna è piena dovrebbe esser penalizzato di -4.

Ogni singolo licanthropo ha le sue maniere, vizi e virtù in aggiunta a quelle della specie. Alcuni di questi tratti abituali derivano dalla personalità della forma umana, altri dalla natura mannara. Un chierico in forma animale potrebbe evitare i templi o esserne attratto. Tigri e lupi mannari in forma umana spesso sviluppano una passione per carni molto rare; i cinghiali mannari possono divenire mutevoli d'umore e gli orsi mannari burberi nella loro forma umana. Queste peculiarità sono a discrezione del giocatore ma soggette alla approvazione del DM.

Soprattutto tenete conto che se la licanthropia conferisce alcuni vantaggi a chi ne è afflitto ci sono altrettanti svantaggi. I mannari devono cercare di evitare di essere scoperti e dovrebbero differenziarsi in base a cosa e dove cacciano. La sopravvivenza di un licanthropo dipende tanto dalle sue abilità quanto dalla sua intelligenza e cautela.

Lupi MANNARI

Sei confuso e terrorizzato, no? Lo sono tutti i cuccioli. Forse anche un poco escitati. La bestia ha un gran potere. Può essere preoccupante perdersi nella bestia. Ma non temere! Col tempo imparerai a controllarla.

Non è così malvagio essere il Loup Garou, le mannarò. Oh, all'inizio è molto difficile. La luna piena ti cambierà completamente. Ma con un poco di pratica dominerai i cambiamonti. Quindi potrai vagare per la foresta quando vorrai, no? Con les Frères, la Fratelonsa. Verrai con il mio branco. Saremo amici, vero?

Ma devi aver cautela, mon ami! La gente ti uscirà se sorpirà che sei il Loup Garou. E l'acciaio non ti risparmierà! Quel potere verrà dopo, quando sarai plus potente. L'aconito è qualcosa che devi evitare. Ancor plus non devi toccare l'argento. Ti brucerà e i cacciatori di mannari ti riconosceranno.

I lupi mannari sono forse i licanthropi più conosciuti del Mondo Conosciuto. Sono molto comuni nei Principati di Glantri e nelle colline di Karamaikos. Come gli altri lupi, i lupi mannari preferiscono terreni boschivi. Nella forma animale il loro udito e odorato è eccellente. Il loro vocabolario include mugolii, latrati, ringhi, uggiolii e ululati. Questi ultimi possono essere sentiti fino a otto chilometri di distanza e determinano inquietudine in chi li ascolta.

Allineamento

I lupi mannari sono creature caotiche. La loro natura bestiale li porta a cacciare ed uccidere. Secondo molte dicerie i lupi mannari sono costretti a cacciare quelli che amano. In verità, quando c'è la luna piena un lupo mannaro può essere accecato dalla sete di sangue e uccide ogni preda sola o vulnerabile, comprese le persone che conosce.

Il branco

La Fratellanza - i lupi mannari e i loro seguaci animali - si riuniscono in branchi ognuno con un suo capo, una gerarchia e territorio. Ogni branco consiste in 1d4 lupi mannari e 2d4 lupi per ogni esagono (di 12 km) di territorio. Alcune regioni possono sfamare branchi più vasti solo se vengono cacciati anche gli animali domestici o si importa selvaggina. I lupi mannari dominano i lupi normali e possono sfidarsi tra loro per ottenere il ruolo di capo-branco. A prescindere dalle lotte, uno stretto

legame unisce il branco. Quando un membro è minacciato, l'intero gruppo reagisce.

Talvolta lupi mannari che vivono vicini uniscono i loro branchi formando una forza devastante. I capi di ogni branco si possono sfidare per le posizioni preminenti nella catena di comando. La gerarchia di solito è stabilita dal livello: il più esperto comanda l'intero gruppo. Ogni lupo mannaro che vuole scalare la catena di comando deve sfidare il suo immediato superiore. Se la sfida è accettata devono combattere fino all'ultimo sangue o fino a che uno dei due non si sottomette. Evitare una sfida significa accettare l'autorità dell'altro lupo mannaro.

I lupi mannari di norma conoscono l'identità umana degli altri componenti del branco. Promettono di tacerla, a costo della loro vita, poiché altrimenti l'intero branco sarebbe messo a repentaglio.

PG lupo mannaro

Mentre sono in forma umana molti lupi mannari provano a nascondere la loro natura e vivono normalmente. Ciò può essere difficile. Devono essere attenti nell'evitare l'argento e l'aconito: le reazioni a queste sostanze potrebbero tradire il loro segreto.

Ugualmente pericolose possono essere le reazioni degli animali. I cavalli sono terrorizzati e possono scappare o imbestialirsi in presenza dei lupi mannari. I cani possono sfidare un lupo mannaro introdottosi nel suo territorio (in fin dei conti per loro l'odore del lupo mannaro è come quello di un altro cane rivale).

I lupi, d'altro canto, possono unirsi al seguito del lupo mannaro. Non è raro per un lupo mannaro avere tali animali che gli gironzolano attorno.

I lupi mannari possono mantenere alcune caratteristiche fisiche umane mentre sono in forma animale. Per esempio un uomo che zoppica potrebbe farlo anche in forma animale. Chi ha i capelli corvini ha un pelo nero in forma mannara; chi ha capelli rossicci ha un tocco di rosso nel mantello. Come per i lupi normali, molti mannari sono più pallidi nelle parti ventrali (collo, torace e ventre). Il colore degli occhi, infine, non cambia.

Generalmente, più grosso è il licanthropo nella sua forma umana più grande sarà la taglia animale. Molti hanno un peso una volta e mezza quello umano. Un lupo mannaro in forma umana di 1,80 m che pesa 77 kg in forma umana, quando assume le sembianze di lupo raggiunge 90 cm al garrese, pesa 102 kg ed è lungo 1,80 m (compresa la coda).

Tabella dei livelli del lupo mannaro

Livello	PE	DV	Abilità Speciali	CA
Cucciolo	-12000	1d8	I	7
Piccolo	-9000	2d8	II, III	7
Giovane	-6000	3d8	IV, V	6
MN	0	4d8	VI, VII	5
1	12000	5d8	-	
2	36000	6d8	-	
3	84000	-	VIII	
4	180000	7d8	-	
5	372000	8d8	IX	
6	672000	9d8	-	
7	972000	-	X	
8	1272000	10d8	-	
9*	1572000	+2 pf	Uomo-lupo	

*+300000 PE e +2 pf per livello ulteriore (il bonus della Costituzione non si applica)

Abilità Speciali

I. Deve assumere la forma di lupo le notti di luna piena, così come quelle immediatamente precedenti e seguenti. Può assumere la forma animale in qualsiasi notte in cui la luna sia visibile.

II. Le armi normali procurano un danno dimezzato (arrotondato per eccesso). Può trasformarsi di notte (anche senza luna).

III. Può parlare con gli altri licantropi e creature della sua stessa specie mentre è in forma animale.

IV. Può assumere la forma di lupo in qualsiasi momento, anche durante il giorno.

V. Le armi normali procurano solo 1/4 del danno (arrotondato per eccesso).

VI. Immunità alle armi normali.

VII. Può evocare 1d2 lupi, nel caso in cui si trovino nella zona. Gli animali arrivano in 1d4 round se nelle immediate vicinanze, altrimenti in 1d4 turni. Al 2° livello il licantropo può evocare 1d4 lupi; al 4° livello 1d6; al 6° 1d8 e all'8° livello 1d10. Ogni quattro livelli successivi si aggiunga 1d10. Dal 1° livello possono evocare i lupi neri come fossero lupi normali.

VIII. È in grado di recuperare 1d4+1 punti ferita ogni giorno e notte di riposo se rimane in forma mannara; aumentare di +1 ogni 3 livelli aggiuntivi (1d4+2 al 6° livello, 1d4+3 al 9° ecc.).

IX. Può convocare lupi manari come fossero animali normali. Il numero totale di creature evocate è lo stesso indicato nella abilità VII. Degli evocati il DM determina quanti siano licantropi e quanti animali normali.

Abilità Speciali dei Lupi Mannari

L'ululato

X. Al 7° livello ed oltre i lupi mannari possono emettere un ululato terrorizzante capace di atterrire tutte le creature che lo sentono (Tiro Salvezza contro gli Incantesimi o scappano di corsa). Creature intelligenti così fortunate da che si trovano in ambienti interni sbarreranno tutte le entrate o prenderanno precauzioni simili.

L'effetto di un ululato ha un raggio di 165 metri (o 53 metri se vi sono edifici o barriere simili tra la vittima ed il licantropo) e dura per un turno. Il lupo mannaro può sfruttarlo una volta al giorno. Non possono essere selezionate vittime singole - chiunque sia nel raggio di azione può essere colpito. Creature con lo stesso livello o DV del lupo mannaro sono immuni.

Uomo-lupo

Al 9° livello (1572000 PE) un lupo mannaro ottiene l'abilità di trasformarsi in uomo-lupo. Questa forma è caratterizzata da una testa di lupo e dal corpo di uomo con una spessa pelliccia e con dita allungate e dotate di artigli. Un uomo-lupo ha tutte le capacità indicate nel capitolo "Eroi mannari".

Combattimento

La CA naturale di un lupo mannaro al livello di mostro normale (MN) è 5 più o meno i bonus della Destrezza della forma animale. Il movimento è pari a 54 (18) m.

I lupi mannari attaccano con un morso alla volta infliggendo 2d4 danni (i cuccioli solo 1d4). Quando sono nel branco la tattica favorite sono: accerchiamento della preda attaccandola da tutte le direzioni contemporaneamente; appostamento per fare una imboscata (utilizzata contro i cacciatori di licantropi); inseguire la preda fino allo sfinimento.

Il morale di un lupo mannaro di solito è pari a 8.

Capacità di trasporto

Un lupo mannaro può trasportare fino a 1000 mon a velocità piena o 2000 se dimezzata. Ciò comprende alcuni metodi volti ad assicurare il carico alla groppa - un cavaliere aggrappato al pelo o un contenitore attaccato al petto. Per coloro che hanno armature per la forma mannara il moltiplicatore dell'ingombro è 0,5.

Pipistrelli MANNARI

Benvenuto nella notte! Siamo i Principi dell'Oscurità tu ed io. Vieni, unisciti ai tuoi fratelli in un banchetto crepuscolare. Stasera succhieremo il sangue degli avventurieri così folli da cercare le nostre tane!

I pipistrelli mannari si trovano in tutto il Mondo Conosciuto. Sono onnivori anche se preferiscono gustare il sangue, carne fresca ed occasionalmente frutti.

I pipistrelli mannari sono talvolta confusi con i vampiri ma non sono di solito associati con i non morti. Frequentano caverne ed edifici abbandonati nella forma di pipistrello gigante cercandovi altri pipistrelli normali o mannari.

A differenza dei pipistrelli giganti, questi licanthropi hanno la visione normale oltre l'abilità dell'eco-localazione. Devono essere privati dell'udito e della vista prima di divenire veramente "ciechi".

Allineamento

I pipistrelli mannari sono creature caotiche che traggono piacere dalla notte e dai segreti che nasconde. Cercano famelicamente il sangue, in particolare degli uomini. Sono cauti nell'inseguimento della preda, comunque, spesso scegliendo vittime isolate e vulnerabili.

Eco-localazione

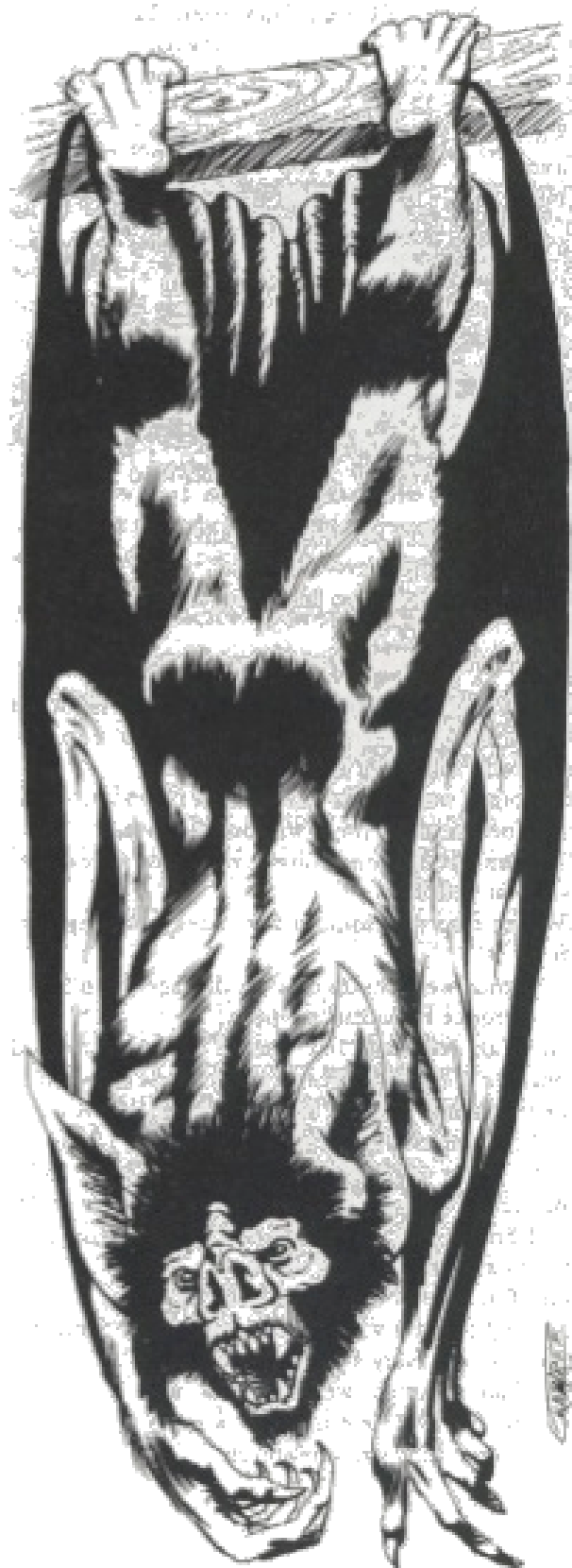
I pipistrelli mannari "vedono" emettendo ultrasuoni ed ascoltandone gli echi. Quando volano con altri pipistrelli normali o mannari ognuno altera le frequenze altrui quel minimo sufficiente per mantener traccia del proprio segnale.

