

# Mini-bestiario

"Non temere l'oscurità. Temi il mostro che si nasconde nell'oscurità."

—Un cacciatore di bestie.

"La benevola signora Tsa stende le sue mani protettrici su tutte le creature. Riconosce in ognuna di esse la bellezza del mondo. Mai far del male ad un animale, per quanto velenoso o pericoloso esso sia. Dopotutto, ogni animale è una creatura di Los e Sumu.

Ma questo ti dico: ogniqualvolta incontri un ragno velenoso, schiaccialo col tuo stivale. Ogniqualvolta scoverai un tasselverme, trafiggilo con le frecce. Ogniqualvolta vedrai un orco, pugnalalo e fai di orecchie e naso i tuoi trofei.

La benevola Tsa ama tutte le sue creature, ma è una dea e non deve temere di crepare per il semplice morso di un ratto. Aventuria è piena di animali indifesi, ma è altrettanto piena di mostri senza un briciolo di bontà, che divorerebbero indistintamente qualsiasi umano, elfo o nano che gli finisca tra gli artigli. In sincerità, mi trovo d'accordo con Rondra, Kor e la maggior parte degli altri dèi—combatti il male ovunque lo trovi."

—Testimonianza di un avventuriero dopo aver letto il Bestiario di Belhanka, recente.

Il *Regolamento* include un piccolo bestiario a partire da pag. 353, che ha principalmente la funzione di fornire un insieme di animali di compagnia, cavalcature e famigli per gli eroi creati sulla base delle regole del medesimo manuale, oltre ad una piccola serie di elementali e demoni da evocare.

Sarà possibile trovare molti altri animali, mostri ed altre creature nei manuali di prossima pubblicazione, come ad esempio l'Almanacco di Aventuria e—in particolare—il Bestiario di Aventuria.

Questo piccolo bestiario servirà a colmare le lacune nel frattempo, permettendo al narratore di avere accesso ad una selezione di classiche creature, mostri ed altri avversari per creare le proprie avventure.

Per una selezione più estesa di creature (e relativi valori), è possibile fare riferimento anche al Wiki ufficiale di Ulisses Spiele in Inglese o in Tedesco: <a href="https://ulisses-regelwiki.de/index.php/bestiary.html">https://ulisses-regelwiki.de/index.php/bestiary.html</a>

Buona lettura!



Goblin

COR 10 ACU 10 INT 13 CAR 13

15 COS 12 FOR 11 14 AGI

24

-1 Azioni 1 Anm

PImp 1D6+1 (corto) Mani nude: 11/8 12/8 PImp 1D6+2 (corto) Pugnale:

Sciabola: 10/7 PImp 1D6+3 (medio)

Randello: 9/4 PImp 1D6+2 (medio)

Ini 13+1D6 Scv Pro Imp

Abilità speciali: Finta I.

Vantaggi/Svantaggi: Buiovisione I, Caratteristica negativa (Curiosità, Superstizione), Resistenza al freddo, Senso eccezionale (Udito).

Competenze: Arrampicarsi 5, Autocontrollo 4, Controllo del corpo 4, Furtività 7, Nuotare 3, Percezione 7, Prova di forza 4, Camuffamento 7, Forza di volontà 1, Intimidazione 4, Parlantina 3, Perspicacia 4.

Tipo: Essere intelligente, umanoide.

Categoria di grandezza: Medio.

Comportamento in combattimento: I goblin combattono per proteggersi a vicenda. Puntano su rapidi attacchi, usando Finta. Se combattono da soli è facile intimidirli o convincerli ad arrendersi.

Fuga: Perdita di metà dei PV, livello 2 di Dolore oppure in caso di morte dei suoi compagni.

Dolore	I	II	III	IV
Soglia PV	18	12	6	5
CONTRACTOR OF THE PROPERTY OF			-61	***************************************

# Goblin

I goblin sono creature poco più alte dei nani, esili e con un corpo ricoperto di una fitta peluria rossiccia. Hanno solitamente un andamento un po' gobbo e un aspetto vagamento scimmiesco, fattori che contribuiscono alla comune credenza che attribuisce loro una scarsa intelligenza. In realtà i goblin sono uno dei popoli più antichi di Aventuria e le loro tribù sono guidate da sagge goblin femmina che hanno anche il ruolo di sciamane.

I goblin sono diffusi nel Pianverde e nei monti a nord di Aventuria, a Nostria, Andergast ed in altre città umane, come ad esempio Festum.

