

Razze di Faerûn

Per una parte delle presenti razze si rimanda al manuale base o a quello nell'ambientazione. Le altre razze sono state create secondo le regole del manuale ma con delle differenze.

Differenze che sono traducibili nel modo diverso di vedere i mostri con più DV. Quindi abbandonate le regole di base e costruitevi il PG seguendo le regole scritte qui! Se non siete d'accordo su qualcosa fatevela con la Wizard che ha stabilito i LEP!

Vengono riportate anche le classi del Manuale delle Arti Psichiche.

Armi naturali: v'è aggiunto ai danni, ovviamente, il bonus di forza secondo le solite regole.

Classi di prestigio: sta al master decidere se un PG di una determinata razza può intraprendere una carriera di prestigio.

Dadi vita: ai punti ferita bonus iniziali v'è aggiunto, ovviamente, il bonus di costituzione per ogni dado.

Bonus di forza: si ricorda che i bonus alla forza vanno divisi sempre per eccesso. Quindi ad esempio una creatura con bonus +1 che fa una volta e mezzo il bonus di forza ai danni aggiunge solo 1 ai danni ($1+0,5 = 1,5$ arrotondato 1)

SOMMARIO

AARAKOCRA.....	2
AASIMAR.....	2
ALAGHI.....	2
BARIAUR.....	2
BUGBEAR.....	3
CENTAURO.....	3
COBOLDO.....	3
ELFO DROW.....	3
ELFO DEI BOSCHI.....	4
ELFO DEL SOLE.....	4
ELFO DELLA LUNA.....	4
ELFO SELVAGGIO.....	5
FEY'RI.....	5
GENASI DELL'ACQUA.....	5
GENASI DELL'ARIA.....	5
GENASI DEL FUOCO.....	6
GENASI DELLA TERRA.....	6
GIGANTE DELLE COLLINE.....	6
GITHYANKI.....	7
GITHZERAI.....	7
GNOLL.....	7
GNOMO DELLE PROFONDITÀ' (SVIRFNEBLIN).....	7
GNOMO DELLE ROCCE.....	8
GOBLIN.....	8
HALFLING CUOREFORTE.....	8
HALFLING DEGLI SPIRITI.....	9
HALFLING PIEDELESTO.....	9
HOBGOBLIN.....	9
HYBSIL.....	9
KIR-LANAN.....	10
LUCERTOLOIDE.....	10
MERROW.....	11
MEZZ'ELFO.....	11
MEZZ'ORCO.....	11
MINOTAURO.....	11
NANO DEGLI SCUDI.....	11
NANO DORATO.....	12
NANO GRIGIO (DUERGAR).....	12
OGRE.....	12
OGRE MAGI.....	13
ORCO.....	13
PIXIE.....	13
SGRAG.....	14
SIV.....	14
SPINAGON.....	14
TIEFLING.....	14
TROGLODITA.....	15
TROLL.....	15
URIZEDU.....	15
WEMIC.....	16

Aarakocra

Gli Aarakocra sono umanoidi aviari alti circa 1,5 m con apertura alare di 6 m. Hanno le ossa cavee perciò pesano in media solo 40 Kg. A metà del bordo superiore di ogni ala fuoriesce una mano con tre dita, utile quanto una mano normale. Le zampe terminano in artigli possenti che possono ritrarsi per scoprire un ulteriore paio di mani prensili. Gli occhi posti frontalmente sulla testa permettono una visione binoculare. Il colore del piumaggio varia da tribù a tribù ma è di solito arancione. L'allineamento è solitamente neutrale buono.

Regioni: Razza migratoria, originariamente nativa della lontana terra di Mastica, hanno formato solo quattro colonie principali nel Faerûn: sui Monti della Stella nella Grande Foresta, sui Corni Tempestosi nel Cormyr, sulle Montagne dei Garofani presso il Golfo di Vilhon e sulle Scogliere Brumose nel Chult.

Tratti razziali:

- Taglia media.
- Velocità 6 m; 27 m volo normale.
- -2 alla Forza; +4 alla Destrezza.
- +1 naturale alla CA.
- Armi naturali: 2 grinfie in mischia: danno 1d4 ognuna.
- Morso: solo al suolo (+1 in mischia): danno 1d3.
- Evoca elementale dell'aria: Un gruppo di 5 Aarakocra con almeno un chierico può lanciare *Evoca mostri VI* per un Elementale dell'aria Grande. Per preparare il tutto impiegano 3 round.
- Claustrofobia: Un Aarakocra non entrerà mai spontaneamente in un luogo chiuso.
- Un Aarakocra può scegliere come talento Attacco in Volo.
- Linguaggi automatici: Comune, Auran.
- Linguaggi bonus: Elfico, Silvano, regione di provenienza.

LEP: +1

Classi selezionabili: il Guerriero è la classe preferita; esistono comunque Aarakocra chierici (con accesso ai domini di Guarigione, Aria e Sole), druidi, ranger, stregoni, ladri e meno diffusi barbari e rari monaci. Molto raramente possono esserci psion o combattenti psichici.

Aasimar

(Vedi Ambientazione Forgotten Realms pag. 18)

Regioni: Gli aasimar sono relativamente comuni nel Mulhorand, in quanto le divinità del Mulhorandi da lungo tempo hanno l'abitudine di frequentare e amare i mortali.

Tratti razziali:

- +2 alla Saggezza; +2 al Carisma
- Taglia media
- Velocità 9 m
- Resistenza all'acido, al freddo e all'elettricità pari a 5
- Capacità magiche: 1 volta al giorno: *luce* come l'incantesimo lanciato da uno stregone di pari livello
- Bonus razziale di +2 Ascoltare e Osservare
- Scurovisione fino a 18 m
- Esterno: viene considerato nativo esterno
- Linguaggi automatici: Comune, regione di provenienza
- Linguaggi bonus: Qualsiasi (tranne i linguaggi segreti)

LEP: +1

Classi selezionabili: il Paladino è la classe preferita; gli Aasimar comunque hanno accesso a tutte le classi ma molto raramente saranno ladri o barbari.

Alaghi

Gli Alaghi sono umanoidi intelligenti che abitano nelle foreste. Timidi e pacifici uccidono solo per nutrirsi. Hanno un aspetto forte e possente, e il loro corpo è interamente coperto da una peluria rossa, bionda o grigia. Gli esemplari adulti raggiungono l'altezza di 1,8 metri e un peso di circa 148 kg. La durata media della loro vita si attesta intorno agli 80 anni.

Regioni: Dei villaggi di Alaghi si trovano ovunque lungo la Costa della Spada, dal bosco di Neverwinter alla foresta del Tethyr. Gli eremiti druidi di solito dimorano al nord, specialmente a nord del Bosco Segreto, sul Mare dei Morti, nel Bosco del Sud e nei Picchi Perduti.

Tratti razziali:

- Taglia media
- Velocità 9 m
- 8d8 di punti ferita bonus iniziali
- +8 alla Forza; +2 alla Destrezza; +2 alla Costituzione; -4 all'Intelligenza
- +5 naturale alla CA
- Armi naturali: Pugno in mischia: danno 1d3
- Linguaggi automatici: Silvano, regione di provenienza
- Linguaggi bonus: Comune, Goblin, Gigante

LEP: +11

Classi selezionabili: il Chierico è la classe preferita (con accesso ai domini Animale, Vegetale e Guarigione). Si possono poi incontrare guerrieri, barbari, ranger, ladri; druidi solo in caso di individui solitari e monaci raramente. Molto raramente nasceranno psion o combattenti psichici.

Bariaur

I Bariaur sono Esterni che vivono sul Piano Esterno Casa della Natura, dimora di divinità dei boschi o in altri piani con aspetto "boschivo". Un Bariaur assomiglia ad un centauro, solo che invece di essere misto di uomo e cavallo, è un misto di uomo e ariete; dalla vita in giù infatti il suo corpo è quello di un ariete, dalla vita in su è quello di un uomo, eccezion fatta per un paio di corna ricurve che gli spuntano dalla fronte. I Bariaur sono creature solitamente di indole buona, che proteggono il luogo in cui vivono e amano partecipare a grandi battaglie o a prove di qualsiasi tipo. Le prove in questione spaziano in tutti i campi: dal combattimento, all'agilità, all'oratoria ecc... Raramente però tali competizioni sono prese sul serio; sono infatti solo occasione di divertimento. I Bariaur sono nomadi e sono erbivori, tranne qualche rara eccezione costituita dai ranger, che ogni tanto mangiano anche carne.

Regioni: Essendo creature provenienti da altri piani, sul Faerun non se ne trovano molte. Quelli che ci sono vivono in grandi foreste preferibilmente temperate.

Tratti razziali:

- Taglia media
- Velocità 12 m
- +2 alla Forza; -2 al Carisma
- Bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare e Osservare
- Bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi e/o capacità magiche
- Resistenza agli incantesimi pari a 11 + livello del personaggio
- Quadrupede: Avendo 4 zampe e gli zoccoli, i Bariaur sono difficili da sbilanciare. Però le loro armature vanno acquistate come bardature e non possono indossare stivali concepiti per umanoidi.

- Carica: Un Bariaur inizia di solito la battaglia caricando a testa bassa l'avversario per incornarlo. In aggiunta ai normali effetti di una carica la carica di un Bariaur infligge 2d6+(1 volta e mezzo il bonus di forza) di danni contundenti invece che i danni normali.
- Linguaggi automatici: Comune, Celestiale
- Linguaggi bonus: Silvano

LEP: +1

Classi selezionabili: la classe preferita dai Bariaur è il ranger. Possono comunque scegliere ogni professione, anche se un po' più rari sono barbari, monaci e classi psioniche.

Bugbear

I Bugbear sono i più forti e aggressivi tra i goblinoidi. Il loro scopo nella vita è infierire sui più deboli di loro. I Bugbear sono grandi e muscolosi; in piedi raggiungono i 2,1 metri d'altezza e pesano circa 120 kg. La loro pelle varia di colore tra il giallo e il marrone chiaro, e così anche i loro capelli anche se hanno spesso tonalità rosicce. I loro occhi hanno le pupille solitamente rosse, e ricordano un animale selvatico; le loro orecchie sono a punta. La loro bocca è dotata di zanne acuminata e il loro naso è sensibile agli odori come quello di un orso (da qui il loro nome).

Regioni: I Bugbear sono praticamente diffusi ovunque, sia nei sotterranei che non. Preferiscono comunque vivere in caverne o dungeons dove spesso comandano tribù di goblin od hobgoblin

Tratti razziali:

- Taglia media
- Velocità 9 m
- 2d8 di punti ferita bonus iniziali
- +4 alla Forza; +2 alla Destrezza; +2 alla Costituzione; -2 al Carisma
- +3 naturale alla CA
- Bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente
- Scurovisione fino a 18 m
- Linguaggi automatici: Goblin, Comune
- Linguaggi bonus: Regione di provenienza, Orchesco, Gnoll, Gigante.

LEP: +3

Classi selezionabili: Il Ladro è la classe preferita. Possono essere inoltre guerrieri, barbari, chierici (divinità: Hruggkek con domini Caos, Guerra, Inganno, Male) e più raramente stregoni. Molto raramente si troveranno psion o combattenti psichici.

Centauro

I Centauri sono creature che vivono in terre boschive e sfuggono gli estranei. Hanno un aspetto fisico inconfondibile: il torso superiore e le braccia sono umanoidi, mentre la parte inferiore del corpo, comprese zampe e coda sono uguali a quelle di un equino. In generale sono molto muscolosi e forti, ma allo stesso tempo si muovono agilmente e velocemente nelle foreste più fitte.

Regioni: Non esiste una regione ben definita in cui si possano incontrare dei Centauri. Non sono sicuramente comuni e molto spesso non si mostrano, ma vivono in linea di massima nelle foreste più estese dei reami come la Grande Foresta, il Bosco di Chondal, il Grande Bosco Selvaggio, oppure nella Giungla di Chult.

Tratti razziali:

- Taglia grande
- Velocità 15 m
- 3d8 di punti ferita bonus iniziali
- +8 alla Forza; +4 alla Destrezza; +4 alla Costituzione; -2 all'Intelligenza; +2 alla Saggezza.