L'eco-localazione può indicare le dimensioni di uno spazio chiuso, come una stanza o caverna, determinando la propria posizione. Fino a 18 metri l'informazione comprende la dimensione, profilo, distanza e movimento di un oggetto. I pipistrelli mannari usano l'ecolocazione per riconoscere un individuo solo se è entro 3 metri, a meno che questi non abbia caratteristiche veramente particolari.

PG pipistrelli MANNARI

Il morso di un pipistrello mannaro può trasmettere una malattia non magica se la ferita non è sufficiente a trasmettere la licanthropia. Sono immuni loro stessi a tale malattia e non sono contagiosi se in forma umana.

I pipistrelli mannari sono un poco più bassi in



forma di pipistrello gigante: il peso rimane il medesimo ma hanno una corporatura più massiccia. L'apertura alare è di circa 7,5 metri. La palliccia è spesso dello stesso colore dei capelli della forma umana; le ali di solito sono nere.

Pipistrelli Mannari

Tabella dei livelli del pipistrello mannaro

Livello	PE	DV	Abilità Speciali	CA
Cucciolo	-6400	1d8+1	I	7
Piccolo	-3200	2d8+2	II, III	6
Giovane	-1600	-	IV, V	5
MN	0	3d8+3	VI, VII, IX	4
1	6400	4d8+4	-	
2	19200	5d8+5	-	
3	44800	-	VIII	
4	96000	6d8+5	-	
5	198000	7d8+5	-	
6	403000	8d8+5	-	
7	700000	-	X	
8	1000000	9d8+5	-	
9*	1300000	+2 pf	Uomo-pipistrello	

*+300000 PE e +2 pf per livello ulteriore (il bonus della Costituzione non si applica)

Abilità Speciali

I. Deve assumere la forma di pipistrello le notti di luna piena, così come quelle immediatamente precedenti e seguenti. Può assumere la forma animale in qualsiasi notte in cui la luna sia visibile.

II. Le armi normali procurano un danno dimezzato (arrotondato per eccesso). Può trasformarsi di notte (anche senza luna).

III. Può parlare con gli altri licantropi e creature della sua stessa specie mentre è in forma animale.

IV. Può assumere la forma di pipistrello in qualsiasi momento, anche durante il giorno.

V. Le armi normali procurano solo 1/4 del danno (arrotondato per eccesso).

VI. Immunità alle armi normali.

VII. Può evocare 1d2 pipistrelli giganti (o 10d2 pipistrelli normali), nel caso in cui si trovino nella zona. Gli animali arrivano in 1d4 round se nelle immediate vicinanze, altrimenti in 1d4 turni. Al 2° livello il licantropo può evocare 1d4 pipistrelli giganti (o 10d4 pipistrelli normali); al 4° livello 1d6 (o 10d6); al 6° 1d8 (o 10d8) e all'8° livello 1d10 (o 10d10). Ogni quattro livelli successivi si aggiunga 1d10 (o 10d10). Dal 1° livello possono evocare i lupi neri come fossero lupi normali.

VIII. È in grado di recuperare 1d4+1 punti ferita ogni giorno e notte di riposo se rimane in forma mannara; aumentare di +1 ogni 3 livelli aggiuntivi (1d4+2 al 6° livello, 1d4+3 al 9° ecc.).

IX. Può convocare pipistrelli mannari come fossero animali normali. Il numero totale di creature evocate è lo stesso indicato nella abilità VII. Degli

evocati il DM determina quanti siano licantropi e quanti animali normali.

Abilità Speciali dei Pipistrelli Mannari

Lo stridio

X. Al 7° livello ed oltre i pipistrelli mannari possono usare il loro verso (utilizzato per l'ecolocazione) per emettere uno stridio acuto abbastanza forte da stordire creature e rompere il vetro. Tutte le creature entro 108 metri (36 metri se al chiuso) devono effettuare un Tiro Salvezza contro gli Incantesimi o esser stordite per 1d6 round. Il pipistrello mannaro può usarlo fino a tre volte al giorno.

Uomo-pipistrello

Al 9° livello (1300000 PE) un pipistrello mannaro ottiene l'abilità di trasformarsi in uomo-pipistrello. Avrà l'aspetto di un enorme pipistrello con ali flessibili e adattabili. Le mani con artigli vanno dalla metà del margine superiore delle ali (nella stessa posizione dove sono le zampe di un normale pipistrello). Un uomo-pipistrello ha tutte le capacità indicate nel capitolo "Eroi mannari".

Combattimento

La CA naturale di un pipistrello mannaro al livello di mostro normale (MN) è 4. In forma di pipistrello possono appendersi tramite le zampe posteriori o muoversi poggiando sulle quattro zampe poggiando il peso sul margine superiore delle ali ove sono gli artigli. Il movimento è di 18 (6) metri se camminano e di 54 (18) metri se volano.

I pipistrelli mannari preferiscono cadere in picchiata ed atterrare per iniziare l'attacco. Mordono una volta al round infliggendo 1d4. Ogni morso andato a segno ha una possibilità su sei di infettare la vittima con una malattia non magica (a scelta del DM) oltre alla possibilità di trasmettere la licantropia. I pipistrelli mannari si cibano del sangue dei loro nemici trucidati.

Il morale di un pipistrello mannaro è di solito 7.

Capacità di trasporto

Un pipistrello mannaro può trasportare fino a 500 mon a velocità piena o 1000 se dimezzata. Le loro ali di pelle sono una sfida per qualunque armaiolo voglia realizzare una armatura per la loro forma mannara. Il moltiplicatore dell'ingombro per armature è 1.

Orsi Mannari

Così cerchi un consiglio? Sei saggio.

Ricorda sempre la tua immensa forza. Sii attento quando stai per trasformarti o potresti crear danni per sbaglio. È meglio andare nella foresta, solo, un giorno o due prima.

Se rimani nei pressi della tua dimora potresti recar danno a qualcuno. Un vecchio saggio licanthropo mi diede lo stesso consiglio, molti anni fa. Non lo ascoltai. Il mio giovane nipote pensò che sarebbe stato divertente molestare l'orso. Non vivo più con gli uomini da allora.

Vivi con me se vuoi, mentre impari a dominare l'orso che è in te. Fino ad allora sarai pericoloso per te stesso e per gli altri.

Gli orsi mannari preferiscono le montagne e foreste. Alcuni abitano le regioni selvagge delle Contee e dei Regni del Nord. Sono onnivori, cibandosi di radici, bacche, pesci, piante e occasionalmente cacciando animali e selvaggina. Hanno una vista scarsa ed un udito appena adeguato ma possiedono uno spiccato odorato. Possono comunicare con grugniti, ringhi, mugolii e quando infastiditi con un potente ruggito.

Allineamento

Gli orsi mannari sono neutrali. Preferiscono non essere disturbati ma possono essere amichevoli se avvicinati pacificamente. Sono abbastanza pericolosi se infastiditi. In forma mannara passano il tempo a cercare vermi sotto le rocce ed altre cose commestibili da mangiare.

PG orsi mannari

Gli orsi mannari sono spesso allontanati o si allontanano dalla società. Anche in forma umana preferiscono vivere da soli o con gli orsi. Solo raramente formano comunità con altri orsi mannari.

La lunga e folta pelliccia della forma mannara è di un colore, lo stesso dei capelli. In forma animale un mannaro di 180 cm può raggiungere 150 cm al garrese, esser lungo 270 dal naso alla coda e pesare quattro volte la forma umana.

I rari orsi polari mannari sono sempre bianchi. Sono buoni nuotatori in acque calme raggiungendo i 18 (6) metri di velocità. In forma animale raggiungono 5 volte il peso di quella umana e sono poco più grossi dei normali orsi mannari: Gli orsi mannari cacciano le foche e sono nemici giurati delle foche mannare.



Tabella dei livelli dell'orso mannaro

Livello	PE	DV	Abilità Speciali	CA
Cucciolo	-54400	3d8	I	5
Piccolo	-40800	4d8	II, III	4
Giovane	-27200	5d8	IV, V	3
MN	0	6d8	VI, VII	2
1	54400	7d8	-	
2	163200	8d8	-	
3	380800	-	VIII	
4	680000	9d8	-	
5	980000	10d8	IX	
6	1280000	11d8	-	
7	1580000	-	X	
8	1880000	12d8	-	
9*	2180000	+2 pf	Uomo-orso	

*+300000 PE e +2 pf per livello ulteriore (il bonus della Costituzione non si applica)

Abilità Speciali

I. Deve assumere la forma di orso le notti di luna piena, così come quelle immediatamente precedenti e seguenti. Può assumere la forma animale in qualsiasi notte in cui la luna sia visibile.

II. Le armi normali procurano un danno dimezzato (arrotondato per eccesso). Può trasformarsi di notte (anche senza luna).

III. Può parlare con gli altri licanthropi e creature della sua stessa specie mentre è in forma animale.

IV. Può assumere la forma di orso in qualsiasi momento, anche durante il giorno.

V. Le armi normali procurano solo 1/4 del danno (arrotondato per eccesso).

VI. Immunità alle armi normali.

VII. Può evocare 1d2 orsi, nel caso in cui si trovino nella zona. Gli animali arrivano in 1d4 round se nelle immediate vicinanze, altrimenti in 1d4 turni. Al 2° livello il licanthropo può evocare 1d4 orsi; al 4° livello 1d6; al 6° 1d8 e all'8° livello 1d10. Ogni quattro livelli successivi si aggiunga 1d10. Dal 1° livello possono evocare gli orsi delle caverne come fossero orsi normali.

VIII. È in grado di recuperare 1d4+1 punti ferita ogni giorno e notte di riposo se rimane in forma mannara; aumentare di +1 ogni 3 livelli aggiuntivi (1d4+2 al 6° livello, 1d4+3 al 9° ecc.).

IX. Può evocare orsi mannari come fossero animali normali. Il numero totale di creature evocate è lo stesso indicato nella abilità VII. Degli evocati il DM determina quanti siano licanthropi e quanti animali normali.

Abilità Speciali degli Orsi Mannari

Sentiero vegetale

X. Al 7° livello ed oltre gli orsi mannari ottengono una abilità magica simile all'incantesimo druidico Porta vegetale. Ogni giorno un orso mannaro può usare piante e alberi muovendosi fra di essi per un numero di turni pari al proprio livello. Così un orso mannaro di 7° livello si può muovere attraverso un tattaio di folta vegetazione senza ingressi per un intervallo di sette turni. Non ci sono limiti all'uso giornaliero a patto che i turni totali in cui l'abilità viene usata non superi il limite giornaliero.

L'orso mannaro può trasportare l'equipaggiamento mentre si muove nella barriera vegetale ma non può portare altre creature. Si noti che a differenza della porta vegetale questa abilità non consente di nascondersi dentro gli alberi.

UOMO-ORSO

Al 9° livello (2180000 PE) un orso mannaro ottiene l'abilità di trasformarsi in uomo-orso. Questa forma è caratterizzata da una testa di orso e dal corpo di un corpulento uomo con una spessa pelliccia e con dita con artigli. Un uomo-orso ha tutte le capacità indicate nel capitolo "Eroi mannari".

Combattimento

La CA naturale di un lupo mannaro al livello di mostro normale (MN) è 4. Il movimento è pari a 36 (12) m.

In combattimento hanno tre attacchi: due artigli ognuno dei quali infligge 2d4 e un morso da 2d8 danni. I cuccioli possono utilizzare un solo attacco per round ma lo possono scegliere. Il loro morso infligge 1d8 danni. I piccoli possono fare due attacchi a round ed i giovani tre. Dal livello di mostro normale possono stritolare infliggendo ulteriori 2d8 danni a coloro che sono colpiti dagli artigli nello stesso round.