#### Nuovo stato: Cattivo odore

Questo stato indica che il personaggio emana un odore estremamente sgradevole. Tutte le prove su competenze sociali (ad eccezione di Intimidazione, Perspicacia e Forza di volontà) hanno una penalità di 1.

L'odore non viene rimosso con la normale pulizia, ma può soltanto essere coperto temporaneamente con profumi molto forti.

# Lupo

I lupi comuni di Aventuria, noti come lupi grigi, sono una specie molto diffusa nelle terre centrali del continente, ad esempio nelle regioni di Andergast, Garezia e Tobria. Generalmente i lupi evitano gli umani e non sono particolarmente aggressivi, ma possono diventarlo se minacciati oppure se

In altre zone di Aventuria si trovano altre specie di lupo, come i lupi silvani o i lupi delle sabbie.

spinti dalla fame.

Grandezza: 1,20 passi di lunghezza, 1 passo circa al garrese.

Peso: 50 sassi.

COR 14 ACU(a)14 INT 13 CAR 12 14 AGI 13 COS 13 FOR 13 DES

-2 Tnc Mov 12 Ini Anm

Morso: Att PImp 1D6+3 (corto) Dif Imp Pro 0 Azioni 1

#### Abilità speciali: -

Competenze: Autocontrollo 4, Controllo del corpo 7, Furtività 7, Percezione 7, Prova di forza 5, Forza di volontà 4. Intimidazione 7.

Numero: 1D6+2 (piccolo branco).

Categoria di grandezza: Piccolo.

Tipo: Animale, non umanoide.

Bottino: 15 razioni di carne (stoppacciosa), trofeo (pelliccia, 5 Talleri).

Comportamento in combattimento: I lupi non sono particolarmente aggressivi o coraggiosi, per cui attaccano soltanto se spinti dalla fame o se si invade il loro territorio.

Fuga: Perdita del 50% dei Punti Vita.

#### Fauna (Animali domestici):

LQ 1: I lupi evitano il fuoco (per avvicinarsi e attaccare devono superare una prova di Autocontrol-

LQ 2: Alcuni lupi possono trasmettere malattie. LQ 3+: Se il capobranco viene ucciso, il resto del branco fugge. Ottenendo questo LQ si identifica automaticamente il capobranco.

#### Regole speciali:

Malattia: Per ogni 5 PFer causati da un morso, c'è una probabilità del 5% (risultato di 1 con 1D20) di ammalarsi di Pazzia fulminante (vedi Regolamento a pag. 344). Non tutti i lupi ne sono infetti. Se vuoi determinarlo casualmente, c'è una probabilità del 5% che un lupo sia infetto.

Dolore	I	II	III	IV
Soglia PV	14	10	6	5

#### Luporatto

**Grandezza:** 0,4–0,6 passi di lunghezza (senza coda), 0,7–0,9 passi (con la coda), 0,20–0,25 passi di altezza.

Peso: 0,5-1,5 sassi.

 COR
 10
 ACU(a)10
 INT
 14
 CAR
 11

 DES
 11
 AGI
 13
 COS
 6
 FOR
 5

PV 5 PA — PK —

**Anm** 1 **Tnc** 2 **Mov** 6 **Ini** 12+1D6

Morso: Att 10 PImp 1D3 (corto) †
Dif 7 Pro 0 Imp 0 Azioni 1

Abilità speciali: -

Competenze: Arrampicarsi 10, Autocontrollo 4, Controllo del corpo 4, Furtività 7, Percezione 10 ‡, Forza di volontà 2.

Numero: 2D6+6 (sciame).

Tipo: Animale, non umanoide.

Categoria di grandezza: Minuscolo.

Bottino: -

Comportamento in combattimento: In generale i lupiratti si tengono a distanza. A volte tendono imboscate e cercano di sopraffare le vittime.

Fuga: Perdita del 50% dei Punti Vita.

#### Fauna (Animali domestici):

LQ 1: Sono animali attribuiti al Senza Nome.

LQ 2: Generalmente (1–4 con 1D6) fuggono alla vista del fuoco.

LQ 3+: I lupiratti trasmettono malattie, come ad esempio il Lutanas.

#### Regole speciali:

Malattia †: Se si subisce almeno 1 PFer da parte di un luporatto, alla fine del combattimento si tira 1D20 sottraendo la propria *Tenacia*. Nessuna infezione (1–12), infezione di Lutanas (13–15), infezione di Febbre palustre (16–18) o infezione di Vaiolo di Zorgan (19–20). Vedi il *Regolamen*to da pag. 343.