- +2 naturale alla CA
- Armi naturali: Zoccolo in mischia: danno 1d6
- Linguaggi automatici: Silvano, Elfico, regione di provenienza.
- Linguaggi bonus: Comune, Gnoll, Gnomesco, Halfling
- Quadrupede: Avendo 4 zampe e gli zoccoli, sono difficili da sbilanciare. Però le loro armature vanno acquistate come bardature e non possono indossare stivali concepiti per umanoidi.

LEP: +5

Classi selezionabili: Il Ranger è la classe preferita. Possono essere inoltre, bardi, druidi o guerrieri. Più raramente saranno chierici (divinità: Skerrit con domini Animale, Bene e Vegetale) e quasi mai Barbari, Monaci o Stregoni. Molto rari sono anche psion e combattenti psichici.

Coboldo

I Coboldi sono insulse creature simili a rettili dalle tendenze codarde e sadiche. Bassi e squamosi con la pelle di colore variabile dal marrone al nero non sono certo creature che spiccano per affidabilità e compagnia. Danno molta importanza alle loro corna, che sono un segno di prestigio se più lunghe del normale. La loro coda è prensile, simile a quella di un ratto, e del resto anche le loro abitudini sono come quelle dei ratti: non si curano di niente, vivono dappertutto, e si curano soltanto della loro sopravvivenza depredandogli avventurieri più deboli o incauti. Odiano quasi tutti gli altri umanoidi o folletti, specialmente Gnomi e Spiritelli.

Regioni: I Coboldi sono una razza estremamente cosmopolita. Vivono dappertutto e sono diffusi ovunque, in tutte le zone dei Reami con predilezione però, per quelle più calde.

Tratti razziali:

- Taglia piccola
- Velocità 9 m
- -4 alla Forza; +2 alla Destrezza.
- +1 naturale alla CA
- Bonus razziale di +2 alle prove di Artigianato (Costruzione trappole), +2 alle prove di Cercare e +2 alle prove di Professione (Minatore).
- Scurovisione fino a 18 m°
- Sensibilità alla luce: penalità di circostanza di -1 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove effettuate sotto la luce del sole o nel raggio dell'incantesimo *luce diurna*.
- Linguaggio automatico: Draconico
- Linguaggi bonus: Comune, regione di provenienza, Goblin

LEP: +0

Classi selezionabili: La classe preferita è lo Stregone. Possono poi essere guerrieri, barbari, ladri e più raramente chierici (divinità: Kurtulmak con domini Fortuna, Inganno, Legge e Male). Molto rari saranno anche gli psion e i combattenti psichici.

Elfo Drow

(Vedi Ambientazione Forgotten Realms pag. 13)

Regioni: Menzoberranzan, la città natale del famoso esule Dritz Do'Urden, è il più famoso reame dei drow.

Tratti razziali:

- +2 alla Destrezza; -2 alla Costituzione; +2 all'Intelligenza; +2 al Carisma.
- Tratti elfici:
 - Taglia Media
 - Velocità: 9 m.
 - Immunità ad incantesimi ed effetti magici di sonno e bonus di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi ed effetti di Ammalimento.

- Visione crepuscolare: possono vedere (e distinguere colori e dettagli) due volte più lontano di un umano alla luce della luna, delle stelle, di una torcia e simili.
- Competenti nell'uso della spada lunga o dello stocco; competenti nell'uso di arco corto, arco lungo, arco corto composito e arco lungo composito.
- +2 bonus alle prove di Ascoltare, Cercare e Osservare. Tiro automatico (entro 1,5 m di raggio) per notare una porta segreta o nascosta.
- Scurovisione fino a 36 m.
- Capacità magiche: 1 volta al dì: *luci danzanti*, *luminescenza* e *oscurità*, come se fossero lanciati da uno stregone di pari livello del drow.
- Cecità alla luce: esposizione a forte luce (solare o *luce diurna*) acceca il drow per un round. in più gli impone una penalità di circostanza di -1 a i tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove effettuate sotto tale fonte di luce.
- Bonus razziale di +2 ai tiri salvezza su Volontà contro incantesimi e capacità magiche.
- Resistenza agli incantesimi pari a 11+ il livello del PG.
- Linguaggi automatici: Elfico, Sottocomune, regione di provenienza.
- Linguaggi bonus: Abissale, Comune, Draconico, Linguaggio silenzioso dei Drow, Goblin, Illuskan.

LEP: +2

Classi selezionabili: La classe preferita è Mago (per un maschio) e Chierico (per una femmina). Esistono comunque esperti guerrieri, ladri, stregoni e bardi e qualche monaco. Raramente psione combattenti psichici. Estremamente raramente, e solo individui votati ad una vita diversa dagli standard Drow potranno essere barbari, ranger o difficilmente druidi o paladini.

Elfo dei Boschi

(Vedi Ambientazione Forgotten Realms pag. 15)

Regioni: La Grande Foresta è la patria della maggior parte degli elfi dei boschi. Comunità più piccole sono presenti nelle foreste delle Valli (specialmente a Cormanthor), nella Grande Valle, nel Nord, nel Tethyr e nelle Terre Centrali Occidentali.

Tratti razziali:

- +2 alla Forza; +2 alla Destrezza; -2 alla Costituzione; -2 all'Intelligenza; -2 al Carisma.
- Tratti elfici:
 - Taglia Media
 - Velocità: 9 m.
 - Immunità ad incantesimi ed effetti magici di sonno e bonus di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi ed effetti di Ammalimento.
 - Visione crepuscolare: possono vedere (e distinguere colori e dettagli) due volte più lontano di un umano alla luce della luna, delle stelle, di una torcia e simili.
 - Competenti nell'uso della spada lunga o dello stocco; competenti nell'uso di arco corto, arco lungo, arco corto composito e arco lungo composito.
 - +2 bonus alle prove di Ascoltare, Cercare e Osservare. Tiro automatico (entro 1,5 m di raggio) per notare una porta segreta o nascosta.
- Linguaggio automatico: Elfico, Comune, regione di provenienza.
- Linguaggi bonus: Chondathan, Draconico, Gnomesco, Goblin, Gnoll, Silvano.

Classi selezionabili: La classe preferita è il Mago. Tutte le professioni sono comunque selezionabili, anche se ci saranno più raramente dei barbari, psion e combattenti psichici.

Elfo del Sole

(Vedi Ambientazione Forgotten Realms pag. 13)

Regioni: Gli elfi del sole vivono quasi tutti a Evermeet, dove chi non è un elfo non è autorizzato a mettere piede.

Tratti razziali:

- +2 alla Destrezza; -2 all'Intelligenza.
- Tratti elfici:
 - Taglia Media
 - Velocità: 9 m.
 - Immunità ad incantesimi ed effetti magici di sonno e bonus di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi ed effetti di Ammalimento.
 - Visione crepuscolare: possono vedere (e distinguere colori e dettagli) due volte più lontano di un umano alla luce della luna, delle stelle, di una torcia e simili.
 - Competenti nell'uso della spada lunga o dello stocco; competenti nell'uso di arco corto, arco lungo, arco corto composito e arco lungo composito.
 - +2 bonus alle prove di Ascoltare, Cercare e Osservare. Tiro automatico (entro 1,5 m di raggio) per notare una porta segreta o nascosta.
- Linguaggi automatici: Elfico, Comune, regione di provenienza.
- Linguaggi bonus: Auran, Celestiale, Chondathan, Gnomesco, Halfling, Illuskan, Silvano.

Classi selezionabili: La classe preferita è il Mago. Tutte le professioni sono comunque selezionabili, anche se ci saranno molto raramente dei barbari, e solo in caso di crescita fuori dalla comunità. Molto rari sono anche psion e combattenti psichici.

Elfo della Luna

(Vedi Ambientazione Forgotten Realms pag. 13)

Regioni: È possibile trovare insediamenti degli elfi della luna nei boschi delle Valli (nel Cormanthor), a Evermeet, nella Grande Foresta, nel Nord, a Silverymoon e nelle Terre Centrali Occidentali. Evereska, ai margini occidentali dell'Anauroch, è l'insediamento elfico più potente rimasto a Faerûn.

Tratti razziali:

- Tratti elfici:
 - +2 alla Destrezza; -2 alla Costituzione.
 - Taglia Media
 - Velocità: 9 m.
 - Immunità ad incantesimi ed effetti magici di sonno e bonus di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi ed effetti di Ammalimento.
 - Visione crepuscolare: possono vedere (e distinguere colori e dettagli) due volte più lontano di un umano alla luce della luna, delle stelle, di una torcia e simili.
 - Competenti nell'uso della spada lunga o dello stocco; competenti nell'uso di arco corto, arco lungo, arco corto composito e arco lungo composito.
 - +2 bonus alle prove di Ascoltare, Cercare e Osservare. Tiro automatico (entro 1,5 m di raggio) per notare una porta segreta o nascosta.
- Linguaggi automatici: Elfico, Comune, regione di provenienza.
- Linguaggi bonus: Auran, Chondathan, Gnoll, Gnomesco, Halfling, Illuskan, Silvano.

Classi selezionabili: La classe preferita è il Mago. Tutte le professioni sono comunque selezionabili, anche se ci saranno molto raramente dei barbari, e solo in caso di crescita fuori dalla comunità. Molto rari sono anche psion e combattenti psichici.

Elfo Selvaggio

(Vedi Ambientazione Forgotten Realms pag. 13)

Regioni: Gli elfi selvaggi prediligono le foreste tropicali e le giungle del sud come il Bosco di Chondal, il Bosco di Meth, la Foresta di Amtar e la Vallata delle Nebbie.

Tratti razziali:

- +2 alla Destrezza; -2 all'Intelligenza.
- Tratti elfici:
 - Taglia Media
 - Velocità: 9 m.
 - Immunità ad incantesimi ed effetti magici di sonno e bonus di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi ed effetti di Ammalimento.
 - Visione crepuscolare: possono vedere (e distinguere colori e dettagli) due volte più lontano di un umano alla luce della luna, delle stelle, di una torcia e simili.
 - Competenti nell'uso della spada lunga o dello stocco; competenti nell'uso di arco corto, arco lungo, arco corto composito e arco lungo composito.
 - +2 bonus alle prove di Ascoltare, Cercare e Osservare. Tiro automatico (entro 1,5 m di raggio) per notare una porta segreta o nascosta.
- Linguaggio automatico: Elfico, Comune, regione di provenienza.
- Linguaggi bonus: Gnoll, Illuskan, Orchesco, Silvano, Tashaln

Classi selezionabili: La classe preferita è il Mago. Tutte le professioni sono comunque selezionabili. Più rari sono psion e combattenti psichici.

Fey'ri

Come i Tiefling (vedi) sono generati da esterni (solitamente demoni) e umani, così i Fey'ri sono generati da esterni malvagi ed elfi. La differenza sostanziale tra Tiefling e Fey'ri è che mentre nei primi non sono sempre evidenti segni del loro retaggio demoniaco, nei Fey'ri questi segni sono particolarmente evidenti. Tutti i Fey'ri infatti hanno piccole scaglie su tutto il corpo, enormi ali da pipistrello, feroci occhi rossi ed una coda lunga e appuntita. Sono di indole estremamente malvagia e solo in casi rari possono dedicarsi ad azioni non propriamente "malvagie".

Regioni: I primi Fey'ri sono nati nella Grande Foresta da tre casate di elfi dorati. Successivamente sono stati imprigionati, indi liberati nel 1369 CV in seguito alla distruzione di Hellgate Keep. Ora si sono riuniti ad una casata di elfi mezzo-immondi e si stanno diffondendo minacciosamente in tutto il Nord.