Il morale di un lupo mannaro di solito è pari a 10.

Capacità di trasporto

Un lupo mannaro può trasportare fino a 2500 mon a velocità piena o 5000 se dimezzata. Per coloro che hanno armature per la forma mannara il moltiplicatore dell'ingombro è 1.

Cinghiali Mannari

Snnrrtt? Hrrmph! Vattene. Non seccarmi

Cosa? Ancora qui? Vattene a cercare dei tartufi.

Bene? Cosa vuoi? Consigli? Hrrmph!

Oh, va bene. La prima cosa da fare è imparare ad usarlo. Impara ad usare le tue zanne: Prova a mantenere la tua testa quando muti. Guardati dai lupi, sono sempre felici di cacciare cinghiali. Fatti gli affari tuoi. Stattene lontano dal mucchio di letame di Olaf. Non infastidire mai un'altro cinghiale mannaro. E perdersi!

Hmmp! Principianti!

I cinghiali mannari preferiscono le zone boschive, spesso vicine isolati insediamenti umani. Alcune zone selvagge di Karameikos sono note per la popolazione di cinghiali mannari. In forma animale hanno uno spiccato odorato e un buon udito. Il loro vocabolario consiste in squittii, grufolii e grugniti.

Allineamento

I cinghiali mannari sono neutrali. In forma animale sono più interessati nel vagabondare in

cerca di felci e tartufi che nel seguire una preda. Apprezzano particolarmente i funghi, erba tenera, frutta e vermi. Tendono ad avere un cattivo carattere, comunque e possono attaccare chiunque li minacci o li disturbi.

PG cinghiali mannari

I cinghiali mannari di solito evitano le altre creature (anche i propri simili) mentre sono in forma animale. Possono rimanere in forma umana incuranti di mescolarsi con chi non apprezza le loro abilità mannare. Alcuni hanno dei cinghiali come animali da compagnia.

Un cinghiale mannaro di 180 cm diviene un cinghiale di 120 cm al garrese e lungo 180 cm dalla testa alla coda con un peso doppio di quello normale. La forma animale è caratterizzata da un ampio muso con occhi piccoli e collo tozzo. Dal prominente muso partono due affilate zanne utili per il combattimento. Il pelo raso e setoloso è di solito grigiastro, bruno o nero.



Tabella dei livelli del cinghiale mannaro

Livello	PE	DV	Abilità Speciali	CA
Cucciolo	-12800	1d8+1	I	7
Piccolo	-9600	2d8+1	II, III	6
Giovane	-6400	3d8+1	IV, V	5
MN	0	4d8+1	VI, VII	4
1	12800	5d8+2	-	
2	38400	6d8+2	-	
3	89600	-	VIII	
4	192000	7d8+2	-	
5	396000	8d8+2	IX	
6	696000	9d8+3	-	
7	9960000	-	X	
8	12960000	10d8+3	-	
9*	15960000	+2 pf	Uomo-cinghiale	

*+300000 PE e +2 pf per livello superiore (il bonus della Costituzione non si applica)

Abilità Speciali

I. Deve assumere la forma di cinghiale le notti di luna piena, così come quelle immediatamente precedenti e seguenti. Può assumere la forma animale in qualsiasi notte in cui la luna sia visibile.

II. Le armi normali procurano un danno dimezzato (arrotondato per eccesso). Può trasformarsi di notte (anche senza luna).

III. Può parlare con gli altri licanthropi e creature della sua stessa specie mentre è in forma animale.

IV. Può assumere la forma di cinghiale in qualsiasi momento, anche durante il giorno.

V. Le armi normali procurano solo 1/4 del danno (arrotondato per eccesso).

VI. Immunità alle armi normali.

VII. Può evocare 1d2 cinghiali, nel caso in cui si trovino nella zona. Gli animali arrivano in 1d4 round se nelle immediate vicinanze, altrimenti in 1d4 turni. Al 2° livello il licanthropo può evocare 1d4 cinghiali; al 4° livello 1d6; al 6° 1d8 e all'8° livello 1d10. Ogni quattro livelli successivi si aggiunge 1d10. Dal 8° livello possono evocare i cinghiali giganti come fossero quelli normali.

VIII. È in grado di recuperare 1d4+1 punti ferita ogni giorno e notte di riposo se rimane in forma mannara; aumentare di +1 ogni 3 livelli aggiuntivi (1d4+2 al 6° livello, 1d4+3 al 9° ecc.).

IX. Può convocare cinghiali mannari come fossero animali normali. Il numero totale di creature evocate è lo stesso indicato nella abilità VII. Degli evocati il DM determina quanti siano licanthropi e quanti animali normali.

Abilità Speciali dei Cinghiali Mannari

Lo squotimento del destino

X. Al 7° livello ed oltre i cinghiali mannari possono sbattere le zampe contro il terreno causando un terremoto magico della durata di un turno. L'effetto parte dalla zampa del licanthropo e si propaga in un'area a forma di cono. Il cinghiale mannaro può sfruttarlo fino a tre volte al giorno più una volta ogni due livelli oltre il 7°. L'esperienza determina la zona interessata dallo squotimento: il cono è lungo 1,2 metri per livello del licanthropo e largo la metà di tale lunghezza. Così un cinghiale mannaro di 7° livello può causare un cono di terremoto di 8,4 metri per 4,2 metri all'estremità. Tutte le creature nell'area interessata soffrono di un malus -2 ai tiri per colpire a causa della instabilità del terreno. Inoltre c'è una possibilità su tre che ogni creatura perda l'appoggio e cada per terra.

Uomo-cinghiale

Al 9° livello (1596000 PE) un cinghiale mannaro ottiene l'abilità di trasformarsi in uomo-cinghiale. Questa forma è caratterizzata da una testa di cinghiale e dal corpo di uomo con una spessa pelliccia, capelli setolosi e piedi che terminano con zoccoli bipartiti. Un uomo-cinghiale ha tutte le capacità indicate nel capitolo "Eroi mannari".

Combattimento

La CA naturale di un cinghiale mannaro al livello di mostro normale (MN) è 4 più o meno i bonus della Destrezza della forma animale. Il movimento è pari a 45 (15) m. Quando iniziano un combattimento, sia in forma umana che animale, devono effettuare un controllo sulla Saggezza (utilizzate il punteggio della forma assunta). Un fallimento vuol dire che vengono investiti da una furia cieca attaccando con un bonus di +2 ai tiri per colpire e lottando fino alla morte.

I cinghiali mannari attaccano con le loro zanne, caricando i loro nemici infliggendo 2d6 (i cuccioli e piccoli 1d6). Se caricano per almeno 18 metri infliggono un danno doppio.

Il morale di un lupo mannaro di solito è pari a 9 (12 se berserker).

Capacità di trasporto

Un lupo mannaro può trasportare fino a 2000 mon a velocità piena o 4000 se dimezzata. Per coloro che hanno armature per la forma mannara il moltiplicatore dell'ingombro è 0,75.

Volpi MANNARE

Dico, vecchio mio, perchè sei così corruciato? Non è così male. Certo, i cani potrebbero catturarti prima o poi se fai una castroneria. Ma ricordati, tu puoi seminarli con l'ingegno!

È un pianto esser un lupo mannaro, lo ben sai. Non siamo temuti ed odiati come quei poveracci. Le caccia alla volpe non è gravata da quell'isterismo o panico che trovi in quella al lupo. La maggior parte sono dei festosi spettacoli, ovviamente quando la preda se la svigna.

Potrebbe iniziare a piacerti dopo un pò, addirittura. Avere i cacciatori e le loro mute sulle tue tracce può essere eccitante! Sii certo di conoscer bene il terreno e prepara più piani di fuga. Tieni conto anche delle moffette presenti nel circondario. Uno spruzzo ben assestato tieni un cane a caccia per una settimana!

Le volpi mannare possono essere trovate in tutto il Mondo Conosciuto. Preferiscono le foreste e le zone con boscaglia, benché ve ne siano alcune che abitano in insediamenti umani. Molte abitano nella città di Thyatis, mantenendo un basso profilo. Questi esemplari discono di essere discendenti di un avventuriero thyatiano di nome Leo Variantia. Secondo loro è stata la prima volpe mannara del Mondo Conosciuto.

Allineamento

Le volpi mannare sono neutrali e raramente aggressive. Amano ficcare il naso in giro ed hanno una vera passione per le

uova crude. E naturalmente anche per il pollame.

Le volpi mannare sono inorgoglitte dalla loro furbuzia ed agilità e si divertono nel far tiri mancini a nemici ed amici. I loro inganni, menzogne e giochetti sono raramente malvagi, comunque, anche se riguardano i loro nemici giurati.

Di solito mordono solo per autodifesa o per diffondere la malattia. In quest'ultimo caso scelgono persone che potrebbero trarre piacere dal diventare una volpe mannara.

PG volpi MANNARE

Il cicisbeo (si veda il Manuale del Giocatore dell'atlante L'Ascesa degli Imperi) e mago sono due classi particolarmente adatte per le volpi mannare.

Il manto delle volpi mannare è di solito dello stesso colore dei capelli umani, con code, estremità e ventri bianchi o chiari. Hanno lo stesso peso che nella forma umana. Una volpe mannare di 180 cm



metri, coda inclusa.

Tabella dei livelli della volpe mannara

Livello	PE	DV	Abilità Speciali	CA
Cucciolo	-6400	1d8	I	7
Piccolo	-3200	2d8	II, III	7
Giovane	-1600	2d8+1	IV, V	6
MN	0	3d8+2	VI, VII, X	6
1	6400	4d8+2	-	
2	19200	5d8+3	-	
3	44800	-	VIII	
4	96000	6d8+4	-	
5	198000	7d8+4	IX	
6	403000	8d8+5	-	
7	700000	-	-	
8	1000000	9d8+5	-	
9*	1300000	+2 pf	Uomo-volpe	

*+300000 PE e +2 pf per livello ulteriore (il bonus della Costituzione non si applica)

Abilità Speciali

I. Deve assumere la forma di volpe le notti di luna piena, così come quelle immediatamente precedenti e seguenti. Può assumere la forma animale in qualsiasi notte in cui la luna sia visibile.

II. Le armi normali procurano un danno dimezzato (arrotondato per eccesso). Può trasformarsi di notte (anche senza luna).

III. Può parlare con gli altri licanthropi e creature della sua stessa specie mentre è in forma animale. Al 7° livello può parlare sia alle volpi normali che giganti.

IV. Può assumere la forma di volpe in qualsiasi momento, anche durante il giorno.

V. Le armi normali procurano solo 1/4 del danno (arrotondato per eccesso).

VI. Immunità alle armi normali.

VII. Può evocare 1d2 volpi, nel caso in cui si trovino nella zona. Gli animali arrivano in 1d4 round se nelle immediate vicinanze, altrimenti in 1d4 turni. Al 2° livello il licanthropo può evocare 1d4 volpi; al 4° livello 1d6; al 6° 1d8 e all'8° livello 1d10. Ogni quattro livelli successivi si aggiunga 1d10.

VIII. È in grado di recuperare 1d4+1 punti ferita ogni giorno e notte di riposo se rimane in forma mannara; aumentare di +1 ogni 3 livelli aggiuntivi (1d4+2 al 6° livello, 1d4+3 al 9° ecc.).

IX. Può convocare lupi manari come fossero animali normali. Il numero totale di creature evocate è lo stesso indicato nella abilità VII. Degli evocati il DM determina quanti siano licanthropi e quanti animali normali.

Abilità Speciali delle Volpi Mannare

Charme

X. Al livello di mostro normale (MN) ed oltre le volpi mannare possono lanciare uno charme (per persone se in forma umana o, altrimenti, per animali). L'incantesimo agisce su una sola creatura e dura 2d12 ore più una per livello. La vittima può effettuare un Tiro Salvezza contro gli Incantesimi. Le volpi mannare ne possono lanciare fino a tre al giorno.

Uomo-lupo

Al 9° livello (1300000 PE) una volpe mannara ottiene l'abilità di trasformarsi in uomo-volpe. Questa forma è caratterizzata da una testa di volpe e dal corpo di uomo con una florida pelliccia e folta coda. Un uomo-volpe ha tutte le capacità indicate nel capitolo "Eroi mannari".

Combattimento

La CA naturale di un lupo mannaro al livello di mostro normale (MN) è 6. Il movimento è pari a 54 (18) m o 27 (9) metri a nuoto. Quando la boscaglia densa dimezza il movimento una volpe mannara in forma animale mantiene i due terzi del proprio movimento.

Le volpi mannare attaccano con un morso per round infliggendo 1d6 danni. Preferiscono però seminare i loro nemici e comunque utilizzano trappole e trucchi quanto più possibile.

Il morale di una volpe mannara di solito è pari a 8.