Buiovisione ‡: I lupiratti hanno Buiovisione II.

Dolore	I	II	III	IV
Soglia PV	4	3	2	1
AND THE PARTY OF T	6		- 6 Pmm	

## Luporatto

I ratti sono visti come segni infausti e servitori del dio Senza Nome. Anche se la maggior parte dei ratti sono relativamente innocui e non rappresentano un rischio, l'esistenza dei lupiratti suggerisce che forse possa esserci qualcosa di vero nelle storie che legano questi roditori alle attività del dio dorato.

I lupiratti vivono praticamente ovunque, ma si concentrano soprattutto in vecchie rovine abbandonate, foreste o nella canalizzazione delle città più grandi. Si racconta che, in alcuni rari casi, branchi di lupiratti hanno invaso interi villaggi, mettendone in pericolo gli abitanti.

#### Orco

Nelle regioni più a nord di Aventuria, poche cose incutono più terrore dell'improvviso grido: "Orchi in arrivo!" Questo antico popolo, che solitamente abita nelle vaste steppe e sulle inospitali montagne delle Terre degli Orchi, è spesso spinto da un ancestrale desiderio di conquista. Incursioni ed invasioni degli orchi hanno spesso segnato la storia dell'Impero di Mezzo e, più recentemente, il fato della Lega delle libere città della Valle dello Svellt.

Gli orchi sono comunemente un po' più bassi degli umani, ma più robusti e muscolosi. Hanno braccia allungate, un profilo piatto, zanne sporgenti e un setoloso pelo nero che ricopre l'intero corpo, ad eccezione del volto.

Orco

COR 14 ACU 10 INT 11 CAR 9
DES 13 AGI 12 COS 14 FOR 13

PV 36 PA — PK —

Anm -1 Tnc 2 Mov 7 Azioni 1

 Mani nude:
 12/6
 PImp
 1D6 (corto)

 Sciabola:
 12/6
 PImp
 1D6+3 (medio)

 Ascia da querra:
 12/5
 PImp
 1D6+4 (medio)

Scv 6 Pro 1 Imp 0 Ini 12+1D6

Abilità speciali: Colpo possente I.

Vantaggi/Svantaggi: Buiovisione I, Caratteristica negativa (Iracondia, Superstizione), Osso duro, Resistenza al freddo.

Competenze: Arrampicarsi 5, Autocontrollo 5, Controllo del corpo 4, Furtività 7, Nuotare 3, Percezione 4, Prova di forza 4, Camuffamento 7, Forza di volontà 4, Intimidazione 5, Parlantina 3.

Tipo: Essere intelligente, umanoide.

Categoria di grandezza: Medio.

Comportamento in combattimento: Gli orchi preferiscono intimidire i propri avversari oppure attaccare da una posizione di vantaggio. Ogni combattente orco desidera affrontare l'avversario più pericoloso, perché sconfiggerlo è motivo di grande onore. Il concetto di onore per gli orchi tuttavia è molto differente da quello umano, per cui non evitano trucchi ed inganni se questo può portare a qualche vantaggio nello scontro. Gli orchi sfruttano le armi da distanza se possibile e non esitano ad approfittarsi di avversari indeboliti o atterrati usando l'abilità speciale Colpo possente.

Fuga: Perdita di metà dei PV, livello 2 di *Dolore*. Se un compagno o familiare viene ucciso non fuggono.

Dolore	I	II	III	IV
Soglia PV	27	18	9	5
73				

#### Ragno di grotta

**Grandezza:** 0,3–0,5 passi d'altezza, 1,4–1,6 passi di lunghezza.

Peso: 30-40 sassi.

COR 11 ACU(a) 9 INT 14 CAR 8
DES 12 AGI 15 COS 12 FOR 14

PV 22 PA - PK -

**Anm** -2 **Tnc** 0 **Mov** 7 **Ini** 7+2D6

 Morso:
 Att
 14
 PImp
 1D6+2 (corto) †

 Dif
 5
 Pro
 2
 Imp
 0
 Azioni 1

Abilità speciali: Costrizione.

Competenze: Arrampicarsi 14, Autocontrollo 10, Controllo del corpo 12, Furtività 14, Percezione 12‡, Prova di forza 7, Forza di volontà 5, Intimidazione 7.