Tratti razziali:

- Taglia media
- Velocità 9 m, volo scarso 12 m
- +2 alla Destrezza; -2 alla Costituzione; +2 all'Intelligenza.
- Tratti elfici:
 - Immunità ad incantesimi ed effetti di Sonno
 - Bonus razziale di +2 ai tiri salvezza su Volontà contro incantesimi ed effetti di Ammalimento
 - Visione crepuscolare: possono vedere al doppio della distanza di un umano con una fonte di luce naturale o meno.
- Capacità demoniache: sceglierne quattro dalla lista seguente:
 - Resistenza al fuoco 10
 - Riduzione del danno 10/ +1
 - Bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro elettricità
 - Bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro veleno
 - Charme (1 volta al giorno lanciata da un mago del suo livello)

- Chiaroudenza/chiaroveggenza (1 volta al giorno lanciata da un mago del suo livello)
- Debilitazione (1 volta al giorno lanciata da un mago del suo livello)
- Individuazione dei pensieri (1 volta al giorno lanciata da un mago del suo livello)
- Oscurità (1 volta al giorno lanciata da un mago del suo livello)
- Porta dimensionale (1 volta al giorno lanciata da un mago del suo livello)
- Suggestione (1 volta al giorno lanciata da un mago del suo livello)
- Forma alternativa: I Fey'ri possono cambiare il loro aspetto fisico a volontà, rimanendo limitati alle forme umanoidi approssimativamente della stessa altezza o peso.
- Bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare, Cercare, Nascondersi, Osservare, Raggiare
- Linguaggi automatici: Comune, Elfico, Abissale
- Linguaggi bonus: Regione di provenienza

LEP: +2

Classi selezionabili: i Fey'ri possono essere Stregoni come classe preferita, ma anche tutte le altre classi; non saranno mai, però, paladini.

Genasi dell'Acqua

(Vedi Ambientazione Forgotten Realms pag. 19)

Regioni: I genasi dell'acqua sono più diffusi nelle terre adiacenti al Mare delle Stelle Cadute, come il Golfo di Vilhon, la costa del Drago, la Sembra, Aglarond e Chessenta, dove le entità extraplanari del mare si mescolano spesso ai mortali.

Tratti razziali:

- Taglia media
- Velocità 9 m
- +2 alla Costituzione; -2 al Carisma.
- Scurovisione fino a 18 m
- Capacità magiche: 1 volta al giorno: *creare acqua* come l'incantesimo lanciato da un druido di 5° livello
- Bonus razziale di +1 (per ogni 5 livelli) ai tiri salvezza contro incantesimi d'acqua e loro effetti
- Focus clericale: se è un chierico deve scegliere una divinità che gli conceda accesso al dominio dell'Acqua e sceglierlo come uno dei suoi due domini
- Esterno: viene considerato nativo esterno
- Linguaggi automatici: Comune, regione di provenienza
- Linguaggi bonus: Qualsiasi (tranne i linguaggi segreti)

LEP: +1

Classi selezionabili: I Genasi del Fuoco hanno come classe preferita il Guerriero, ma possono sceglierne una qualsiasi.

Genasi dell'Aria

(Vedi Ambientazione Forgotten Realms pag. 18)

Regioni: I genasi dell'aria sono comuni a Calimshan, in quando quella zona è stata per lungo tempo sotto il dominio dei djinni.

Tratti razziali:

- Taglia media
- Velocità 9 m
- +2 alla Destrezza; +2 all'Intelligenza; -2 alla Saggezza; -2 al Carisma.
- Scurovisione fino a 18 m
- Capacità magiche: 1 volta al giorno: *Levitazione* come l'incantesimo lanciato da uno stregone di 5° liv
- Bonus razziale di +1 (per ogni 5 livelli) ai tiri salvezza contro incantesimi d'aria e loro effetti

- Focus clericale: se è un chierico deve scegliere una divinità che gli conceda accesso al dominio dell'Aria e sceglierlo come uno dei suoi due domini
- Senza respiro: immuni all'annegamento, al soffocamento e a quegli attacchi che richiedono inalazione (come, ad es, alcuni tipi di veleno)
- Esterno: viene considerato nativo esterno
- Linguaggi automatici: Comune, regione di provenienza
- Linguaggi bonus: Qualsiasi (tranne i linguaggi segreti)

LEP: +1

Classi selezionabili: I Genasi del Fuoco hanno come classe preferita il Guerriero, ma possono sceglierne una qualsiasi.

Genasi del Fuoco

(Vedi Ambientazione Forgotten Realms pag. 19)

Regioni: I genasi del fuoco sono più diffusi nel Calimshan, in quanto quella zona è stata a lungo sotto il dominio degli efreeti. È possibile incontrarli anche a Chult, nel Lago dei Vapori, nell'Unther, e in quelle terre che sorgono in prossimità di vulcani.

Tratti razziali:

- Taglia media
- Velocità 9 m
- +2 all'Intelligenza; -2 al Carisma.
- Scurovisione fino a 18 m
- Capacità magiche: 1 volta al giorno: *controllare fiamme* come l'incantesimo lanciato da uno stregone di 5° liv
- Bonus razziale di +1 (per ogni 5 livelli) ai tiri salvezza contro incantesimi del fuoco e loro effetti
- Focus clericale: se è un chierico deve scegliere una divinità che gli conceda accesso al dominio del Fuoco e sceglierlo come uno dei suoi due domini
- Esterno: viene considerato nativo esterno
- Linguaggi automatici: Comune, regione di provenienza
- Linguaggi bonus: Qualsiasi (tranne i linguaggi segreti)

LEP: +1

Classi selezionabili: I Genasi del Fuoco hanno come classe preferita il Guerriero, ma possono sceglierne una qualsiasi.

Genasi della Terra

(Vedi Ambientazione Forgotten Realms pag. 18)

Regioni: I genasi della terra sono più diffusi al Nord, vicino al Dorso del Mondo, dove le caverne più profonde nel cuore delle montagne a volte ospitano dei *portali* verso il piano della Terra.

Tratti razziali:

- Taglia media
- Velocità 9 m
- +2 alla Forza; +2 alla Costituzione; -2 alla Saggezza; -2 al Carisma.
- Scurovisione fino a 18 m
- Capacità magiche: 1 volta al giorno: *passare senza tracce* come l'incantesimo lanciato da un druido di 5° liv
- Bonus razziale di +1 (per ogni 5 livelli) ai tiri salvezza contro incantesimi di terra e loro effetti
- Focus clericale: se è un chierico deve scegliere una divinità che gli conceda accesso al dominio della Terra e sceglierlo come uno dei suoi due domini
- Esterno: viene considerato nativo esterno
- Linguaggi automatici: Comune, regione di provenienza
- Linguaggi bonus: Qualsiasi (tranne i linguaggi segreti)

LEP: +1

Classi selezionabili: I Genasi del Fuoco hanno come classe preferita il Guerriero, ma possono sceglierne una qualsiasi.

Gigante delle Colline

I Giganti delle Colline sono egoisti e astuti bruti che sopravvivono grazie alla caccia e alle razzie. Hanno un aspetto stranamente scimmiesco, con braccia sproporzionate, spalle ricurve, fronti basse e arti massicci e potenti. Il colore della loro pelle varia dal marrone al rosato; i capelli e gli occhi sono castani o neri. Gli adulti sono alti circa 3,15 metri e pesano 495 Kg. Possono vivere fino a 200 anni. Amano molto bombardare i nemici con macigni che spesso si portano dietro, ma non disdegnano affatto il combattimento in mischia.

Regioni: i Giganti delle Colline, sono diffusi, come dice il nome, prevalentemente in ambienti collinari o montuosi, ma non disdegnano ambienti sotterranei. Sono diffusi ovunque nel Faerun

Tratti razziali:

- Taglia grande
- Velocità 12 m
- 11d8 di punti ferita bonus iniziali
- +14 alla Forza; -2 alla Destrezza; +8 alla Costituzione; -4 all'Intelligenza; +6 al Carisma
- +9 naturale alla CA
- Scagliare macigni: I Giganti delle Colline sono capaci di lanciare massi, ed essendo molto abili in questo hanno un +1 al tiro per colpire con massi. Un Gigante delle Colline può scagliare massi del peso massimo di 22,5 kg ciascuno (oggetti Piccoli) fino a 5 incrementi di gittata (incremento di gittata pari a 36 m). I massi così lanciati causano un danno pari a 2d6 + bonus di forza.
- Afferrare macigni: Un Gigante delle Colline può prendere al volo rocce di taglia Piccola, Media o Grande (o anche proiettili di forma analoga). Una volta a round un gigante che sarebbe colpito da un proiettile di questo tipo, può fare un Tiro Salvezza sui Riflessi come azione gratuita. La CD è 15 per roccia piccola, 20 per roccia Media, 25 per roccia Grande (se il proiettile ha un bonus magico al tiro per colpire la CD aumenta del valore corrispondente). Se il tiro salvezza ha successo la afferra, altrimenti viene colpito. Per poter afferrare al volo una roccia il gigante deve essere preparato e consapevole dell'attacco.
- Linguaggi automatici: Gigante
- Linguaggi bonus: Comune

LEP: +12

Classi selezionabili: I Giganti delle Colline hanno come classe preferita il Barbaro. Possono esserci comunque anche alcuni guerrieri. I poteri psionici sono quasi inesistenti ma non è da escludersi che alcuni combattenti psichici esistano.

Githyanki

I Githyanki sono una antica stirpe di creature simili agli uomini che risiedono nel Piano Astrale. Sono alti 1,87 m e pesano intorno ai 76 Kg. Hanno una pelle ruvida e gialla, capelli neri raccolti in una o più code, occhi con riflessi scuri e orecchie appuntite. Amano vestiti, armature e armi elaborate più di ogni cosa, anche più dei loro compagni. Se infatti qualcuno non della loro razza entra in possesso di un loro oggetto essi cercano immediatamente di recuperarlo e vendicarsi. Sono creature malvagie. La loro storia è lunga e triste: nati nel sottosuolo del Faerun e schiavizzati dai Mind Flayer, riescono a liberarsi dopo molti anni e sofferenze. Subito dopo però si dividono in due gruppi: Githyanki e Githzerai nemici gli uni degli altri. I Githyanki vivono in fortezze che vagano nel Piano Astrale. Non hanno dei, ma una regina Lich rispettata e temuta. Questa inoltre divora l'essenza vitale di ogni Githyanki che abbia un livello di personaggio superiore al 16°, sia per incrementare il suo potere, sia per eliminare potenziali e pericolosi rivali.

Regioni: I Githyanki non sono creature che vivono naturalmente nel Faerun, quindi se vengono incontrati sono probabilmente di passaggio.

Tratti razziali:

- Taglia media
- Velocità 9 m
- +2 alla Destrezza; +2 alla Costituzione; -2 alla Saggezza
- Patto con i Draghi Rossi: I Githyanki hanno stretto un patto razziale coi Draghi Rossi che a volte li servono come destrieri. I Githyanki hanno quindi un bonus di +4 alle prove di Diplomazia quando hanno a che fare con Draghi Rossi.
- Resistenza ai poteri psionici pari a 5 + livello del personaggio
- Arti psioniche: come se lanciate da uno psion di 16° livello- Chiaroudenza/Chiaroveggenza (a volontà)- Scivolo Dimensionale (a volontà)- Telecinesi (a volontà)- Spostamento Planare (1 volta al giorno dall'8° livello di personaggio). Inoltre può utilizzare a volontà l'attacco psionico Affondo Mentale e Mente Vuota come difesa psionica.
- Linguaggi automatici: Githyanki, Comune
- Linguaggi bonus: Draconico, Githzerai (comunque molto simile al Githyanki)

LEP: +2

Classi selezionabili: Un Githyanki può scegliere come classe preferita il guerriero o il combattente psichico. Possono comunque essere psion, maghi, ladri, stregoni e bardi.

Githzerai

I Githzerai sono una popolazione simile agli umani, dal cuore duro ma di indole neutrale, che vive nel Piano Riposo del Guerriero al sicuro in monasteri. Sono più magri e alti degli umani con lineamenti affilati, visi allungati e occhi grigi o gialli. Seri e compassati tendono alla sobrietà sia nel vestirsi che nella personalità. Vivono all'interno di monasteri sotto il controllo di un sensei di almeno 16° livello. I loro nemici più odiati, oltre ai Mind Flayer di cui sono stati prigionieri sono i Githyanki.

Regioni: I Githzerai non sono creature che vivono naturalmente nel Faerun, quindi se vengono incontrati sono probabilmente di passaggio.

Tratti razziali:

- Taglia media
- Velocità 9 m
- +6 alla Destrezza; -2 all'Intelligenza; +2 alla Saggezza.
- Resistenza ai poteri psionici pari a 5 + livello del personaggio

- Arti psioniche: come se lanciate da uno psion di 16° livello- Caduta Morbida (a volontà)- Prescienza Marziale (a volontà)- Pugno distante (a volontà)- Spostamento Planare (1 volta al giorno dall'11° livello di personaggio) Inoltre può utilizzare a volontà l'attacco psionico Frusta dell'Ego e Barriera Mentale come difesa psionica.