Capacità di trasporto

Una volpe mannara può trasportare fino a 750 mon a velocità piena o 1500 se dimezzata. Ciò comprende alcuni metodi volti ad assicurare il carico alla groppa - un cavaliere aggrappato al pelo o un contenitore attaccato al petto. Per coloro che hanno armature per la forma mannara il moltiplicatore dell'ingombro è 0,5 ma saranno pienamente penalizzati quando si muovono attraverso la boscaglia densa.

Foche Mannare

Dai, vieni! Ti perderai il divertimento! I pescatori non ci sono e stiamo andando a rubare le loro reti. Smettila di sbatterle in quel modo. Nuota! Vedi? In questo modo! Non pensare che siano gambe o braccia. Vai. Come una vera foca. Guarda, riesci a cavalcare le onde. Non è divertente? Sbrigati però! Dobbiamo raggiungere i pescatori prima che sorga il sole. Non vorrai esser attaccato ad un miglio dalla costa mentre sei in forma umana, vero?

Le foche mannare descritte nei manuali son in verità dei leoni marini mannari, le foche mannare più potenti del Mondo Conosciuto. A causa della loro ferocia e grandi dimensioni (i maschi arrivano fino a una tonnellata) di solito uccidono gli uomini che attaccano. La licanthropia è più spesso diffusa dagli esemplari più piccoli che assumono la forma di otarie o foche antiche.

Le informazioni di seguito si applicano agli esemplari minori. Se il vostro PG ha contratto la licanthropia da un leone marino mannaro il DM vi fornirà ulteriori informazioni.

Le foche mannare si trovano solo nei pressi delle coste battute dalle acque fredde. Mangiano qualunque cosa, spesso pesci e seppie. Hanno una buona vista, udito e tatto. L'olfatto è poco utile sott'acqua.

Allineamento

Le foche mannare sono caotiche benché lo sian più per il loro comportamento malizioso che non per una propensione verso il male. Amano i giochi e tra i preferiti c'è il rovesciare le piccole imbarcazioni. Nei mesi primaverili i maschi sono presi dai calori. Cercano una femmina di foca mannara o rapiscono una donna cui trasmettono la licanthropia.

Otarie Mannare

Questi mannari dalla spessa pelliccia si trovano sulle coste dei Regni del Nord, nel mare Alphatiano e nelle Paludi Thoniane alle latitudini più settentrionali. Talvolta possono essere incontrate più a sud anche se raramente si allontanano dalle loro zone di origine.

Le otarie (ed i loro cugini mannari) hanno un muso canino con piccole orecchie esterne. La loro pelle è spessa ed una folta pelliccia protegge i loro petti in combattimento. Il loro manto è neo quando bagnato ma marrone scuro se asciutto. Le otarie usano le loro pinne per muoversi sulla terra ferma e nelle acque.

Foche antiche Mannare

Questi licanthropi vivono negli oceani antartici di Mystara, specialmente nella Baia di Pelatan, e nelle latitudini più meridionali. Talvolta possono essere incontrate più a nord. Le foche antiche non sono così pelose come le otarie ma sono impermeabili all'acqua. Il loro colore varia dal grigio chiaro a grigio scuro.

Le foche antiche (ed i loro cugini mannari) sono quasi del tutto inermi a terra. Sono eccellenti nuotatori e tuffatori ed usando le loro pinne e ondulando il proprio corpo per darsi la spinta. Le pinne sono utili nelle manovre sottomarine alle velocità minori ma non riescono a sorreggere il peso dell'animale sulla terra.

Immersioni

Le otarie mannare possono trattenere il respiro per un numero di round pari al triplo del loro punteggio di Costituzione (dimezzato se compiono attività faticose). Dopodichè è richiesto un controllo basato sulla Costituzione ogni 3 round per evitare di affogare. Possono arrivare fino a 300 metri di profondità. Le otarie mannare possono immergersi con i polmoni pieni d'aria per parlare o far bolle sott'acqua.

Le foche antiche mannare possono trattenere il respiro per tanti round pari al decuplo della loro Costituzione, con controlli necessari ogni 10 round. Possono scendere fino a 600 metri. Ogni immersione più lunga di mezz'ora richiede un riposo di almeno un'ora a terra anche se vengono superate tutte le prove di Costituzione.

Foche Mannare Femmine

La maggior parte degli esemplari femminili hanno delle dimensioni dimezzate rispetto i maschi (di pari peso in forma umana). Non hanno bonus ai DV, a differenza dei maschi, e necessitano di guadagnare meno esperienza per avanzare di livello (il DM può dar loro un 5% di bonus o creare una seconda tabella di avanzamento dell'esperienza partendo dal valore di base di 3000 PE).

PG foche Mannare

Le foche mannare si uniscono in gruppi, di solito di un maschio e 2d4 femmine. I maschi senza compagne possono formare dei gruppi con altri maschi (fino a 10). Alcuni preferiscono rimaner soli o la meno impegnativa compagnia delle foche.

Foche mannare di 180 cm da uomo divengono animali di 240 cm dal baso alle pinne posteriori e

pesano il doppio.

evocare i leoni marini.

Tabella dei livelli della foca mannara

Livello	PE	DV	Abilità Speciali	CA
Cucciolo	-12800	1d8	I	7
Piccolo	-9600	2d8+1	II, III	7
Giovane	-6400	3d8+1	IV, V	6
MN	0	4d8+2	VI, VII, X	5
1	12800	5d8+2	-	
2	38400	6d8+3	-	
3	89600	-	VIII	
4	19200	7d8+3	-	
5	396000	8d8+4	IX	
6	696000	9d8+4	-	
7	996000	-	-	
8	1296000	10d8+5	-	
9*	1596000	+2 pf	Uomo-foca	

*+300000 PE e +2 pf per livello superiore (il bonus della Costituzione non si applica)

Abilità Speciali

I. Deve assumere la forma di foca le notti di luna piena, così come quelle immediatamente precedenti e seguenti. Può assumere la forma animale in qualsiasi notte in cui la luna sia visibile.

II. Le armi normali procurano un danno dimezzato (arrotondato per eccesso). Può trasformarsi di notte (anche senza luna).

III. Può parlare con gli altri licantropi e creature della sua stessa specie mentre è in forma animale.

IV. Può assumere la forma di foca in qualsiasi momento, anche durante il giorno.

V. Le armi normali procurano solo 1/4 del danno (arrotondato per eccesso).

VI. Immunità alle armi normali.

VII. Può evocare 1d2 foche, nel caso in cui si trovino nella zona. Gli animali arrivano in 1d4 round se nelle immediate vicinanze, altrimenti in 1d4 turni. Al 2° livello il licantropo può evocare 1d4 foche; al 4° livello 1d6; al 6° 1d8 e all'8° livello 1d10. Ogni quattro livelli successivi si aggiunga 1d10.

VIII. È in grado di recuperare 1d4+1 punti ferita ogni giorno e notte di riposo se rimane in forma mannara; aumentare di +1 ogni 3 livelli aggiuntivi (1d4+2 al 6° livello, 1d4+3 al 9° ecc.).

IX. Può evocare foche mannare come fossero animali normali. Il numero totale di creature evocate è lo stesso indicato nella abilità VII. Degli evocati il DM determina quanti siano licantropi e quanti animali normali. Dal 9° livello in poi possono

Abilità Speciali delle MANNARI

X. Al 7° livello ed oltre le foche mannare sviluppano l'abilità magica di vedere le cose come sono realmente. Per un turno possono chiaramente vedere tutto ciò che è nascosto, invisibile ed etero, semper che siano a portata del loro sguardo. Ogni giorno possono sfruttare tre volte questa abilità.

Dal 10° livello l'abilità funziona esattamente come l'omonimo incantesimo clericale, rivelando anche le vere fattezze di oggetti e creature, compreso l'allineamento, l'esperienza ed i poteri.

Uomo-foca

Al 9° livello (1596000 PE) una foca mannara ottiene l'abilità di trasformarsi in uomo-foca. Questa forma è caratterizzata da una testa di foca e dal corpo di uomo con una spessa pelliccia impermeabile e mani e piedi palmati. Un uomo-foca ha tutte le capacità indicate nel capitolo "Eroi mannari".

Combattimento

La CA naturale di una foca mannara al livello di mostro normale (MN) è 5. Il movimento dipende dalla sotto specie. Le otarie usano le pinne per muoversi anche sulla terra ferma e possono "galoppare" a 27 (9) metri. Le foche artiche strisciano sul loro ventre a 9 (3) metri - 18 (6) metri se c'è ghiaccio. Entrambe nuotano a 54 (18) m.

Le foche mannare attaccano con un morso al round infliggendo 2d6 danni. Per il combattimento sott'acqua si vedano i manuali delle regole.

Il morale di una foca mannara di solito è pari a 9.

Capacità di trasporto

Una foca mannara può trasportare fino a 750 mon a velocità piena o 1500 se dimezzata. Ciò implica che il carico sia ben assicurato e sia abbastanza fluido-dinamico da non rallentare il movimento.

Poche foche mannare indossano armature. Solo le armature magiche o quelle fatte con le conchiglie (CA 3) sono utilizzabili. Il moltiplicatore dell'ingombro è 0,5.

Squali Mannari

Gli squali mannari possono essere incontrati in qualunque oceano. Spesso sono abitanti dei mari (come marinidi e tritoni) infettati dalla licanthropia. Per informazioni dettagliate su come interpretare un abitante dei mari si veda il modulo "Creature Svelate: Popoli del Mare". Questa espansione descrive le abilità e culture di molte razze e introduce Sottomarinia con una campagna. Comprende anche abilità generali (alcune indicate per gli squali mannari) e regole dettagliate per il combattimento sott'acqua.

Talvolta un uomo contrae la licanthropia da uno squalo mannaro. Di solito questi licanthropi vagabondano per le acque costiere poco profonde mentre sono in forma animale. I soggetti appena infettati devono essere presso l'acqua quando cambiano perchè i loro polmoni vengono sostituiti dalla branchie.

"Affogare"

Se costretti a trasformarsi in animale quando sono lontani dall'acqua, uno squalo mannaro muore, ma non istantaneamente. Può trattenere il respiro un numero di round pari al punteggio della Costituzione (dimezzato se sta combattendo etc). Dopo tale intervallo bisogna effettuare prove di

Costituzione o il licanthropo inizia ad "affogare". Il primo controllo si esegue normalmente ma i seguenti hanno un malus -1 cumulativo. Se fallisce, lo squalo mannaro morirà in un numero di round pari ad un terzo del punteggio di Costituzione. Buttare acqua sulle branchie ritarda il decesso di un round ogni tre litri versati, ma solo l'immersione fa scampare alla morte.

Sulla terra il movimento è pari a 3 metri per round.

Allineamento

Gli squali mannari sono neutrali ma largamente imprevedibili. Sfamarsi è la loro priorità. Possono ignorare una preda inizialmente per poi attaccarla immediatamente dopo. Durante le trasformazioni involontarie diventano degli assassini spietati e scorrazzano per il mare.

PG squali mannari

Di solito gli squali mannari assumono la fattezze di mako. Hanno un colore blu-grigio o marrone chiaro. Un uomo di 180 cm diviene uno squalo di 360 cm e del peso 2,5 volte quello normale.



Tabella dei livelli dello squalo mannaro

Livello	PE	DV	Abilità Speciali	CA
Cucciolo	-12000	1d8	I	7
Piccolo	-9000	2d8	II, III	6
Giovane	-6000	3d8	IV, V	5
MN	0	4d8	VI, VII	4
1	12000	5d8	-	
2	36000	6d8	-	
3	84000	-	VIII	
4	180000	7d8	-	
5	372000	8d8	IX	
6	672000	9d8	-	
7	972000	-	X	
8	1272000	10d8	-	
9*	1572000	+2 pf	Uomo-squalo	

*+300000 PE e +2 pf per livello ulteriore (il bonus della Costituzione non si applica)

Abilità Speciali

I. Deve assumere la forma di squalo le notti di luna piena, così come quelle immediatamente precedenti e seguenti. Può assumere la forma animale in qualsiasi notte in cui la luna sia visibile.

II. Le armi normali procurano un danno dimezzato (arrotondato per eccesso). Può trasformarsi di notte (anche senza luna).

III. Può parlare con gli altri licanthropi e creature della sua stessa specie mentre è in forma animale.

IV. Può assumere la forma di lupo in qualsiasi momento, anche durante il giorno.

V. Le armi normali procurano solo 1/4 del danno (arrotondato per eccesso).

VI. Immunità alle armi normali.

VII. Può evocare 1d2 squali, nel caso in cui si trovino nella zona. Gli animali arrivano in 1d4 round se nelle immediate vicinanze, altrimenti in 1d4 turni. Al 2° livello il licanthropo può evocare 1d4 squali; al 4° livello 1d6; al 6° 1d8 e all'8° livello 1d10. Ogni quattro livelli successivi si aggiunge 1d10. Dal 5° livello possono evocare gli squali bianchi come fossero squali normali.