Numero: 1 oppure 1D3+2 (nidiata).

**Tipo:** Animale, non umanoide. **Categoria di grandezza:** Medio.

**Bottino:** 25 razioni di carne (interiora, non edibili), veleno (base per *Arax*, 70 Talleri).

Comportamento in combattimento: I ragni di grotta aspettano immobili finché qualcuno o qualcosa non sfiora la loro ragnatela, dopodiché attaccano ed inseguono la vittima finché non si è allontanata dal nido (circa 50 passi). Raramente vanno anche a caccia fuori dal nido. Umani e creature di dimensioni inferiori sono considerate prede.

Fuga: Perdita del 50% dei Punti Vita.

#### Fauna (Animali domestici):

LQ 1: I ragni di grotta sono velenosi.

LQ 2: I ragni sono territoriali (50 passi circa).

LQ 3+: I ragni detestano l'emoglossa. Ottengono una penalità di 2 punti su Attacco contro avversari cosparsi di pomata d'emoglossa.

#### Regole speciali:

Veleno di ragno di grotta †: Il rischio di avvelenamento si può presentare ad ogni attacco che va a segno ed infligge una ferita. L'effetto è cumulativo.

Livello: 4.

Tipo: Veleno per arma, animale.

Effetti: 1 livello di Paralisi / Nessuno.

Inizio: 3 TC.

Durata: 24 ore.

Buiovisione ‡: I ragni di grotta hanno Buiovisione I.

Dolore	I	II	III	IV
Soglia PV	17	11	6	5
***			-	11/5

# Ragno di grotta

Questa specie animale, relativamente rara, vive all'interno di buie caverne, grotte e fessure di alta montagna. Alcuni esemplari si insediano anche in rovine disabitate oppure in qualche anfratto dei boschi più scuri. Queste creature orribili si nutrono di qualsiasi preda riescano a catturare grazie alle loro enormi ragnatele.

# Verme di fossa

Un lontano parente dei draghi, questi vermi incredibilmente puzzolenti abitano in paludi ed acquitrini di tutte le regioni di Aventuria.

#### Verme di fossa

**Grandezza:** 2–3 passi di lunghezza, 1,50–1,80 passi al garrese.

Peso: 160-200 sassi.

COR 13 ACU(a) 9 INT 13 CAR 8 DES 10 AGI 12 COS 16 FOR 17

PV 70 PA — PK —

Anm 1 Tnc 5 Mov 5 Ini 13

 Morso:
 Att
 12
 PImp
 2D6+2 (corto)

 Artigli:
 Att
 13
 PImp
 1D6+5 (medio)

 Coda:
 Att
 10
 PImp
 1D6+4 (lungo)

Dif 6 Pro 3 Imp 0

Azioni 2 (1 × morso)

Competenze: Arrampicarsi 3, Autocontrollo 5, Controllo del corpo 4, Furtività 8, Nuotare 7, Percezione 7, Prova di forza 10, Forza di volontà 9, Intimidazione 7.

### Abilità speciali:

Morso: Colpo possente I, Fauci serrate. Artigli: Colpo possente I, Sfasciascudo. Coda: Colpo possente I, Sfasciascudo.

Numero: 1 (o 2 durante l'accoppiamento)

Categoria di grandezza: Grande.

Tipo: Drago, non umanoide.

Comportamento in combattimento: Il verme di fossa attacca il primo eroe che viene a tiro. Nei turni successivi, si focalizza sull'eroe che ha causato più ferite nel turno appena precedente, se possibile.

Fuga: Perdita del 75% dei Punti Vita.

#### Fauna (Mostri):

LQ 1: I vermi di fossa puzzano terribilmente.

LQ 2: Vivono in paludi, acquitrini e pozze d'acqua, attaccano l'uomo e altri esseri di stazza simile.

LQ 3+: Sono parenti dei draghi, ma non hanno il loro soffio di fuoco né la loro intelligenza.

#### Regole speciali:

Tanfo: Se un eroe si avvicina entro il raggio corto o medio, deve fare una prova su Autocontrollo (Restare cosciente). Se fallisce, guadagna un livello di Confusione. Questa prova va sostenuta una sola volta per combattimento. Dopo lo scontro, tutti gli eroi entrati entro quel raggio ottengono lo stato Cattivo odore (vedi pag. 2) per 1D3+1 settimane.

Dolore	I	II	III	IV
Soglia PV	53	35	18	5
10	16			