- Linguaggi automatici: Githzerai, Comune

- Linguaggi bonus: Githyanki (comunque molto simile al Githzerai)

LEP: +2

Classi selezionabili: la classe preferita è il Monaco. Esistono comunque anche combattenti psichici, psion, stregoni, ladri e più raramente guerrieri e maghi.

Gnoll

Gli Gnoll sono umanoidi selvaggi dalla testa di iena che si aggirano divisi in tribù disorganizzate. Uno Gnoll è alto circa 2,25 metri, ha la pelle grigia o verde coperta da una pelliccia e una criniera giallastra o rossastra. Gli Gnoll dedicano la loro vita al cibo e sesono affamati non ragionano più; mangiano ogni cosa sembri appetitosa ai loro occhi, cioè quasi tutto. Non amano la luce anche se questa non provoca loro danni.

Regioni: Gli Gnoll possono vivere dappertutto, pur preferendo climi temperati o caldi. Si trovano spesso in sotterranei dove sovente hanno le loro tane.

Tratti razziali:

- Taglia media
- Velocità 9 m
- 1d8 di punti ferita bonus iniziali.
- +4 alla Forza; +2 alla Costituzione; -2 all'Intelligenza; -2 al Carisma.

LEP: +2

Classi selezionabili: La classe preferita per gli Gnoll è il Ranger. Possono comunque essere ladri, guerrieri, barbari o chierici (divinità: Cyric). Molto rari sono invece stregoni, monaci, psion e combattenti psichici; coloro che praticano arti magiche o psioniche sono tenuti a distanza e temuti.

Gnomo delle Profondità' (Svirfneblin)

(Vedi Ambientazione Forgotten Realms pag. 15)

Regioni: Esistono ben poche città e fortezze degli svirfneblin, nel Sottosuolo, che siano note al mondo di superficie. Nel 1370 CV, diverse centinaia di svirfneblin della città di Blingdenstone furono costretti a rifugiarsi in superficie nelle Marche d'Argento quando la loro città venne invasa da un'orda di demoni evocati dai drow. I profughi hanno cercato rifugio nelle terre di Silverymoon e a volte vengono visti al Nord.

Tratti razziali:

- -2 alla Forza; +2 alla Destrezza; +2 alla Saggezza; -4 al Carisma
- Tratti gnomeschi:
 - Taglia Piccola: +1 alla CA, +1 ai tiri per colpire, +4 alle prove per Nascondersi; devono utilizzare armi piccole e la loro capacità di carico e di sollevamento è $\frac{3}{4}$ di quella delle creature di taglia Media.
 - Velocità: 6 m.
 - Visione crepuscolare: possono vedere (e distinguere colori e dettagli) due volte più lontano di un umano alla luce della luna, delle stelle, di una torcia e simili.
 - Bonus di +2 ai tiri salvezza contro illusioni.
 - Bonus di +1 ai tiri per colpire contro coboldi e goblinoidi (goblin, hobgoblin e bugbear).
 - Bonus +4 per schivare contro giganti (viene perso quando non può utilizzare l'eventuale bonus Des alla CA).

- Bonus di +2 alle prove di Ascoltare.
- Bonus di +2 alle prove di Alchimia.
- Scurovisione (36m)
- Capacità magiche: 1 volta al giorno: *Cambiare Sembianze, Cecità, Sfoatura* come se fossero lanciati da un mago di pari livello del gnomo.
- Esperti minatori: bonus di +2 alle prove per individuare strane opere di muratura come pareti mobili, trappole di pietra, nuove costruzioni, pendenze di pietra, soffitti di roccia precari e simili. Entro 3 m può usare automaticamente l'abilità Cercare per trovare trappole di pietra. Riesce anche ad intuire la profondità.
- Anti-Individuazione (Sop): sempre attivo, come l'incantesimo per maghi
- Resistenza agli Incantesimi pari a 11 + livello.
- Bonus di +4 per schivare contro tutte le creature.
- Bonus di +2 a tutti i tiri salvezza.
- Bonus di +2 a Nascondersi, che diventa di +4 nelle zone buie sotterranee.
- Linguaggi automatici: Gnomesco, Sottocomune, regione di provenienza.
- Linguaggi bonus: Comune, Draconico, Nanico, Elfico, Illuskan, Terran. Una volta al giorno può parlare con gli animali con i mammiferi che vivono nelle tane (un tasso, una volpe, un coniglio, ecc...).

LEP: +3

Classi selezionabili: La classe preferita per gli Svirfneblin è l' Illusionista. Possono comunque scegliere ogni professione; più raramente saranno comunque psion o combattenti psionici.

Gnomo delle Rocce

(Vedi Ambientazione Forgotten Realms pag. 15)

Regioni: Se gli gnomi delle rocce hanno un terra che possono chiamare patria, questa probabilmente è la favoleggiata isola di Lantan. Eccettuata Lantan, gli gnomi delle rocce non sono presenti in grosse quantità in nessuna città e in nessun paese. Piccole comunità composte da circa una dozzina di famiglie sono invece presenti pressoché ovunque, ben nascosti nelle terre selvagge o modestamente sistemati in un quartiere cittadino tranquillo. Gli gnomi delle rocce prediligono i climi temperati, e gli insediamenti gnomeschi più numerosi vengono trovati nelle Terre Centrali Occidentali, nelle Valli e nei boschi della Grande Valle e del Thesk.

Tratti razziali:

- Tratti gnomeschi:
 - +2 alla Costituzione; -2 alla Forza.
 - Taglia Piccola: +1 alla CA, +1 ai tiri per colpire, +4 alle prove per Nascondersi; devono utilizzare armi piccole e la loro capacità di carico e di sollevamento è $\frac{3}{4}$ di quella delle creature di taglia Media.
 - Velocità: 6 m.
 - Visione crepuscolare: possono vedere (e distinguere colori e dettagli) due volte più lontano di un umano alla luce della luna, delle stelle, di una torcia e simili.
 - Bonus di +2 ai tiri salvezza contro illusioni.
 - Bonus di +1 ai tiri per colpire contro coboldi e goblinoidi (goblin, hobgoblin e bugbear).
 - Bonus di +4 per schivare contro giganti (viene perso quando non può utilizzare l'eventuale bonus Des alla CA).
 - Bonus di +2 alle prove di Ascoltare.
 - Bonus di +2 alle prove di Alchimia.

- Gnomi con Intelligenza 10 o superiore possono lanciare trucchetti luci danzanti, suono fantasma, e prestidigitazione, ognuno una volta al giorno. Sono da considerare incantesimi arcani di livello 0 eseguiti da un incantatore di 1° livello.
- Linguaggi automatici: Gnomesco, Comune, regione di provenienza.
- Linguaggi bonus: chondathan, Draconico, Nanico, Goblin, Illuskan, Silvano, Terran. Una volta al giorno può parlare con gli animali con i mammiferi che vivono nelle tane (un tasso, una volpe, un coniglio, ecc...).

Classi selezionabili: La classe preferita per gli Gnomi è l' Illusionista. Possono comunque scegliere ogni professione; più raramente saranno comunque psion o combattenti psionici.

Goblin

I Goblin sono le creature più comuni e più insulse che un gruppo di avventurieri possa incontrare; e non esis-tono avventurieri che non li abbiano mai incontrati! Sono piccoli, grinzosi, puzzolenti con facce piatte, nasi larghi, orecchie a punta, bocche larghe con zanne af-filate. La loro pelle è di un colore variabile dal rosso o giallastro al verdastro. La loro tattica preferita consiste nell'attaccare in gruppo e tendere imboscate per poter, forse, sconfiggere qualche nemico.

Regioni: Essendo così comuni, non si può che giungere alla conclusione che i Goblin vivano più o meno ovunque; vivono ovviamente sia all'aperto che nel sottosuolo.

Tratti razziali:

- Taglia piccola
- Velocità 9 m
- -2 alla Forza; +2 alla Destrezza; -2 al Carisma.
- Bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente.
- Scurovisione fino a 18 m
- Linguaggi automatici: Goblin
- Linguaggi bonus: Comune, Orchesco, regione di provenienza.

LEP: +0

Classi selezionabili: la classe preferita per i Goblin è il Ladro. I Goblin possono comunque essere guerrieri, barbari, chierici (divinità: Maglubiyet con domini Caos, Inganno e Male) o più raramente stregoni. Gli psion e i combattenti psionici sono praticamente introvabili, dato che i Goblin con poteri psionici, sviluppano delle capacità psioniche innate tali da essere considerati una razza a parte: i Blu. E' comunque possibile che alcuni Goblin possano avere talenti psionici senza che abbiano capacità psioniche particolari innate; in questo caso possono intraprendere la carriera dello psion o del guerriero psionico ed essere considerati ancora Goblin e non Blu.

Halfling Cuoreforte

(Vedi Ambientazione Forgotten Realms pag. 17)

Regioni: Gli halfling cuoreforte costituiscono la maggior parte della popolazione della terra di Luiren. Nelle altre terre sono piuttosto rari.

Tratti razziali:

- Tratti Halfling:
 - +2 alla Destrezza; -2 alla Forza.
 - Taglia Piccola: +1 alla CA, +1 ai tiri per colpire, +4 alle prove per Nascondersi; devono utilizzare armi piccole e la loro capacità di carico e di sollevamento è $\frac{3}{4}$ di quella delle creature di taglia Media.
 - Velocità: 6 m.
 - Bonus di +2 alle prove di Muoversi Silenziosamente, Saltare e Scalare.

- Bonus di +2 al morale sui tiri salvezza contro paura (da sommare al normale +1 su tutti i tiri salvezza).
- Bonus di +1 sui TxC con armi da lancio.
- Bonus di +2 alle prove di Ascoltare.
- 1 talento extra al 1° livello.
- Linguaggio automatico: Halfling, Comune, regione di provenienza.
- Linguaggi bonus: Nanico, Gnoll, Goblin, Halruaan, Shaaran.

Classi selezionabili: La classe preferita per i Cuoreforte è il Ladro. Possono comunque scegliere ogni professione ma saranno più raramente barbari, psion o combattenti psichici.

Halfling degli Spiriti

(Vedi Ambientazione Forgotten Realms pag. 17)

Regioni: Il Bosco di Chondal, a sud del golfo di Vilhon, ospita numerosi insediamenti di halfling degli spiriti. Tra le altre foreste abitate da questo popolo sfuggente vanno segnalati il Bosco di Meth, tra Chessenta e Unther e la Foresta di Amtar, a sud delle pianure dello Shaar.

Tratti razziali:

- Tratti Halfling:
 - +2 alla Destrezza; -2 alla Forza.
 - Taglia Piccola: +1 alla CA, +1 ai tiri per colpire, +4 alle prove per Nascondersi; devono utilizzare armi piccole e la loro capacità di carico e di sollevamento è $\frac{3}{4}$ di quella delle creature di taglia Media.
 - Velocità: 6 m.
 - Bonus di +2 alle prove di Muoversi Silenziosamente, Saltare e Scalare.
 - Bonus di +2 al morale sui tiri salvezza contro paura (da sommare al normale +1 su tutti i tiri salvezza).
 - Bonus di +1 sui TxC con armi da lancio.
 - Bonus di +2 alle prove di Ascoltare.
- Linguaggio senza suoni (Sop): può comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura nel raggio di 6 m. Può ascoltare o parlare solo con una creatura alla volta, avente un linguaggio in comune.
- Linguaggio automatico: Halfling, Comune, regione di provenienza.
- Linguaggi bonus: Chondathan, Elfico, Gnoll, Shaaran, Silvano.

Classi selezionabili: La classe preferita è il Barbaro. Possono comunque scegliere ogni professione ma saranno più raramente maghi.