VIII. È in grado di recuperare 1d4+1 punti ferita ogni giorno e notte di riposo se rimane in forma mannara; aumentare di +1 ogni 3 livelli aggiuntivi (1d4+2 al 6° livello, 1d4+3 al 9° ecc.).

IX. Può convocare squali manari come fossero animali normali. Il numero totale di creature evocate è lo stesso indicato nella abilità VII. Degli evocati il DM determina quanti siano licanthropi e quanti animali normali.

Abilità Speciali degli Squali Mannari

Furia Marina

X. Al 7° livello ed oltre gli squali mannari possono smuovere le acque facendo sì che il mare magicamente si agiti richiamando altri squali mannari da tutte le direzioni. L'area di effetto dipende dal livello dello squalo mannaro - indicativamente una sfera di 30 cm per ogni livello. Questa abilità può essere utilizzata tre volte al giorno, più una volta per ogni due livelli addizionali dopo il 7°. Così uno squalo mannaro di 7° livello può agitare le acque in una sfera di 2,1 m di diametro, tre volte al giorno. Tutte le creature all'interno subiscono un malus -2 ai tiri per colpire per le correnti d'acqua. Inoltre il movimento è dimezzato.

Uomo-squalo

Al 9° livello (1572000 PE) uno squalo mannaro ottiene l'abilità di trasformarsi in uomo-squalo. Assume le sembianze di uno squalo con lunghe e flessibili pinne terminanti con dita dotate di artigli, due gambe tozze e ricoperte di squame ed una corta coda pinnata. In questa forma può respirare aria o acqua indistintamente e ha tutte le capacità indicate nel capitolo "Eroi mannari".

Combattimento

La CA naturale di un lupo mannaro al livello di mostro normale (MN) è 4. Il movimento sulla terra è pari a 3 m in forma animale, mentre quello della forma uomo-squalo è 36 (12) m. In acqua è invece 54 (18) m.

Gli squali mannari attaccano con un morso al round infliggendo 2d6 danni (i cuccioli solo 1d6). Possono azzannare un nemico alla volta. Se riescono la vittima deve effettuare un Tiro Salvezza contro la Paralisi o rimanere stordito per 1d3 round.

Il morale di un lupo mannaro di solito è pari a 9.

Capacità di trasporto

Uno squalo mannaro può trasportare fino a 1500 mon a velocità piena o 3000 se dimezzata. Solo le armature magiche o quelle fatte con le conchiglie (CA 3) sono utilizzabili. Il moltiplicatore dell'ingombro è 2.

TIGRI MANNARE

Così sei sopravvissuto, dopo tutto. Mi stavi quasi per uccidere, sai. Trovo gratificante vedere che quello che una volta era un potente cacciatore di tigri mannare ora ha scoperto di essere uno di noi.

Non ci sono molti di noi qui attorno; quelli che lo sono non si scopriranno fino a che non proverai di essere degno di fiducia. Non c'è molto che ti permette di distinguerci dalle tigri normali di questa zona. Ma comunque questo lo sai già.

Non riesco a capire come hai fatto a mettermi sulle mie tracce. Sono stato molto attento nell'evitare di disturbare la gente che abita qui vicino. Non sono stato vicino all'aconito o argento quindi la mia reazione a tali sostanze non può avermi tradito. Il mio fortissimo profumo di colonia copre il mio odore in presenza di cavalli e cani, e quindi non è stato questo.

Ah! Ecco come! Non avevo pensato che qualcuno potesse aver visto la mia trasformazione. Molti degli abitanti del villaggio non avrebbero detto nulla, ma tu dici di esserne stato informato. Dovrò provvedere anche a questo ...

Le tigri mannare sono prevalentemente nelle zone con foreste laddove il clima è mite. Alphatia ha probabilmente la più larga popolazione di tigri

mannare di ogni altra nazione nell'emisfero settentrionale.

Allineamento

Le tigri mannare sono neutrali. Sono molto curiose e diventano pericolose se minacciate. Coloro che non riescono a mantenere il loro allineamento dopo la trasformazione istintivamente iniziano a seguire ogni possibile preda. "Preda" vuol dire qualunque creatura più piccola di una tigre mannara. "Non-preda" è tutto ciò sostanzialmente più grande e quelle creature che combattono invece di scappare.

PG tigri MANNARE

Le tigri mannare tendono ad essere solitarie, cacciando da sole e rispettando le riserve di caccia dei propri simili. Possono unirsi se si pone il caso di difendersi. Molti hanno un mantello giallo-arancione con striscie nere. Poche sono bianche con striscie nere o così scure da essere quasi completamente nere.

Una tigre mannara di 180 cm diviene una tigre di 90 cm al garrese, lunga 270 cm (coda inclusa) e pesa il triplo del normale.



Tabella dei livelli della tigre mannara

Livello	PE	DV	Abilità Speciali	CA
Cucciolo	-25600	2d8	I	6
Piccolo	-19200	3d8	II, III	5
Giovane	-12800	4d8	IV, V	4
MN	0	5d8	VI, VII	3
1	25600	6d8	-	
2	76800	7d8	-	
3	179200	-	VIII	
4	384000	8d8	-	
5	680000	9d8	IX	
6	980000	10d8	-	
7	1280000	-	X	
8	1580000	11d8	-	
9*	1880000	+2 pf	Uomo-tigre	

*+300000 PE e +2 pf per livello ulteriore (il bonus della Costituzione non si applica)

Abilità Speciali

I. Deve assumere la forma di tigre le notti di luna piena, così come quelle immediatamente precedenti e seguenti. Può assumere la forma animale in qualsiasi notte in cui la luna sia visibile.

II. Le armi normali procurano un danno dimezzato (arrotondato per eccesso). Può trasformarsi di notte (anche senza luna).

III. Può parlare con gli altri licantropi e creature della sua stessa specie mentre è in forma animale.

IV. Può assumere la forma di tigre in qualsiasi momento, anche durante il giorno.

V. Le armi normali procurano solo 1/4 del danno (arrotondato per eccesso).

VI. Immunità alle armi normali.

VII. Può evocare 1d2 tigri, nel caso in cui si trovino nella zona. Gli animali arrivano in 1d4 round se nelle immediate vicinanze, altrimenti in 1d4 turni. Al 2° livello il licantropo può evocare 1d4 tigri; al 4° livello 1d6; al 6° 1d8 e all'8° livello 1d10. Ogni quattro livelli successivi si aggiunga 1d10. Dal 5° livello possono evocare le tigri dai denti a sciabola come fossero lupi normali.

VIII. È in grado di recuperare 1d4+1 punti ferita ogni giorno e notte di riposo se rimane in forma mannara; aumentare di +1 ogni 3 livelli aggiuntivi (1d4+2 al 6° livello, 1d4+3 al 9° ecc.).

IX. Può convocare tigri manare come fossero animali normali. Il numero totale di creature evocate è lo stesso indicato nella abilità VII. Degli evocati il DM determina quanti siano licantropi e quanti animali normali.

Abilità Speciali delle Tigri Mannare

Il Grande Ruggito

X. Al 7° livello ed oltre le tigri mannare possono ruggire in modo così terrificante da paralizzare dal terrore tutte creature che lo avvertono (Tiro Salvezza contro la Paralisi). L'effetto può essere annullato dagli incantesimi scaccia paura o libera persone.

L'effetto di un ruggito ha un raggio di 168 metri (o 54 metri se vi sono edifici o barriere simili tra la vittima ed il licantropo) e dura un turno. La tigre mannara può sfruttarlo una volta al giorno. Non possono essere selezionate vittime singole - chiunque sia nel raggio di azione può essere colpito. Creature con lo stesso livello o DV del lupo mannaro sono immuni.

Uomo-tigre

Al 9° livello (1880000 PE) una tigre mannara ottiene l'abilità di trasformarsi in uomo-tigre. Questa forma è caratterizzata da una testa di lupo e dal corpo di uomo con una spessa pelliccia a striscie, dita dotate di artigli ed una coda. Un uomo-tigre ha tutte le capacità indicate nel capitolo "Eroi mannari".

Combattimento

La CA naturale di un lupo mannaro al livello di mostro normale (MN) è 3. Il movimento è pari a 45 (15) m. Sono buone nuotatrici: il movimento in acque non agitate è pari a 9 m per round.

Con la loro mimetizzazione naturale e passo felpato, possono cogliere di sorpresa con 1-4 su 1d6 quando si trovano in terreni boscosi. Preferiscono strisciare verso la preda e balzarle addosso quando si trovano a circa 6 metri.

Le tigri mannare hanno tre attacchi: due artigli (ognuno da 1d6 danni) e un morso che infliggendo 2d6 danni. I cuccioli possono usare un solo attacco per round a loro scelta (il morso infligge 1d6). I piccoli ne hanno due al round ed i giovani tre.

Il morale di una tigre mannara di solito è pari a 9.

Capacità di trasporto

Una tigre mannara può trasportare fino a 2000 mon a velocità piena o 4000 se dimezzata, ma non ne sono entusiaste. Per coloro che hanno armature per la forma mannara il moltiplicatore dell'ingombro è 0,5.

Verri Diabolici

I verri diabolici hanno l'aspetto di enormi maiali o uomini spropositatamente grassi. I soggetti appena infettati non necessariamente iniziano ad aumentare di peso - ci vogliono mesi prima che l'ingordigia dei verri si manifesti con enormi ammassi di grasso.

I verri diabolici preferiscono vivere ai margini degli insediamenti umani, in particolare vicino le paludi o foreste. Sono carnivori per eccellenza: più la carne è fresca e meglio è.

Benchè il verro diabolico al livello di "piccolo" possa resistere alle trasformazioni involontarie verso la forma umana all'alba, sono costretti a mantenerla fino al tramonto seguente.

Al 2° livello ed oltre possono trasformarsi anche durante il giorno.

Allineamento

I verri diabolici sono intrinsecamente caotici. Sono accecati dall'ingordigia ed avidità e sono ghiotti di carne umana. Amano dominare creature più deboli e spesso usano lo charme sugli uomini da usare come servi o pasto. I verri sono sempre alla ricerca di grandi quantità di tesori, cibo e potere.

Ogni verro diabolico che fallisce nel mantenere il proprio allineamento umano quando si trasforma in porco deve ripetere il Tiro Salvezza contro gli Incantesimi quando ritorna alla forma umana per

riacquistare anche l'allineamento originale. Si applicano le normali penalità. Fallire vuol dire che la natura malvagia del verro prende il sopravvento su quella umana.

Il verro può tentare di riprendere il suo allineamento normale quando si ritrasforma, ma finchè non riesce tutti i Tiri Salvezza subiscono un malus di -4. L'abilità di Autocontrollo non annulla tale penalità ma consente di effettuare un maggior numero di tentativi.

PG verri diabolici

I verri diabolici amano molto essere in compagnia altrui e passano molto tempo a bisbocciare e bere all'inverosimile. Il resto del tempo lo impiegano nell'adescare le prede umane e portarle ai loro banchetti, guadagnare potere politico ed economico presso le locali comunità umane e arrovellarsi su chi dovrà invitare al successivo festino.

Un verro diabolico di 180 cm diviene un porco di 120 cm al garrese, lungo 180 cm (coda inclusa) e pesa il quadruplo del normale. Col tempo vi sarà un aumento poderale delle due forme ma il rapporto rimarrà 4:1.

I verri diabolici sono creature molto potenti e malvagie, non raccomandate per essere interpretate dai giocatori



Tabella dei livelli dei verri diabolici

Livello	PE	DV	Abilità Speciali	CA
Cucciolo	-384000	3d8	I	7
	-372000	4d8	-	6
Piccolo	-360000	5d8	II	6
	-336000	6d8	III	5
Giovane	-288000	7d8	IV	5
	-192000	8d8	V	4
MN	0	9d8	VI, VII, X	3
1	300000	10d8	-	
2	600000	11d8	-	
3	900000	-	VIII	
4	1200000	12d8	-	
5	1500000	13d8	IX	
6	1800000	14d8	-	
7	2100000	-	-	
8	2400000	15d8	-	
9*	2700000	+2 pf	Uomo-verro	

*+300000 PE e +2 pf per livello superiore (il bonus della Costituzione non si applica)

Abilità Speciali

I. Deve assumere la forma di porco le notti di luna piena, così come quelle immediatamente precedenti e seguenti. Può assumere la forma animale in qualsiasi notte in cui la luna sia visibile.

II. Le armi normali procurano un danno dimezzato (arrotondato per eccesso). Può trasformarsi di notte (anche senza luna).

III. Può parlare con altri maiali, cinghiali e verri diabolici mentre è in forma animale.

IV. Può resistere ai cambi involontari verso la forma umana all'alba ma devono rimanere in forma animale fino al tramonto. Dal 2° livello possono assumere la forma di porco in qualsiasi momento, anche durante il giorno.

V. Le armi normali procurano solo 1/4 del danno (arrotondato per eccesso).

VI. Immunità alle armi normali.

VII. Può evocare 1d2 maiali (domestici o selvatici), nel caso in cui si trovino nella zona. Gli animali arrivano in 1d4 round se nelle immediate vicinanze, altrimenti in 1d4 turni. Al 2° livello il licantropo può evocare 1d4 maiali; al 4° livello 1d6; al 6° 1d8 e all'8° livello 1d10. Ogni quattro livelli successivi si aggiunge 1d10.

VIII. È in grado di recuperare 1d4+1 punti ferita ogni giorno e notte di riposo se rimane in forma mannara; aumentare di +1 ogni 3 livelli aggiuntivi (1d4+2 al 6° livello, 1d4+3 al 9° ecc.).

IX. Può convocare verri diabolici come fossero

animali normali. Il numero totale di creature evocate è lo stesso indicato nella abilità VII. Degli evocati il DM determina quanti siano licantropi e quanti animali normali.

Abilità Speciali del Verro Diabolico

CHARME

X. Al livello di mostro normale (MN) ed oltre i verri diabolici acquisiscono l'abilità di lanciare l'incantesimo di *charme persone*. La vittima può effettuare un Tiro Salvezza contro gli Incantesimi per evitarne gli effetti. Lo charme può essere usato tre volte al giorno. Possono usarlo in qualunque forma siano.

UOMO-VERRO

Al 9° livello (2700000 PE) una verro diabolico ottiene l'abilità di trasformarsi in uomo-verro. Questa forma è caratterizzata da una testa di porco e dal corpo di grasso uomo dalla pelle rosea, dita tozze, una codina arrotondata e glabra e da piedi con lo zoccolo bipartito. Un uomo-verro ha tutte le capacità indicate nel capitolo "Eroi mannari".

Combattimento

La CA naturale di un lupo mannaro al livello di mostro normale (MN) è 3. Il movimento è pari a 54 (18) m.

I verri diabolici possono fare un attacco al round; una carica con le loro zanne infligge 2d6 (i cuccioli solo 1d6). Amano le tattiche che sfruttano l'inganno, l'imboscata e trucchi vari.

Il morale di un verro diabolico di solito è pari a 10.

Capacità di trasporto

Un verro diabolico può trasportare fino a 2000 mon a velocità piena o 4000 se dimezzata. Preferiscono avere dei servi che trasportino tutto, compresi loro stessi Per coloro che hanno armature per la forma mannara il moltiplicatore dell'ingombro è 0,75. Solo le armature magiche possono migliorare la sua CA.



Topi MANNARI

Ehi capo? Stai bene? Sembri un pò, emh, insoddisfatto.

Va bene, va bene, non è così piacevole per me morsiarti in questo modo. Ma è stata colpa tua, lo sai. Nessuno ti ha obbligato a venire qua sotto. Nessuno ti ha costretto ad agitare a destra e manca quella lama. Quel che è peggio è che non è d'argento, vero? E nemmeno magica, Ragazzo, hai fatto un casino!

Volevo solo insegnarti una lezione, sai. Una massima, più che altro. Ti stavo osservando strisciare qui attorno nelle fognature, cercando una strada per uscire, senza modo di pulire le tue ferite. Certo non potevamo lasciarti andare, sai. Stavamo per farti fuori non appena avessi imboccato la giusta direzione. Ma chi avrebbe immaginato che saresti cambiato così presto? Pensavamo che fosse una leggenda questa storia degli umani capaci di diventare come noi. Non lo avevo mai visto prima.

Comunque, ora sei uno di noi. E dal momento che sono stato io a morderti, mi sento, come dire, responsabile. Così lascia che ti dia alcuni consigli. Ti sei comportato in modo più furbo rispetto gli altri. Hai mantenuto il sangue freddo, vero? Quegli altri topi volevano farti la pelle. Ma sapevo che saresti stata la cosa migliore che ci è successa da un sacco di tempo. So che con te ne faremo di strada. Non più questa spazzatura per colazione, pranzo e cena. Con la tua astuzia possiamo uscire da questa topaia.

Così esci fuori di qui e digli che non ci sono più i topi. Con noi dietro di te potrai realizzare quel che nemmeno hai avuto il coraggio di sognare. Saremo i tuoi seguaci, i tuoi affiliati. Pensaci!

Ti ricorderai tutto questo, quel che ho fatto per te, giusto? E ti prenderai cura del tuo amichetto.

Fantastico, capo. Sapevo che potevo contare su di te.

I topi mannari sono spesso dei topi infettati dalla licanthropia la quale fa sì che divengano più grandi, abbiano una intelligenza superiore e si possano trasformare in uomini dagli occhi piccoli e naso lungo.

Ogni tanto degli uomini sopravvivono agli attacchi di un topo mannaro e si infettano con la licanthropia murina. La licanthropia si comporta diversamente tra uomini topi mannari rispetto le altre specie mannare. I saggi li definiscono i topi mannari "maggiori". Gli altri topi mannari li chiamano "capo" e basta.

Topi Mannari e Topi Mannari Superiori

La differenza principale tra queste due

sottospecie sta nella forma uomo-bestia. I topi giganti con la licanthropia possono mutare in una forma intermedia di "uomo-topo" sin dall'inizio. Questo tipo di "uomo-topo" non ha le abilità speciali dell'uomo-topo vero e proprio però. Si veda sotto per quel che riguarda i topi mannari inferiori.

I topi mannari superiori, come gli altri licanthropi, non possono assumere la forma uomo-animale fino al livello del titolo.

Durante la luna piena i topi mannari inferiori mutano involontariamente nella forma umana; i topi mannari maggiori invece quella di topo. Ovviamente i topi mannari inferiori preferiscono la forma uomo-topo.

Vi è un'altra differenza: i topi mannari sono i soli che possono diffondere la licanthropia in qualunque forma: umana, uomo-topo e murina.

Allineamento

I topi mannari sono caotici. Ognuno fa parte per se stesso e lavora assieme agli altri quando riesce ad ottenere più cibo, potere o altre risorse rispetto la semplice razza o furto.

I topi mannari inferiori sono scarsamente organizzati abitanti delle fogne che dirigono gruppi di topi normali o giganti usandoli come cibo quando non è disponibile altro. La costante lotta per il cibo porta i topi mannari inferiori a combattersi tra loro e questo evita che la popolazione aumenti troppo; i deboli, malati e stupidi sono emarginati e vengono lasciati morire di fame.

Un topo mannaro superiore può divenire il capo di un gruppo di topi mannari inferiori ma riuscirà a mantenere il controllo fino a che si dimostra il più furbo e forte di tutti. Fino a che i topi mannari inferiori sono ben nutriti e non chiedono altro, gli ordini saranno rispettati. Se pretende troppo o non riesce a garantire gli approvvigionamenti farà bene a guardarsi le spalle.

PG topi MANNARI

La maggior parte dei personaggi giocanti topi mannari sono uomini affetti dalla licanthropia, ossia dei topi mannari superiori. Il mantello è di solito dello stesso colore dei capelli nella forma umana, benché possa essere grigio denso o bianco (o maculato bianco con altri colori). Un topo mannaro alto 180 cm diviene un topo di 90 cm al garrese, lungo 180 cm (con la coda di 120 cm esclusa) e pesa normalmente.

Tabella dei livelli del topo mannaro superiore

Livello	PE	DV	Abilità Speciali	CA
Cucciolo	-6400	1d8	I	7
Piccolo	-3200	2d8	II, III	7
Giovane	-1600	2d8+1	IV, V	7
MN	0	3d8+1	VI, VII	7
1	6400	4d8+1	-	
2	19200	5d8+2	-	
3	44800	-	VIII	
4	96000	6d8+2	-	
5	198400	7d8+2	IX	
6	403200	8d8+3	-	
7	700000	-	X	
8	1000000	9d8+3	-	
9*	1300000	+2 pf	Uomo-topo	

*+300000 PE e +2 pf per livello ulteriore (il bonus della Costituzione non si applica)

Abilità Speciali

I. Deve assumere la forma di topo le notti di luna piena, così come quelle immediatamente precedenti e seguenti. Può assumere la forma animale in qualsiasi notte in cui la luna sia visibile.

II. Le armi normali procurano un danno dimezzato (arrotondato per eccesso). Può trasformarsi di notte (anche senza luna).

III. Può parlare con gli altri licanthropi e creature della sua stessa specie mentre è in forma animale.

IV. Può assumere la forma di topo in qualsiasi momento, anche durante il giorno.

V. Le armi normali procurano solo 1/4 del danno (arrotondato per eccesso).

VI. Immunità alle armi normali.

VII. Può evocare 1d2 topi giganti (10d2 topi normali), nel caso in cui si trovino nella zona. Gli animali arrivano in 1d4 round se nelle immediate vicinanze, altrimenti in 1d4 turni. Al 2° livello il licanthropo può evocare 1d4 topi giganti (10d4 topi normali); al 4° livello 1d6; al 6° 1d8 (o 10d8) e all'8° livello 1d10 (o 10d10). Ogni quattro livelli successivi si aggiunga 1d10 (o 10d10).

VIII. È in grado di recuperare 1d4+1 punti ferita ogni giorno e notte di riposo se rimane in forma mannara; aumentare di +1 ogni 3 livelli aggiuntivi (1d4+2 al 6° livello, 1d4+3 al 9° ecc.).

IX. Può evocare topi manari inferiori (e non superiori) come fossero animali normali. Il numero totale di creature evocate è lo stesso indicato nella abilità VII. Degli evocati il DM determina quanti siano licanthropi e quanti animali normali.

Abilità Speciali dei Topi Mannari

Protezione dalle armi normali

X. Al 7° livello i topi mannari superiori ottengono l'abilità magica, mentre sono in forma umana, di protezione dalle armi normali per un turno intero. Tutte le armi normali, compresi dardi e frecce, non danneggiano il topo mannaro. Non è immune tuttavia dal fuoco o danni massivi (ad esempio quelli causati dal proietto di una catapulta). Questa abilità può essere utilizzata fino a tre turni al giorno, più uno ogni due livelli oltre il 7°. Il topo mannaro può usare quante volte vuole la protezione dalle armi normali a patto che il numero totale di turni non ecceda il limite massimo giornaliero.

Uomo-topo

Al 9° livello (1300000 PE) un topo mannaro superiore ottiene l'abilità di trasformarsi in uomo-topo. Questa forma è caratterizzata dal corpo peloso di uomo, da una lunga coda nuda e una testa di topo. Un uomo-topo ha tutte le capacità indicate nel capitolo "Eroi mannari".

Combattimento

La CA naturale di un topo mannaro superiore al livello di mostro normale (MN) è 7 se è in forma animale o di uomo-topo. Il movimento è pari a 36 (12) m. Sono buoni nuotatori: il movimento in acque non agitate è pari a 18 (6) m.

I topi mannari superiori hanno un attacco per round in forma animale: un morso che infligge 1d4 danni. Questo solo è l'attacco che infetta con la licanthropia, a differenza di quando sono in forma umana.

Il morale di una tigre mannara di solito è pari a 8.

Capacità di trasporto

Un topo mannaro superiore può trasportare fino a 1000 mon a velocità piena o 2000 se dimezzata. Per coloro che hanno armature per la forma mannara il moltiplicatore dell'ingombro è 0,5.

Topi Mannari

Tabella dei livelli del topo mannaro inferiore

Livello	PE	DV	Abilità Speciali	CA
Cucciolo	-6400	1d8	I	7
Piccolo	-3200	2d8	II, III	7
Giovane	-1600	2d8+1	IV, V	7
MN	0	3d8+1	VI, VII	7
1	6400	4d8+1	-	-
2	19200	5d8+2	-	-
3	44800	-	VIII	-
4	96000	6d8+2	-	-
5	198400	7d8+2	IX	-
6	403200	8d8+3	-	-
7	700000	-	X	-
8	1000000	9d8+3	-	-
9*	1300000	+2 pf	Uomo-topo	-

*+300000 PE e +2 pf per livello ulteriore (il bonus della Costituzione non si applica)

Abilità Speciali

I-IX come per i topi mannari superiori.

Il topo-uomo

In aggiunta alla loro forma umana e di topo gigante i topi mannari inferiori appena infettati

acquisiscono la possibilità di assumere una forma intermedia simile a quella di uomo-topo. Il "topo-uomo" ha la testa ed il corpo di un topo della grandezza di un uomo con la capacità di mantenere la stazione eretta ed utilizzare le zampette anteriori come mani (con una penalità di -2 alla Destrezza per quelle attività che richiedono precisione). I punteggi delle abilità sono basati su quelli normali (ossia murini).

Un topo-uomo può usare qualunque arma come un guerriero ma usa la Tabella dei Tiri per Colpire in base ai suoi DV (non come un uomo). Non possono lanciare incantesimi ma hanno la possibilità di utilizzare qualunque abilità generale conoscano mentre sono in forma umana. I topi mannari inferiori non padroneggeranno mai la forma uomo-topo.