Halfling Piedelesto

(Vedi Ambientazione Forgotten Realms pag. 17)

Regioni: Alcuni halfling piedelesti sono mercanti ambulanti, artigiani e artisti girovaghi. Un clan composto da varie famiglie di solito si stabilisce in una città umana per un anno o due, in cui si dedicano al commercio o ad altri lavori, per poi raccogliere le loro proprietà e trasferirsi in base a ragioni note soltanto a loro. Molti halfling piedelesti, tuttavia, preferiscono una vita più sedentaria. Il regno di Luiren è la terra ancestrale della razza degli halfling, e alcuni piedelesti vivono ancora laggiù. Altri piedelesti si stabiliscono permanentemente in qualsiasi terra in cui vivano degli umani, ogni regione valida per gli umani è accettabile anche per un halfling.

Tratti razziali:

- Tratti Halfling:
 - +2 alla Destrezza; -2 alla Forza.

- Taglia Piccola: +1 alla CA, +1 ai tiri per colpire, +4 alle prove per Nascondersi; devono utilizzare armi piccole e la loro capacità di carico e di sollevamento è $\frac{3}{4}$ di quella delle creature di taglia Media.
- Velocità: 6 m.
- Bonus di +2 alle prove di Muoversi Silenziosamente, Saltare e Scalare.
- Bonus di +1 a tutti i tiri salvezza.
- Bonus di +2 al morale sui tiri salvezza contro paura (da sommare al normale +1 su tutti i tiri salvezza).
- Bonus di +1 sui TxC con armi da lancio.
- Bonus di +2 alle prove di Ascoltare.
- Linguaggi automatici: Halfling, Comune, regione di provenienza.
- Linguaggi bonus: Chessentan, Chondathan, Damaran, Nanico, Elfico, Illuskan, Goblin.

Classi selezionabili: La classe preferita dei Piedilesti è il Ladro. Possono comunque scegliere ogni professione ma saranno più raramente barbari, psion o combattenti psichici.

Hobgoblin

Gli Hobgoblin sono i cugini più grandi e più aggressivi dei Goblin. Sono più organizzati e sono spesso in guerra con altri umanoidi, soprattutto Elfi. Sono alti circa 195 cm con corporatura abbastanza robusta. La loro pelle va dal giallo al rosso, mentre il loro naso è spesso bluastro o rosso.

Regioni: Vale per gli Hobgoblin quello già detto per i Goblin. Vivono praticamente ovunque, in tribù, spesso insieme a Goblin, sia nel sottosuolo, sia in superficie.

Tratti razziali:

- Taglia media
- Velocità 9 m
- +2 alla Destrezza; +2 alla Costituzione
- Bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente.
- Scurovisione fino a 18 m
- Linguaggi automatici: Goblin, Comune
- Linguaggi bonus: regione di provenienza, Orchesco, Elfico

LEP: +0

Classi selezionabili: La loro classe preferita è il Guerriero. Possono comunque essere ladri, barbari, stregoni, chierici (divinità: Maglubiyet con accesso ai domini Distruzione, Inganno e Male). Molto rari i monaci, i combattenti psichici e gli psion.

Hybsil

Gli Hybsil sono pacifici folletti, che vivono come nomadi nelle terre boschive. Assomigliano a centauri con il corpo di antilope, alti 90 cm. La loro colorazione è variabile come il manto delle antilopi. Vivono in tribù diventi fino a ottanta individui, sia maschi che femmine, i primi distinguibili per le corna ramificate che subiscono la muta in inverno e ricrescono in primavera. Sono solitari e schivi per natura, ma amichevoli verso gli altri folletti.

Regioni: Gli Hybsil vivono nelle terre boschive di tutti i Reami, preferendo però le zone temperate. Sono spesso cacciati dagli Zhent per le loro corna e i loro scalpi che si dice abbiano capacità magiche.

Tratti razziali:

- Taglia piccola
- Velocità 15 m
- -2 alla Forza; +6 alla Destrezza; +2 alla Costituzione; +2 all' Intelligenza.
- +2 naturale alla CA.

- Bonus razziale di +4 alle prove di Cercare e Disattivare Congegni, ma solo per trappole all'aperto, come calappi e fosse. Se guadagnano livelli come ladri le prove di Cercare e Disattivare Congegni per trappole all'aperto aumentano di un ulteriore +4.
- Bonus razziale di +2 alle prove di Saltare, +4 a Conoscenza delle Terre Selvagge.
- Talento bonus: Mobilità.
- Capacità magiche: 1 volta al giorno: *passare senza tracce* (come l'incantesimo lanciato da un druido di 3° livello), *immagine speculare*, *luci danzanti*, *saltare* (come incantesimi lanciati da uno stregone di 1° livello).
- Vedere invisibilità: Gli Hybsil sono capaci di vedere oggetti e creature invisibili.
- Immunità ai veleni: Gli Hybsil sono immuni a tutti i tipi di veleno.
- Linguaggi automatici: Comune, Silvano.
- Linguaggi bonus: regione di provenienza, Elfico, Gnomesco, Halfling, Goblin, Gnoll.
- Quadrupede: Avendo 4 zampe, sono difficili da sbilanciare. Però le loro armature vanno acquistate come bardature e non possono indossare stivali concepiti per umanoidi.

LEP: +1

Classi selezionabili: La loro classe preferita è il Druido. Comuni sono anche ranger, stregoni, ladri e guerrieri. Più rari bardi, barbari, monaci e chierici (con accesso ai domini di Fortuna, Inganno e Natura). Molto rari sono i maghi, gli psion e i combattenti psichici.

Kir-Lanan

La mostruosa razza dei Kir-Lanan, chiamati anche Gargoyle Neri oppure Gargoyle Predatori o Gargoyle Empi è giunta misteriosamente nel Faerun durante il Periodo dei Disordini (1358CV) e ha cominciato a crescere di numero fino a diventare più diffusa. La loro origine è fonte di studi, ma sembra che si sia-no generati in seguito alla morte delle divinità in quel periodo, e infatti covano odio verso tutte le divinità come se le incolpassero della loro esistenza. Un Kir-Lanan assomiglia ad un gargoyle avendo forma umana ali di pipistrello. E' alto poco più di un umano, intorno a 180cm e pesa di solito 100 kg. Hanno una pelle robusta, fatta di scaglie di colore blu, viola o nero o più raramente sul marroneo verde. Hanno denti aguzzi, artigli alle dita e piccole corna che spuntano sopra le tempie. Spesso indossano strisce di cuoio e metallo che offrono una protezione come un cuoio borchiato.

Regioni: I Kir-Lanan pur non essendo molto comuni, vivono praticamente ovunque, anche nei sotterranei.

Tratti razziali:

- Taglia media
- Velocità 9 m, volo buono 27 m
- 3d8 di punti ferita bonus iniziali
- +4 alla Forza; +2 alla Costituzione; -2 alla Saggezza
- +3 naturale alla CA
- Bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi
- Armi naturali: 2 artigli in mischia: danno 1d4 ognuno

- Tocco di energia negativa: Tre volte al giorno il Kir-Lanan può compiere un attacco di contatto simile a quello dell'incantesimo Tocco gelido. Se l'attacco va a segno il bersaglio subisce 2d6 danni e 1 danno temporaneo alla Forza. Se fa un tiro salvezza sulla tempra (CD 12) non subisce il danno alla Forza. Il Kir-Lanan guarisce di un ammontare di punti ferita pari a quelli inflitti (senza però superare il suo valore massimo). Può anche utilizzare un attacco con gli artigli insieme a quello di Energia Negativa, ma deve comunque tirare per entrambi e guarisce solo con i danni inflitti dal Tocco. E' una capacità soprannaturale.
- Raggio di indebolimento: Tre volte al giorno il Kir-Lanan può usare questa capacità magica e lanciare un Raggio di Indebolimento come se fosse uno Stregone di 4° livello.
- Intimorire Non-Morti: Tre volte al giorno il Kir-Lanan può usare questa capacità soprannaturale e intimorire i Non-Morti come un chierico di livello pari ai suoi dadi-vita.
- Vulnerabile all'energia positiva: A causa della loro malvagità sono vulnerabili ad attacchi basati su energia positiva, proprio come i Non-Morti. Subiscono quindi danni ad esempio da armi benedette, acquasanta e incantesimi di Cura Ferite. Non possono essere scacciati ma evitano i Chierici che lo possono fare. Vengono però guariti da incantesimi di Infliggi Ferite e da altre applicazioni di energia negativa.
- Un Kir-Lanan può scegliere come talento: Attacco in Volo
- Linguaggi automatici: Comune
- Linguaggi bonus: regione di provenienza

LEP: +2

Classi selezionabili: La loro classe preferita è il Guerriero, ma possono avanzare come stregoni, necromanti, o più raramente ladri o monaci. Molto rari sono gli psion, combattenti psichici e bardi. Possono diventare anche ranger, ma non possono lanciare incantesimi divini.

Lucertoloide

I Lucertoloidi sono uomini-rettile primitivi, che possono diventare pericolosi se provocati. Sono alti da 180 a 210 cm, sono ricoperti da scaglie verdi o marroni. Le loro code servono loro per mantenersi in equilibrio e sono lunghe da 90 a 120 cm. Molto robusti, sono prettamente onnivori, ma amano la carne umana.

Regioni: I Lucertoloidi sono diffusi nelle zone più temperate e calde del Faerun e vivono nelle paludi.

Tratti razziali:

- Velocità 9 m
- 1d8 di punti ferita bonus iniziali.
- +2 alla Forza; +2 alla Costituzione; -2 all'Intelligenza
- +5 naturale alla CA.
- Bonus razziale di +4 alle prove di Saltare, Nuotare ed Equilibrio.
- Armi naturali: 2 artigli in mischia: danno 1d4ognunoMorso in mischia: danno 1d4
- Un Lucertoloide può scegliere come talento: Multiattacco
- Linguaggi automatici: Draconico
- Linguaggi bonus: Comune
- Taglia media

LEP: +2

Classi selezionabili: La classe preferita dei Lucertoloidi è il Druido. Possono esserci comunemente chierici (con divinità: Semuanya e domini Acqua, Animale e Vegetale), guerrieri, ranger, stregoni, barbari, ladri. Molto rari gli psion e i combattenti psichici.

Merrow

I Merrow sono dei particolari Ogre che amano vivere nell'acqua dolce di laghi o fiumi, anche sotterranei. A differenza dei loro cugini terrestri preferiscono come arma la lancia lunga.

Per la loro descrizione, regioni, LEP e classi si rimanda alla razza "Ogre".

Tratti razziali:

I Merrow possiedono tutti i tratti razziali indicati alla razza "Ogre", tranne quanto segue:

- Velocità 9 m, nuoto 12 m

Mezz'elfo

(Vedi Ambientazione Forgotten Realms pag. 16)

Regioni: Molti dei mezz'elfi, a causa delle loro particolari origini, sono individui solitari. Tuttavia esistono alcune comunità stabili di mezz'elfi disseminate per il territorio di Faerûn. Aglarond, il Cormyr, le Valli, la Grande Foresta e Silvermoon sono tutte regioni con un alto tasso di popolazione mezzelfica.

Tratti razziali:

- Taglia Media
- Velocità: 9 m.
- Immunità ad incantesimi ed effetti magici di sonno e +2 bonus ai tiri salvezza contro incantesimi ed effetti di Ammalimento.
- Visione crepuscolare: possono vedere (e distinguere colori e dettagli) due volte più lontano di un umano alla luce della luna, delle stelle, di una torcia e simili.
- Bonus di +1 alle prove di Ascoltare, Cercare e Osservare.
- Sangue elfico: per tutte le capacità e gli effetti speciali è considerato un elfo (ad es. può utilizzare oggetti con specifici poteri razziali elfici).
- Linguaggi automatici: Elfico, Comune, regione di provenienza.
- Linguaggi bonus: Qualsiasi (tranne i linguaggi segreti).

Classi selezionabili: Un Mezzelfo non ha classe preferita: la sua classe di livello più alto è automaticamente la preferita. Possono scegliere qualsiasi professione, anche se più rari saranno psion e combattenti psichici.

Mezz'orco

(Vedi Ambientazione Forgotten Realms pag. 16)

Regioni: I mezz'orchi tendono ad essere ancora più solitari dei mezzelfi. Molti rimangono nelle tribù di orchi, dove la loro intelligenza umana e la loro autorità può offrire qualche speranza di emergere. Nelle terre degli umani, Amn, Chessenta, Damara, il Mare della Luna, il Nord, Vaasa e Waterdeep sono le regioni in cui i mezz'orchi sono abbastanza comuni da venire tollerati... entro certi limiti. Al di fuori di questi luoghi, comunque, sono molte le piccole città in cui il numero dei mezz'orchi è sufficiente a costituire piccole comunità di questa razza.

Tratti razziali:

- +2 alla Forza; -2 all'Intelligenza; -2 Carisma.
- Taglia Media
- Velocità: 9 m.
- Scurovisione fino a 18 m.
- Sangue orchesco: per tutte le capacità e gli effetti speciali è considerato un orco (ad es. può utilizzare oggetti con specifici poteri razziali orcheschi).
- Linguaggi automatici: Orchesco, Comune, regione di provenienza.
- Linguaggi bonus: Daraman, Gigante, Gnoll, Goblin, Illuskan, Sottocomune.

Classi selezionabili: Un Mezzorco ha come classe preferita il Barbaro. Possono scegliere comunque ogni classe, anche se più rari saranno maghi, bardi, psion o combattenti psichici.

Minotauro

I Minotauri sono creature aggressive e territoriali che vivono solitamente in grandi labirinti sotterranei. L'astuzia naturale e l'istinto permette loro di non smarrirsi in codesti luoghi. Un Minotauro assomiglia ad un grosso umano dai possenti muscoli, ricoperto di pelo ispido e dalla testa di toro. I Minotauri amano il combattimento in mischia dato che possono caricare e incornare il nemico con facilità.

Regioni: I labirinti dei Minotauri non sono luoghi molto comuni nel Faerun e di conseguenza i Minotauri non sono facili da incontrare. Ad ogni modo vivono in zone sotterranee piuttosto isolate.

Tratti razziali:

- Taglia grande
- Velocità 9 m
- 5d8 di punti ferita bonus iniziali.
- +8 alla Forza; +4 alla Costituzione; -4 all'Intelligenza; -2 al Carisma
- +5 naturale alla CA
- Bonus razziale di +4 alle prove di Ascoltare, Cercare e Osservare
- Olfatto acuto: Individuano gli avversari entro 9 metri grazie all'odorato. Se essi sono sopravvento li percepisce fino a 18 m; viceversa se sottovento, fino a 4,5 m. Non percepisce esattamente dove siano; se però si muove entro 1,5 metri dalla fonte dell'odore scopre la sua posizione esatta. Inoltre può così anche seguire le tracce facendo una prova di Saggezza con CD 10 per una evidente traccia fresca (se meno o più evidente la CD varia). Per ogni ora passata da quando il "bersaglio" ha lasciato la traccia, la CD aumenta di 2. Per il resto è tutto uguale al talento: Seguire Tracce.
- Carica: Un Minotauro inizia di solito la battaglia caricando a testa bassa l'avversario per incornarlo. In aggiunta ai normali effetti di una carica la carica di un Minotauro infligge 4d6+(1 volta e mezzo il bonus di forza) di danno invece che i danni normali.
- Astuzia innata: Pur non essendo particolarmente intelligenti i Minotauri hanno dalla loro parte un'astuzia e capacità logiche innate. Questo impedisce loro di perdersi, li rende immuni all'incantesimo Labirinto, permette loro di seguire le tracce dei nemici e inoltre non possono mai venire colti alla sprovvista.
- Armi naturali: Incornata in mischia: danno 1d8
- Linguaggi automatici: Gigante
- Linguaggi bonus: Comune

LEP: +8

Classi selezionabili: La classe preferita del Minotauro è il Barbaro. Possono comunque essere guerrieri. Estremamente rari sono i combattenti psichici.

Nano degli Scudi

(Vedi Ambientazione Forgotten Realms pag. 12)

Regioni: I nani degli scudi sono presenti a Damara, a Impiltur, nel Nord, nelle Marche d'Argento, a Vaasa, nel Vast e nelle Terre Centrali Occidentali. La cittadella Adbar (a nord est di Silvermoon) è la città dei nani degli scudi più famosa.

Tratti razziali:

- Tratti nanici:
 - +2 alla Costituzione; -2 alla Destrezza
 - Taglia Media
 - Velocità: 6 m.

- Scurovisione fino a 18 m.
- Esperti minatori: bonus +2 alle prove per individuare strane opere di muratura come pareti mobili, trappole di pietra, nuove costruzioni, pendenze di pietra, soffitti di roccia precari e simili. Entro 3 m può usare automaticamente l'abilità Cercare per trovare trappole di pietra. Riesce anche ad intuire la profondità.
- Bonus +2 ai tiri salvezza contro veleni.
- Bonus +2 ai tiri salvezza contro incantesimi.
- Bonus +1 ai tiri per colpire contro orchi e goblinoidi (goblin, hobgoblin e bugbear).
- Bonus +4 per schivare contro giganti (viene perso quando non può utilizzare l'eventuale bonus Des alla CA).
- Bonus +2 alle prove di Valutare inerenti ad oggetti di pietra o di metallo.
- Bonus +2 alle prove di Artigianato inerenti ad oggetti di pietra o di metallo.
- Linguaggi automatici: Nanico, Comune, regione di provenienza.
- Linguaggi bonus: Chondathan, Draconico, Gigante, Goblin, Illuskan, Orchesco.

Classi selezionabili: La classe preferita di un Nano è, ovviamente, il Guerriero. Possono comunque scegliere qualsiasi classe, anche se molto rari sono i maghi, psion e combattenti psichici. I Ranger Nani, sono specializzati negli ambienti sotterranei.

Nano Dorato

(Vedi Ambientazione Forgotten Realms pag. 10)

Regioni: L'antica patria dei nani dorati è La grande Crepa, situata nelle aride pianure dello Shaar. Avamposti dei nani dorati possono essere trovati anche nelle Montagne Fumanti dell'Unther e nelle Montagne dei Giganti ad ovest del Golfo di Vilhon.

Tratti razziali:

- +2 alla Costituzione; -2 alla Destrezza
- Tratti nanici:
 - Taglia Media
 - Velocità: 6 m.
 - Scurovisione fino a 18 m.
 - Esperti minatori: bonus +2 alle prove per individuare strane opere di muratura come pareti mobili, trappole di pietra, nuove costruzioni, pendenze di pietra, soffitti di roccia precari e simili. Entro 3 m può usare automaticamente l'abilità Cercare per trovare trappole di pietra. Riesce anche ad intuire la profondità.
 - Bonus +2 ai tiri salvezza contro veleni.
 - Bonus +2 ai tiri salvezza contro incantesimi.
 - Bonus +1 ai tiri per colpire contro orchi e goblinoidi (goblin, hobgoblin e bugbear).
 - Bonus +4 per schivare contro giganti (viene perso quando non può utilizzare l'eventuale bonus Des alla CA).
 - Bonus +2 alle prove di Valutare inerenti ad oggetti di pietra o di metallo.
 - Bonus +2 alle prove di Artigianato inerenti ad oggetti di pietra o di metallo.
- Bonus di +2 ai tiri per colpire contro le aberrazioni.
- Linguaggio automatico: Nanico, Comune, regione di provenienza.
- Linguaggi bonus: Gigante, Gnomesco, Goblin, Shaaran, Terran, Untheric.

Classi selezionabili: La classe preferita di un Nano è, ovviamente, il Guerriero. Possono comunque scegliere qualsiasi classe, anche se molto rari sono gli psion e combattenti psichici. I Ranger Nani, sono specializzati negli ambienti sotterranei.

Nano Grigio (Duergar)

(Vedi Ambientazione Forgotten Realms pag. 11)

Regioni: Tutte le fortezza dei nani grigi sono situate nel sottosuolo.

Tratti razziali:

- +2 alla Costituzione; -4 al Carisma
- Tratti nanici:
 - Taglia Media
 - Velocità: 6 m.
 - Esperti minatori: bonus +2 alle prove per individuare strane opere di muratura come pareti mobili, trappole di pietra, nuove costruzioni, pendenze di pietra, soffitti di roccia precari e simili. Entro 3 m può usare automaticamente l'abilità Cercare per trovare trappole di pietra. Riesce anche ad intuire la profondità.
 - Bonus +2 ai tiri salvezza contro veleni.
 - Bonus +2 ai tiri salvezza contro incantesimi.
 - Bonus +1 ai tiri per colpire contro orchi e goblinoidi (goblin, hobgoblin e bugbear).
 - Bonus +4 per schivare contro giganti (viene perso quando non può utilizzare l'eventuale bonus Des alla CA).
 - Bonus +2 alle prove di Valutare inerenti ad oggetti di pietra o di metallo.
 - Bonus +2 alle prove di Artigianato inerenti ad oggetti di pietra o di metallo.
- Scurovisione fino a 36 m.
- Immunità alla paralisi, alle allucinazioni e ai veleni magici e alchemici (ma non ai veleni naturali).
- Bonus di +4 a Muoversi Silenziosamente, bonus di +1 a Ascoltare e Osservare.
- Capacità magiche: 1 volta al giorno: *ingrandire* (solo su se stesso) e *invisibilità* (solo su se stesso) come un mago di livello pari al doppio di quello del nano (minimo 3° liv).
- Sensibilità alla luce: penalità di circostanza di -2 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove effettuate sotto la luce del sole o nel raggio dell'incantesimo *luce diurna*.
- Linguaggi automatici: Nanico, Sottocomune, regione di provenienza.
- Linguaggi bonus: Comune, Dragonico, Gigante, Goblin, Orchesco, Terran.

LEP: +2

Classi selezionabili: La classe preferita di un Nano è, ovviamente, il Guerriero. Possono comunque scegliere qualsiasi classe, anche se molto rari sono gli psion e combattenti psichici. I Ranger Nani, sono specializzati negli ambienti sotterranei.

Ogre

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

Regioni: Gli Ogre vivono praticamente ovunque, sia in superficie che nei sotterranei; solitamente si stanziano in piccole comunità, rivendicando il territorio in cui vivono, come di loro proprietà.

Tratti razziali:

- Taglia grande
- Velocità 9 m
- 3d8 di punti ferita bonus iniziali
- +10 alla Forza; -2 alla Destrezza; +4 alla Costituzione; -4 all'Intelligenza; -4 al Carisma

- +5 naturale alla CA
- Linguaggi automatici: Gigante
- Linguaggi bonus: Comune, Orchesco, Goblin

LEP: +5

Classi selezionabili: La classe preferita è il Barbaro, ma possono anche esserci guerrieri e raramente ladri. Veramente molto raramente e solo in casi eccezionali si trovano combattenti psichici.

Ogre Magi

L'Ogre Magi, nonostante il nome, è una creatura che non ha molte caratteristiche in comune con gli Ogre pur discendendo da uno stesso ceppo razziale. Rapaci e crudeli gli Ogre Magi non sono ossessionati dall'idea di distruzione che accomuna gli Ogre, bensì da un più fremente desiderio di accumulare ricchezze, schiavi o cibo. L'importanza di un Ogre Magi infatti, viene valutata dai suoi simili, in base alla ricchezza. Un Ogre Magi è alto circa 3 metri, e il suo peso si aggira sui 270 Kg. Il colore della pelle va dal verde chiaro al blu chiaro e i loro capelli sono solitamente scuri. Dalla loro fronte fuoriescono un paio di corna eburnee. I loro occhi sono neri con pupille bianche, e anche le loro fauci sono nere come la pece. Non amano indossare armature preferendo vestiti larghi e comodi.

Regioni: Come gli Ogre anche gli Ogre Magi sono cosmopoliti. Vivono solitamente in strutture sotterranee ben protette, e guidano bande di Ogre.