PG topo mannaro inferiore

I personaggi giocanti possono essere interpretati solo dietro consenso del DM. Dovrete lavorare sulla classe di topi giganti e quindi applicarvi le regole della licanthropia! (Il DM dovrebbe aiutarvi). I topi mannari inferiori iniziano la loro carriera come uomini normali (-3000 PE) e scelgono la classe di personaggio solo al primo livello.





Abilità Generali

Le abilità generali sono opzionali. Il loro uso è descritto nei vari Atlanti e nel supplemento non ufficiale "Manuale per le Abilità Generali" di Marco Dalmonte.

I licanthropi possono impararle sia nella forma umana che animale ma possono utilizzarle solo in base alla forma che stanno assumendo. In quella di uomo-bestia possono utilizzarle tutte.

Acquisire le Abilità

I licanthropi neo-infettati non ne conoscono nemmeno una. Devono guadagnare esperienza nella forma mannara prima di ottenerle. Un licanthropo ottiene una abilità per ogni livello, eccetto quello di cucciolo, fino al primo. Così un piccolo ha una abilità generale, un giovane due (o quella iniziale migliorata) e via dicendo fino a quattro abilità al 1° livello.

Se il mannaro ha una Intelligenza compresa tra 13 e 15 può ottenere (o migliorare) una abilità in più a partire dal 1° livello. Se l'Intelligenza è 16 o 17 ne ha due (una in più al livello di mostro normale e l'altra al 1°). Se è 18, infine ne ottiene tre in più (una al livello di piccolo, una a quello di mostro normale e l'ultima al 1°).

I mannari guadagnano una nuova abilità ogni quattro livelli dopo il 1° (ossia 5°, 9°, 13° ecc.).

Il DM potrebbe stabilire che alcune di esse non possano essere imparate senza qualcuno che le insegni ai PG.

Descrizione delle abilità

Per una migliore descrizione vedere il "Manuale per le Abilità Generali".

Acrobazia (Destrezza): azioni ragionevoli includono quelle che il DM ha visto in animali della stessa specie del mannaro addestrati.

Scappare (Destrezza): questa abilità deriva dall'esperienza di scappar via dai pericoli. Se si ha successo si ottiene un bonus di velocità pari a 3 m in più per round per 10 round. In questo modo si aumentano le possibilità di nascondersi e/o far perdere all'inseguitore le proprie tracce.

Istinto combattivo (Destrezza): la reazione di attaccare impulsivamente per primo onde ottenere un vantaggio in combattimento. Una prova coronata da successo fornisce un +1 all'iniziativa individuale nel combattimento corpo a corpo; si tira una sola volta all'inizio dello scontro.

Nascondersi (Intelligenza): il mannaro, se riesce nella prova, può nascondersi (come in Nascondersi nelle Ombre dei ladri). Modificare a seconda delle condizioni: molte coperture (alberi ecc.) +1, scarsa

copertura (cespugli etc) -1, nascondersi mentre si è in movimento -2, scarsissima copertura (prati ecc.) -3, terreno non conosciuto (cittadine ed ogni posto non frequentato abitualmente dal personaggio) -3.

Conoscere della regione (Intelligenza): conoscenza del territorio, acque e tempo atmosferico di una regione; comprende la conoscenza del tragitto più breve o sicuro e dei punti ove si caccia meglio. Usare questa abilità nel proprio dominio comporta un bonus +2. Usarla in regioni non familiari ma simili comporta un malus da -2 a -4.

Comando (Carisma): se ha successo il licanthropo aggiunge una unità al risultato del tiro del dado per stabilire quanti animali ha evocato oppure un +2 al tiro per la reazione di PNG con cui il licanthropo può comunicare. Il DM potrebbe anche far basare questa abilità sulla Forza.

Mutazione rapida (Costituzione): questa abilità riduce il tempo necessario per una mutazione a 1d6 round. Se con il guadagnare dell'esperienza il livello raggiunto conferisce un tempo migliore ignorare questa abilità.

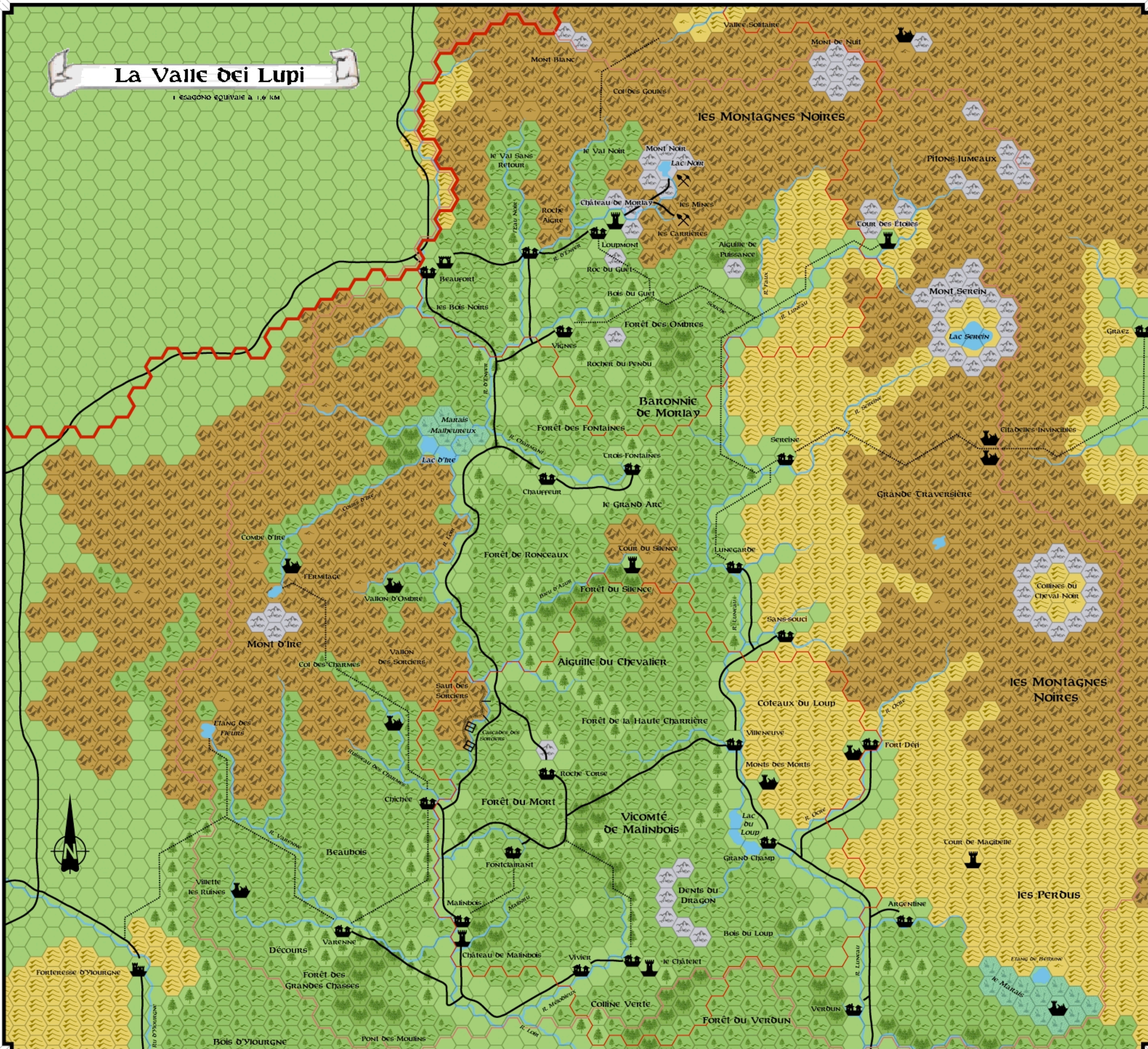
Resistere all'aconito (Costituzione): il licanthropo se effettua un controllo positivo guadagna un bonus +2 al Tiro Salvezza contro il Veleno quando entra in contatto con l'aconito.

Autocontrollo (Saggezza): questa abilità conferisce, se si supera il controllo, un bonus +2 al Tiro Salvezza contro gli Incantesimi quando prova a riottenere il suo allineamento. Inoltre il personaggio che ha fallito può effettuare un tentativo ogni turno con una penalità -2 (oltre quelle già presenti al primo controllo). Se riesce riottiene il suo allineamento normale.

Trasformazione (Costituzione): un licanthropo con usa questa abilità (basata sul punteggio della forma animale e non umana) al posto della prova di Costituzione quando effettua una mutazione. Non si applicano le normali penalità ma rimangono le restrizioni correlate al livello

La Valle dei Lupi

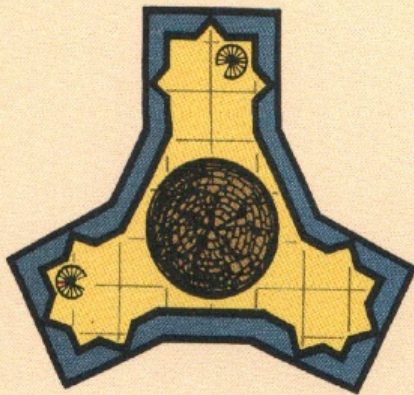
1 ESAGONO EQUIVALE A 1,6 KM



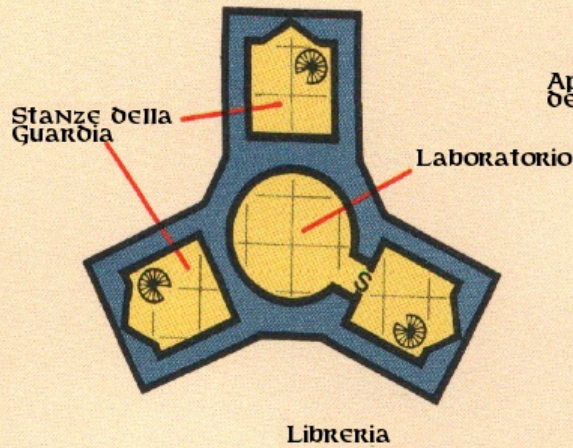
Chateau de Morlay

UN QUADRATO = 3 M

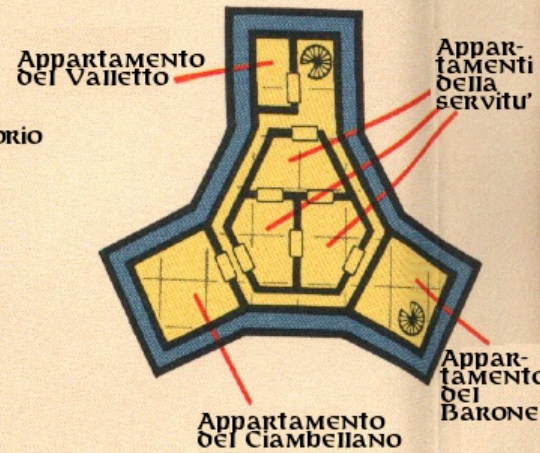
Tetto



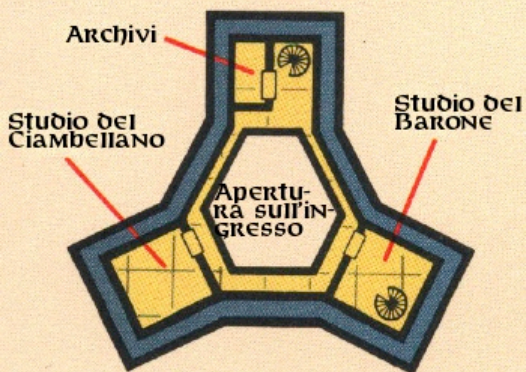
Quarto Piano



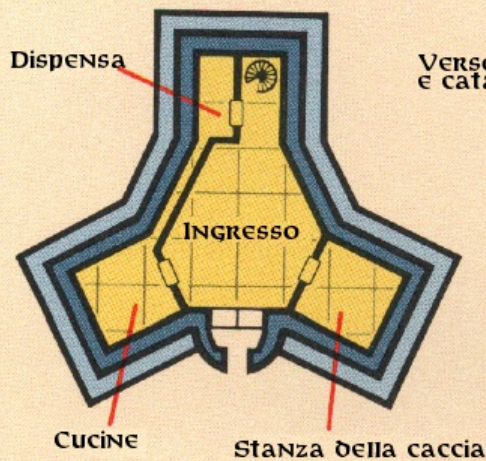
Terzo Piano



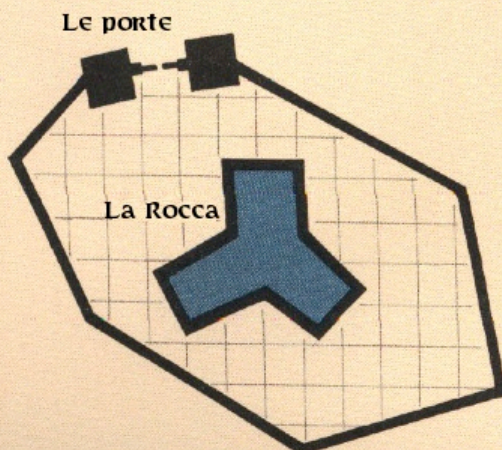
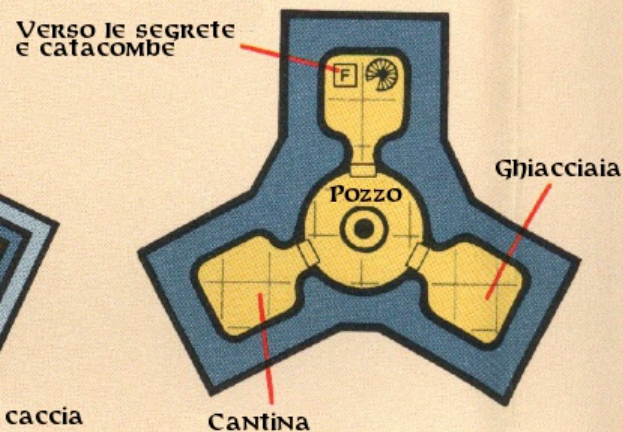
SECONDO PIANO