Tratti razziali:

- Taglia grande
- Velocità 9 m, volo buono 12 m
- 4d8 di punti ferita bonus iniziali
- +10 alla Forza; +6 alla Costituzione; +4 all'Intelligenza; +4 alla Saggezza; +6 al Carisma
- +5 naturale alla CA
- Resistenza agli incantesimi pari a 18
- Rigenerazione: E' difficile da uccidere. Tutti i danni inflitti sono considerati come danni debilitanti, e questi danni debilitanti guariscono al ritmo di 2 per round. Un Magi che ha perso i sensi può essere ucciso con un colpo di grazia, ma non con un attacco che venga convertito in danni debilitanti. Infatti producono danni normali, e non debilitanti, attacchi basati sul fuoco e sull'acido. Inoltre gli attacchi che non causano danni in punti ferita (ad es. molti veleni) ignorano la Rigenerazione. La Rigenerazione inoltre non fa recuperare punti ferita persi in seguito a fame, sete, soffocamento o affini. Se un Ogre Magi perde una parte del corpo può rimetterla a contatto col moncherino e farla riattaccare al resto del corpo impiegando 1 minuto. Se viene staccata la testa o una parte vitale, questa deve essere riattaccata entro 10 minuti o l'Ogre Magi muore. Gli Ogre Magi inoltre non possono far ricrescere parti del corpo mancanti.
- Capacità magiche: utilizzabili ognuna 1 volta al giorno come se fossero lanciate da uno stregone di 9° livello (Tiro Salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo)- Autometamorfosi- Charme- Cono di Freddo- Forma Gassosa- Sonno
- Volo: un Ogre Magi può smettere e ricominciare a volare come azione gratuita. Se è in Forma Gassosa si muove alla velocità normale ed ha una manovrabilità perfetta.
- Linguaggi automatici: Gigante, Comune
- Linguaggi bonus: regione di provenienza, Orchesco, Goblin, Draconico, Abissale.

LEP: +9

Classi selezionabili: la loro classe preferita è lo Stregone, ma possono anche essere maghi e più raramente guerrieri o ladri. Si possono anche trovare psion, ma ben più rari sono i combattenti psichici.

Orco

Gli Orchi sono creature aggressive dall'indole predatoria verso le altre razze, specialmente Nani ed Elfi. Variano abbastanza nell'aspetto, ma solitamente hanno pelle grigiastria, capelli maltenuti, postura inarcata, fronte bassa, faccia porcina con prominenti canini inferiori, pupille rosse e orecchie appuntite. Passano il loro tempo a combattere o a pianificare battaglie, ed infatti quasi tutti gli orchi sono combattenti.

Regioni: Gli Orchi vivono praticamente ovunque, sia in superficie che in tane sotterranee.

Tratti razziali:

- Taglia media
- Velocità 9 m
- +4 alla Forza; -2 all'Intelligenza; -2 al Carisma; -2 alla Saggezza.
- Scurovisione fino a 18 m
- Sensibilità alla luce: penalità di circostanza di -1 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove effettuate sotto la luce del sole o nel raggio dell'incantesimo *luce diurna*.
- Linguaggi automatici: Orchesco
- Linguaggi bonus: Goblin, Gigante, Comune

LEP: +0

Classi selezionabili: La classe preferita di un Orco è il Barbaro. Possono comunque diventare guerrieri, ladri, chierici (Divinità: Gruumsh con domini Caos, Male, Forza, Guerra, Odio, Orchi e Caverne) e molto più raramente monaci, stregoni e ranger. Molto raramente diventano psion o combattenti psichici.

Pixie

I Pixie sono allegri folletti burloni che si divertono a far perdere la strada ai viandanti. Possono però incollerirsi incredibilmente se hanno a che fare con creature malvage. Questi spiritelli amano sottrarre ricchezze agli avari tramite scherzi. Non bramano il possesso di tesori, ma li usano per schernire gli avidi. Se la vittima delle burle dimostra di avere un buon senso dell'umorismo i Pixie possono concedergli di scegliere qualcosa dalla loro scorta di ricchezze. Quando sono visibili, i Pixie sembrano piccoli Elfi, ma con le orecchie più lunghe e ali da libellula. Vestono in maniera appariscente spesso con cappelli e scarpe dalla punta ricurva. I Pixie sono alti circa 75 cm

Regioni: I Pixie sono creature che vivono nelle foreste. E' quindi probabile incontrarli in foreste al centro del Faerun, dal clima mite e temperato.

Tratti razziali:

- Taglia piccola
- Velocità 6 m, volo buono 18 m
- -4 alla Forza; +8 alla Destrezza; +6 all'Intelligenza; +4 alla Saggezza; +6 al Carisma.
- +1 naturale alla CA
- Bonus razziale di +2 alle prove di Cercare, Osservare e Ascoltare
- Resistenza agli incantesimi pari a 16
- Invisibilità naturale: un Pixie rimane invisibile anche se attacca. La capacità è sempre costante ma il Pixie può decidere di attivarla o sopprimerla con un'azione gratuita.
- Capacità magiche: lanciabili ognuna 1 volta al giorno come se fossero lanciate da uno Stregone di 8 livello (Tiro Salvezza CD 13+livello incantesimo)- Autometamorfosi- Confusione (toccando il bersaglio)- Dissolvi magie- Immagine Permanente (solo elementi visivi ed auditivi)- Individuazione dei pensieri- Individuazione del bene- Individuazione del caos- Individuazione del male- Individuazione della legge- Intralciare- Luci Danzanti
- Linguaggi automatici: Silvano, Comune
- Linguaggi bonus: regione di provenienza, Elfico

LEP: +4

Classi selezionabili: La classe preferita dai Pixie è ovviamente il Ladro. Si possono comunque trovare bardi, ranger, druidi, stregoni e più raramente guerrieri e maghi. Non è da escludersi la presenza di psion e/o combattenti psichici ma non si hanno certezze

Sgrag

Gli Scrag sono una varietà marina di Troll che abita in ogni tipo di acqua e in ogni clima. Sono praticamente uguali ai Troll tranne qualche lieve differenza. Per la loro descrizione, regioni, LEP e classi si rimanda alla razza "Troll".

Tratti razziali:

Gli Scrag possiedono tutti i tratti razziali indicati alla razza "Troll", tranne quanto segue:

- Velocità 6 m, nuoto 12 m
- Rigenerazione: La rigenerazione funziona come quella dei Troll, con la differenza che possono rigenerarsi solo se la maggior parte del corpo si trova sott'acqua.

Siv

II Siv sono scaltri umanoidi dalla testa di rana che si sono sottoposti a lunghe pratiche di concentrazione per diventare esperti monaci. La loro pelle varia dal verde, al grigio al blusco ed è fredda e umida come quella delle rane. Hanno dita lunghe ed esili, piedi palmati ma nonostante questo respirano aria e amano stare fuori dall'acqua. Sono alti circa 150 cm e pesano 45 Kg. Sono estremamente bigotti, elitari ed egocentrici e seguono generalmente un allineamento legale malvagio. Sono in guerra con i Bullywug.

Regioni: I Siv vivono in stato di isolamento nelle paludi. Se ne trovano alte concentrazioni specialmente nella Palude Marlontano oppure nella Vasta Paulde.

Tratti razziali:

- Taglia media
- Velocità 12 m, nuotare 6 m
- +2 alla Destrezza; -2 al Carisma
- +2 naturale alla CA
- Talento bonus: Competenza nelle Armi Esotiche (siangham)
- Camminare sull'acqua:
- In condizioni normali un Siv può camminare sulla superficie dell'acqua di stagni, paludi e altre masse d'acqua calme, come sul terreno normale. Se vuole utilizzare questa capacità in combattimento deve effettuare con successo una prova di Destrezza (CD 10) nella sua azione. Se fallisce annaspa dentro e fuori dall'acqua ma può agire normalmente nel round, mentre riprendere a camminare sull'acqua chiede un'azione di round completo. Se superano la prova di Destrezza possono anche utilizzare l'abilità Acrobazia. Nelle acque mosse da piccole onde la CD sale a 20; nelle acque con onde più alte di 15 cm la capacità non può essere usata.
- Resistenza al freddo: I Siv subiscono danni dimezzati dagli attacchi basati sul freddo.
- Linguaggi automatici: Comune
- Linguaggi bonus: Goblin, regione di provenienza

LEP: +1

Classi selezionabili: La classe preferita dei Siv è per forza di cose quella del Monaco. Possono comunque essere guerrieri, ladri e più raramente barbari, ranger, stregoni, chierici (domini: Acqua, Legge, Male e Morte) e druidi. Possono esistere, ma sono rari, psion e combattenti psichici.

Spinagon

Gli Spinagon sono Diavoli Baatezu molto piccoli, che si radunano in branchi per torturare crudelmente le vittime che incontrano. Individualmente fungono da messaggeri, e da spie per i loro oscuri signori; anche se scherniti da molti Baatezu per la loro debolezza in combattimento sono eccellenti osservatori, e per questo i signori dei diavoli li rispettano. Assomigliano a dei gargoyle ricoperti di spine da capo a piedi. I loro piedi sono dotati di artigli affilati e i loro occhi sono dotati di una luce rossastra. Le loro risa stridule frequenti e le loro grida sono fastidiose, persino per gli altri Diavoli.

Regioni: Gli Spinagon sono creature che provengono dal piano dei Nove Inferi di Baator; sono quindi piuttosto rari sul Faerun e sono localizzati nei luoghi che per volere dei loro signori devono sorvegliare.

Tratti razziali:

- Taglia piccola
- Velocità volo normale 36 m
- +2 alla Destrezza; -2 all'Intelligenza; +2 alla Saggezza: +2 al Carisma
- +4 naturale alla CA
- Armi naturali: Artigli in mischia: danno 1d4 e 1d4 da fuoco. Spine a distanza (incremento di gittata 9 m): danno 1d4+1 e 1d4 da fuoco.
- Rigenerazione delle spine: Uno Spinagon può sparare due spine dal suo corpo ogni round. Le spine si rigenerano ogni round quindi uno Spinagon è dotato di munizioni infinite.
- Capacità magiche: a volontà, come se lanciate da uno stregone di 8° livello (CD 11+livello dell'incantesimo)- Cambiare sembianze- Nube maleodorante- Produrre Fiamma- Spaventare
- Evoca Baatezu: Una volta al giorno uno Spinagon può tentare di evocare 1d3 Spinagon aggiuntivi con una probabilità del 35%. Gli Spinagon così evocati rimangono 1 ora e non possono evocare nessuno a loro volta. Chi li evoca deve ripagarli in qualche modo.
- Resistenza agli incantesimi pari a 18
- Immunità: gli Spinagon sono immuni al fuoco e al veleno
- Resistenze: gli Spinagon possiedono resistenza al freddo e all'acido pari a 20
- Vedere nell'oscurità: Gli Spinagon vedono perfettamente in qualsiasi tipo di oscurità. Anche in quella creata dall'incantesimo Oscurità profonda
- Telepatia: possono comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura capace di parlare un linguaggio, localizzata al massimo a 30 m da loro.
- Linguaggi automatici: Infernale, Celestiale, Draconico
- Linguaggi bonus: Comune

LEP: +4

Classi selezionabili: La classe preferita è il Ladro; possono comunque essere guerrieri e più raramente barbari, monaci, stregoni e combattenti psichici.

Tiefling

(Vedi Ambientazione Forgotten Realms pag. 21)

Regioni: I tiefling sono assai diffusi a Mulhorand, in quanto le divinità Mulhorandi a volte generano la loro progenie assieme ai mortali. Sono comuni anche nell'Unther e a Thay, terre segnate da una lunga e oscura tradizione di arti proibite infernali.

Tratti razziali:

- Taglia media
- Velocità 9 m
- +2 alla Destrezza; +2 all'Intelligenza; -2 al Carisma
- Resistenza al freddo, al fuoco e all'elettricità pari a 5
- Capacità magiche: 1 volta al giorno: *oscurità* come l'incantesimo lanciato da uno stregone di pari livello

- Bonus razziale di +2 Raggiare e Nascondersi
- Scurovisione fino a 18 m
- Esterno: viene considerato nativo esterno
- Linguaggi automatici: Comune, regione di provenienza
- Linguaggi bonus: Qualsiasi (tranne i linguaggi segreti)

LEP: +1

Classi selezionabili: La classe preferita del Tiefling è il Ladro. Possono comunque scegliere ogni classe, anche se si troveranno raramente dei Paladini, dato che non sono tanti i Tiefling a scegliere la via del bene.

Troglodita

I Trogloditi sono disgustose lucertole malvage, amanti della guerra e della carne dei loro nemici, soprattutto umanoidi. In piedi sono alti circa 150 cm e il loro peso si aggira sui 67,5 kg. Hanno braccia sottili ma muscolose e camminano eretti sulle loro gambe tozze trascinandosi dietro una coda lunga e aggraziata. Le loro teste di lucertola sono sormontate da una lunga cresta e i loro occhi piccoli e neri sono molto sensibili alla luce. Non sono particolarmente intelligenti, ma la loro ferocia aggressiva e la loro astuzia, compensano questo fatto.