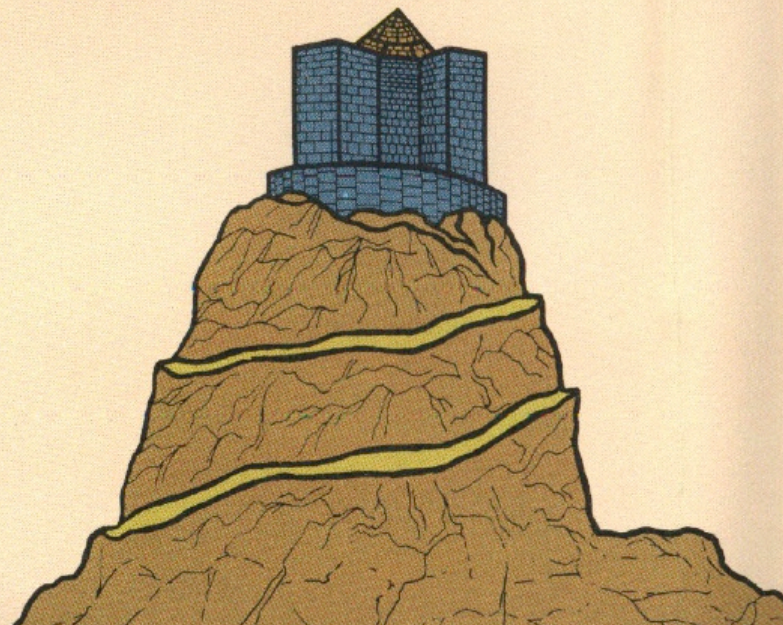
Piano Terreno



Basamento



UN QUADRATO = 6 M



Verso Malinbois

Fossato non completo

Torre Nord

Ingresso

Alloggi della
servitù

Cucine
e
refettorio

Torre della
Viscontessa

Torre
fluviale

Stalle

Caserma

Torre Sud

Fossato non completo (al momento appena un fosso)

Chateau de Malinbois

UN quadrato = 6 M

LoupMONT

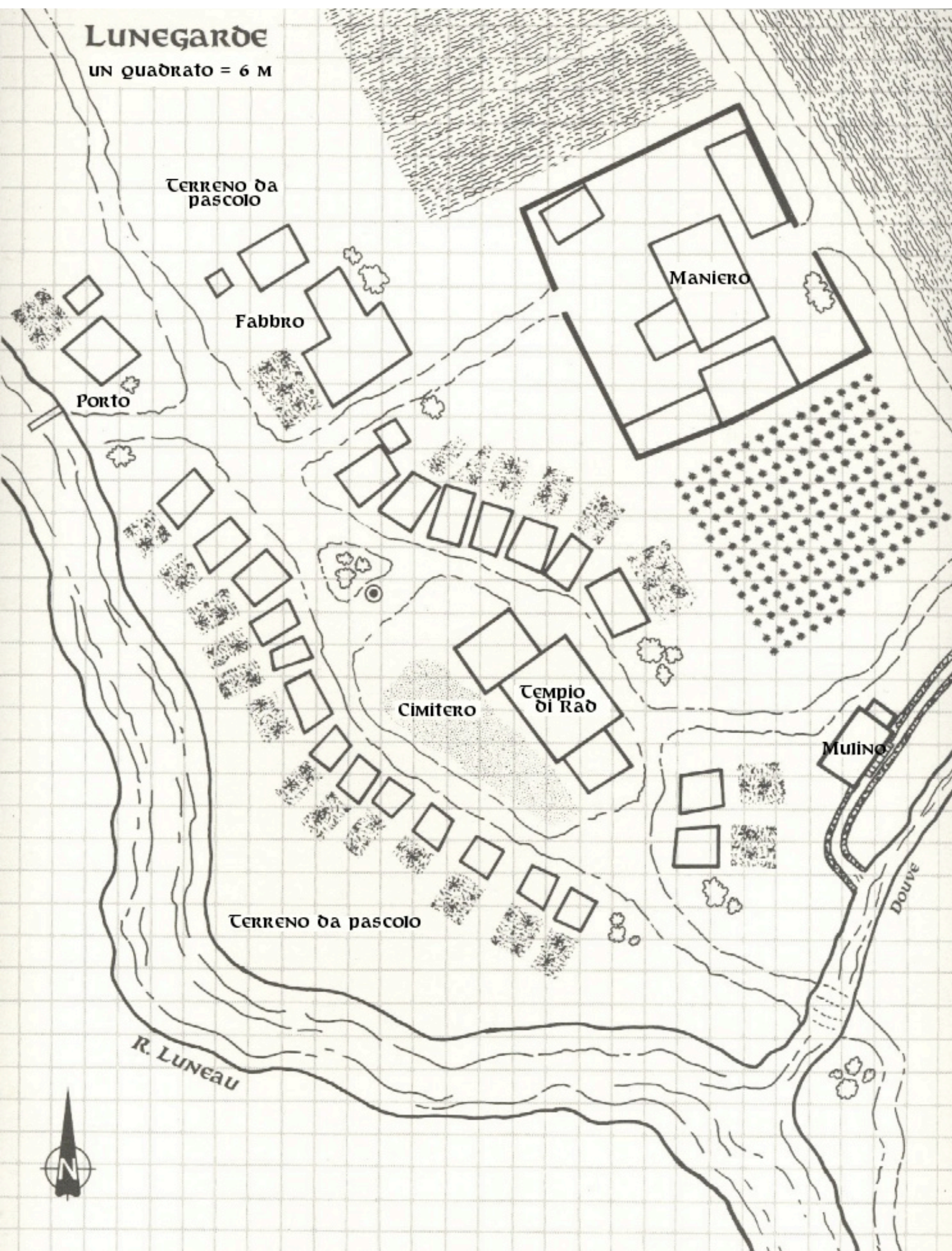
UN quadretto = 30 M

Distanza isobare = 15 M



LUNEGARDE

UN QUADRATO = 6 M



Lupo Bianco Mappa 1

UN QUADRATO = 6 M

L= Lupin

H= Cavallo

V= Lucien De Ville

Aiguille de Puissance

Percorso dei rapitori

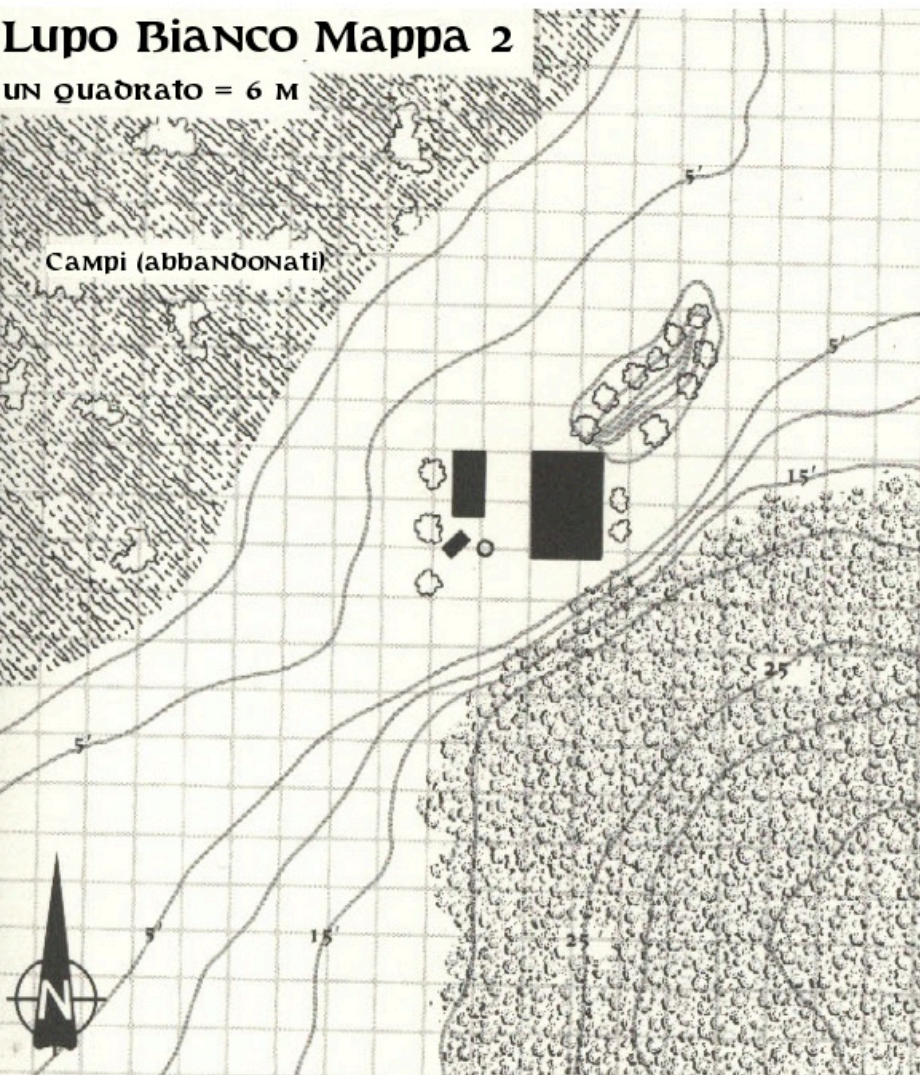
Verso il corso del Souche



Lupo Bianco Mappa 2

UN QUADRATO = 6 M

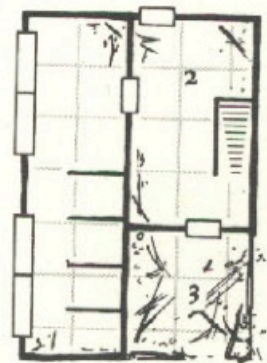
Campi (abbandonati)



Fattoria di Levereau

Tettoia del fienile
(ROVINE BRUCIATE)

PIANO TERRA



PIANO SUPERIORE

1. Bancarella e carro
MAGAZZINO

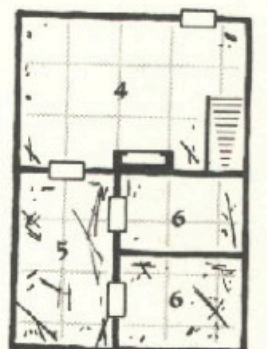
2. Magazzino di cibo
(vuoto)

3. Magazzino
(crollato)

4. Cucina
(porta verso la
sommata' della collina)

5. Sala comune
(carbonizzata)

6. Camere da letto
(senza tetto)



UN QUADRATO = 1,5 M

DUNGEONS & DRAGONS

CREATURE SVELATE™

**"Persino un uomo puro di cuore recita le sue preghiere
di notte..."**

Ululati Nella Notte il quarto libro della serie **CREATURE SVELATE** che presenta nuovi tipi di personaggi giocanti per D&D. Qualora si voglia aggiungere qualche creatura mannara al gruppo o far ruotare un'intera campagna di avventure attorno la lotta per la sopravvivenza dei licantropi o inserire qualche incontro con i giocatori molto particolare questo libro vi fornir indicazioni utili per passare ore ed ore di esperienze di gioco veramente uniche.

Ululati Nella Notte comprende:

- Dieci tipi differenti di licantropi compresi i lupi mannari, i topi mannari, le volpi mannare, gli orsi mannari e via dicendo;
- Due libretti separati, uno con le indicazioni per il giocatore e l'altro con suggerimenti per una campagna;
- Una dettagliata descrizione della terra dei lupi mannari: La Valle dei Lupi, situata nel Mondo Conosciuto;
- Nuovi oggetti magici forgiati appositamente per i bisogni dei licantropi
- Informazioni su importanti personaggi non giocanti; una grande mappa a colori e tre
- La possibilità di adattare la campagna al regolamento di AD&D.

Non perdetevi gli altri moduli pubblicati in questa serie:

PC 1: I Racconti Incredibili del Popolo Minuto

PC 2: Assi del Cielo

PC 3: I Popoli del Mare