Regioni: I Trogloditi vivono nelle zone sotterranee e sulle montagne preferendo ovviamente le zone a clima caldo. Sono perciò molto diffusi nel Faerun del sud.

Tratti razziali:

- Taglia media
- Velocità 9 m
- 1d8 di punti ferita bonus iniziali
- -2 alla Destrezza; +4 alla Costituzione; -2 all'Intelligenza
- +6 naturale alla CA
- Bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi (in zone rocciose o sotterranee il bonus aumenta a +8)
- Scurovisione fino a 27 m
- Armi naturali: 2 artigli in mischia: danno 1d4 ognuno
Morso in mischia: danno 1d4
- Fetore: Quando un Troglodita è arrabbiato o spaventato, secerne una sostanza oleosa e mucosa che provoca repulsione in tutte le altre creature. Tutte le creature (non Trogloditi) entro 9 m devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 13) o essere sopraffatti dalla nausea: l'effetto dura 10 round e causa 1d6 di danni temporanei alla Forza.
- I Trogloditi possono scegliere come talento: Multiattacco
- Linguaggi automatici: Draconico
- Linguaggi bonus: Comune, regione di provenienza

LEP: +2

Classi selezionabili: La classe preferita dai Trogloditi è il Chierico (divinità: Laogzed con domini Caos, Distruzione, Male e Morte), ma possono essere anche guerrieri, ladri, barbari, ranger e stregoni; più raramente monaci. Psion e combattenti psichici sono molto rari.

Troll

I Troll sono dei giganti carnivori, che non conoscono il significato della paura quando sono affamati. Hanno un aspetto pantagruelico ed effettivamente divorano ogni cosa capiti loro a tiro. Un troll adulto è alto 270 cm e pesa 225 Kg. La sua pelle gommosa sembra muschio, i suoi capelli verdastri sembrano erba incolta e le sue lunghe braccia e gambe, estremamente sgraziate, gli forniscono un aspetto goffo. In realtà i Troll sono molto agili ed anche estremamente forti.

Regioni: I Troll vivono ovunque, dai sotterranei alla superficie, vicino all'acqua o in zone desertiche. Le loro bande sono temute da ogni viaggiatore che affronta un percorso in un territorio selvaggio e poco frequentato.

Tratti razziali:

- Taglia grande
- Velocità 9 m
- 5d8 punti ferita bonus iniziali
- +12 alla Forza; +4 alla Destrezza; +12 alla Costituzione; -4 all'Intelligenza; -2 alla Saggezza; -4 al Carisma
- +7 naturale alla CA
- Armi naturali: 2 artigli in mischia: danno 1d6 ognuno.
Morso in mischia: danno 1d6
- Scurovisione fino a 27 m
- Olfatto acuto:
- i Troll individuano gli avversari entro 9 metri grazie all'odorato. Se essi sono sopravvento li percepisce fino a 18 m; viceversa se sottovento, fino a 4,5 m. Non percepisce esattamente dove siano; se però si muove entro 1,5 metri dalla fonte dell'odore scopre la sua posizione esatta. Un Troll può così anche seguire le tracce facendo una prova di Saggezza con CD 10 per una evidente traccia fresca (se meno o più evidente la CD varia). Per ogni ora passata da quando il "bersaglio" ha lasciato la traccia, la CD aumenta di 2. Per il resto è tutto uguale al talento: Seguire Tracce.
- Rigenerazione: Il Troll è difficile da uccidere. Tutti i danni inflitti sono considerati come danni debilitanti, e questi danni debilitanti guariscono al ritmo di 5 per round. Un Troll che ha perso i sensi può essere ucciso con un colpo di grazia, ma non con un attacco che venga convertito in danni debilitanti. Infatti producono danni normali, e non debilitanti, attacchi basati sul fuoco e sull'acido. Inoltre gli attacchi che non causano danni in punti ferita (ad es. molti veleni) ignorano la Rigenerazione. La Rigenerazione inoltre non fa recuperare punti ferita persi in seguito a fame, sete, soffocamento o affini. I Troll possono farsi ricrescere qualsiasi parte del corpo recisa entro 3d6 minuti, o istantaneamente appoggiando la parte recisa al moncherino. I Troll rigenerano anche la perdita della testa!
- Squartare: Se un Troll colpisce con entrambi gli artigli si avventa sulla vittima dilaniandone le carni e causandole altri 2d6+9 di danni
- Linguaggi automatici: Gigante
- Linguaggi bonus: Comune

LEP: +8

Classi selezionabili: La classe preferita è il Barbaro, ma i Troll possono essere anche guerrieri. Estremamente raramente nascono dei Troll che diventano combattenti psichici.

Urizedu

Gli Urizedu sono Demoni Tanar'ri che è possibile incontrare spesso anche fuori dall'Abisso. Spesso infatti vengono inviati sul piano materiale a svolgere incarichi per ordine dei Tanar'ri più potenti. Gli Urizedu rimasti intrappolati sul piano materiale stringono spesso alleanze con topi o affini. Sono creature viscidie che bramano gli elogi dei loro padroni. Assomigliano a topi mannari senza peli, che camminano eretti su due gambe, e con i nasi baffuti dall'odorato sviluppato. Possiedono lunghe code flessibili e artigli affilati. Sono respinti da molte creature, che li reputano disgustosi.

Regioni: Gli Urizedu costruiscono le loro tane nel sottosuolo e le dividono con topi e topi crudeli ai loro ordini. Vivono in zone isolate, quindi nelle zone più selvagge e inabitate del Faerun.

Tratti razziali:

- Taglia media
- Velocità 12 m
- 6d8 di punti ferita bonus iniziali
- +2 alla Forza; +6 alla Destrezza; +2 alla Costituzione; -2 all'Intelligenza; +4 alla Saggezza; +4 al Carisma
- +2 naturale alla CA
- Armi naturali: 2 artigli in mischia: danno 1d4 ognuno. Morso in mischia: danno 1d6 Colpo di coda a distanza (4,5 m): danno 1d2
- Morso paralizzante: coloro che vengono colpiti dall'attacco di morso devono superare un Tiro Salvezza sulla Tempra (CD 14) o rimanere paralizzati per 2d6 minuti.
- Coda sferzante: la coda può essere utilizzata come una frusta per sbilanciare o disarmare gli avversari. Anche se fallisce il tentativo non perde ovviamente la coda.
- Empatia con i topi: I topi normali e crudeli riconoscono un Uridezu come loro signore. Per questo un Uridezu ha un bonus di +4 per influenzare l'attitudine di questi animali, e può trasmettere brevi messaggi come "amico", "nemico", "fuggire" ecc...
- Capacità magiche: Come se lanciate da uno stregone di 14° livello (CD 12 + livello incantesimo)- Dissacrare (qualsivoglia volte al giorno)- Individuazione del bene (qualsivoglia volte al giorno)- Oscurità (qualsivoglia volte al giorno)- Influenza sacrilega (1 volta al giorno)
- Evoca Tanar'ri: Una volta al giorno un Uridezu può evocare un altro Uridezu con una probabilità del 40%. L'Urizezu evocato rimane per 1 ora e non può evocare nessuno a sua volta. Solitamente un Tanar'ri evocato esige poi un tributo, quindi attenzione!
- Riduzione del danno pari a 10/+1
- Resistenza agli incantesimi pari a 17
- Olfatto acuto: individuano gli avversari entro 9 metri grazie all'odorato. Se essi sono sopravvento li percepisce fino a 18 m; viceversa se sottovento, fino a 4,5 m. Non percepisce esattamente dove siano; se però si muove entro 1,5 metri dalla fonte dell'odore scopre la sua posizione esatta. Inoltre può così anche seguire le tracce facendo una prova di Saggezza con CD 10 per una evidente traccia fresca (se meno o più evidente la CD varia). Per ogni ora passata da quando il "bersaglio" ha lasciato la traccia, la CD aumenta di 2. Per il resto è tutto uguale al talento: Seguire Tracce.
- Immunità: sono immuni al veleno e all'elettricità
- Resistenze: possiedono una resistenza all'acido, al freddo e al fuoco pari a 20
- Telepatia: possono comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura capace di parlare un linguaggio, localizzata al massimo a 30 m da loro.
- Linguaggi automatici: Abissale, Celestiale, Draconico
- Linguaggi bonus: Comune

LEP: +5

Classi selezionabili: La classe preferita è il Ladro; possono comunque essere barbari, guerrieri e più raramente monaci, stregoni e combattenti psichici.

Wemic

Gli Wemic sono feroci cacciatori, esperti in agguati e strategie, che vagano per le pianure in cerca di prede. Hanno il corpo di leone e il torso umanoide. Sono lunghi dai 3 ai 3,6 metri e sono alti dai 180 ai 210 cm se stanno eretti. Il loro corpo è coperto di pelo dorato scuro, e in più i maschi hanno una folta criniera di peli neri che dalla nuca si estende fino alle spalle. Il volto ha sembianze miste tra umane e leonine, con il naso nero o rosso scuro e occhi dorati con pupille verticali. Tutti e sei gli arti sono dotati di artigli, e in più quelli sulle braccia e sulle zampe anteriori sono retrattili. Vivono in tribù isolate che raramente si uniscono. Di indole neutrale prestano il loro servizio ad avventurieri in cambio di attrezzi oppure armi ed oggetti magici.

Regioni: Wemic vivono in varie zone del Faerun, comprese le Terre di Pietra, la Prateria di Pelleor, le Pianure Scintillanti e lo Shaar.

Tratti razziali:

- Taglia grande
- Velocità 12 m
- 4d8 di punti ferita bonus iniziali
- +8 alla Forza; +2 alla Destrezza; +2 alla Costituzione; -2 al Carisma
- +4 naturale alla CA
- Armi naturali: 2 artigli (dalle braccia) in mischia: danno 1d6 ognuno 2 artigli (dalle zampe anteriori) in mischia: danno 1d6 ognuno
- Gli Wemic hanno un bonus razziale di +8 alle prove di Saltare.
- Linguaggi automatici: Silvano, Comune
- Linguaggi bonus: regione di provenienza
- Quadrupede: Avendo 4 zampe, sono difficili da sbilanciare. Però le loro armature vanno acquistate come bardature e non possono indossare stivali concepiti per umanoidi.

LEP: +7

Classi selezionabili: La classe preferita dagli Wemic è il Barbaro. Possono essere comunque guerrieri e più raramente ladri o ranger. Gli unici incantatori sono druidi e stregoni. Molto rari sono gli psion e i combattenti psichici.

PX	LEP +0	LEP +1	LEP +2	LEP +3	LEP +4	LEP +5	LEP +7	LEP +8	LEP +9	LEP +11	LEP +12
0	1										
1.000	2	1									
3.000	3	2	1								
6.000	4	3	2	1							
10.000	5	4	3	2	1						
15.000	6	5	4	3	2	1					
21.000	7	6	5	4	3	2					
28.000	8	7	6	5	4	3	1				
6.000	9	8	7	6	5	4	2	1			
45.000	10	9	8	7	6	5	3	2	1		
55.000	11	10	9	8	7	6	4	3	2		
66.000	12	11	10	9	8	7	5	4	3	1	
78.000	13	12	11	10	9	8	6	5	4	2	1
91.000	14	13	12	11	10	9	7	6	5	3	2
105.000	15	14	13	12	11	10	8	7	6	4	3
120.000	16	15	14	13	12	11	9	8	7	5	4
136.000	17	16	15	14	13	12	10	9	8	6	5
153.000	18	17	16	15	14	13	11	10	9	7	6
171.000	19	18	17	16	15	14	12	11	10	8	7
190.000	20	19	18	17	16	15	13	12	11	9	8
210.000		20	19	18	17	16	14	13	12	10	9
231.000			20	19	18	17	15	14	13	11	10
253.000				20	19	18	16	15	14	12	11
276.000					20	19	17	16	15	13	12
300.000						20	18	17	16	14	13
325.000							19	18	17	15	14
351.000							20	19	18	16	15
378.000								20	19	17	16
406.000									20	18	17
435.000										19	18
465.000										20	19
496.000											20