



YAK FOLK

Breve estratto dal Monster Manual II

DISCLAIMER

- Questo documento rispetta la Legge 248 del 18-08-2000 che consente di riprodurre fino al 15% di un'opera per uso personale.
- Questo file è stato realizzato in versione NON UFFICIALE in attesa della versione italiana UFFICIALE del *Monster Manual II* della Wizards of the Coast, e dovrà pertanto essere eliminato dai possessori non appena tale traduzione sarà avvenuta.

Basato sul gioco originale di DUNGEONS & DRAGONS® di E. Gary Gygax e Dave Arneson e sulla nuova edizione del gioco DUNGEONS & DRAGONS creato da Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, e Peter Adkison.



D&D, DUNGEONS & DRAGONS, e DUNGEONMASTER sono marchi registrati posseduti dalla Wizards of the Coast, Inc. I loghi RPGA e d20 sono marchi registrati posseduti dalla Wizards of the Coast, Inc. Tutti i personaggi, nomi di personaggi e i tratti distintivi Wizards qui riportati sono marchi registrati posseduti dalla Wizards of the Coast, Inc.



Traduzione **non ufficiale** a cura di

DUNGEONS & DRAGONS WORLD

Tradotto da:
Iside_82

Coordinamento, revisione e impaginazione:
jure

YAK FOLK

Umanoide mostruoso grande

Dadi vita: 5d8+10 (32 pf)

Iniziativa: +4

Velocità: 30 piedi (9 metri)

CA: 16 (-1 taglia, +7 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 16

Attacchi: Bastone ferrato +9 mischia, o falchion +8 mischia

Danni: Bastone ferrato 1d6+6, falchion 2d4+6 / 18-20

Faccia / Portata: 5 piedi (1,5 metri) per 5 piedi (1,5 metri) / 10 piedi (3 metri)

Attacchi Speciali: Fusione

Qualità Speciali: Comandare geni, scurovisione 60 piedi (18 metri), usare bastoni

Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +4, Vol +6

Caratteristiche: For 18, Des 11, Cos 15, Int 14, Sag 15, Car 14

Abilità: Camuffare +10, Guarire +6, Comunicazione segreta +8, Conoscenze (arcane) +10, Utilizzare oggetti magici +10

Talenti: Iniziativa migliorata, Attacco poderoso, Arma focalizzata (bastone ferrato)

Clima/Terreno: Qualsiasi montagna

Organizzazione: Solitario, in coppia, in branco (3-12 più 1 leader di 1° - 5° livello e 1-2 schiavi umanoidi o giganti per ogni Yak Folk), o in tribù (11-20 più 1 leader di 5° - 12° livello, 1-2 luogotenenti di 1° - 5° livello, 1-2 schiavi umanoidi o giganti per ogni Yak Folk e una forza di 10-40 schiavi combattenti).

Grado sfida: 4

Tesori: Standard più un bastone (vedi sotto)

Allineamento: Generalmente neutrale malvagio

Avanzamenti: Per classe del personaggio

Gli Yak Folk sono yak umanoidi che camminano sulle loro zampe posteriori, vestono eleganti vestiti e si interessano di magia. Essi sono leggermente più piccoli dei minotauri, ma a parte una vaga somiglianza hanno poco in comune con quelle creature. Il loro lungo pelo è di solito ben curato, e le loro corna sono spesso decorate con fiocchi o punte d'argento. I gioielli sono comuni, e di solito essi indossano eleganti vestiti di lana e seta. Tutti gli Yak Folk adulti portano dei bastoni, spesso magici, e molti sono anche armati di un falchion.

Gli Yak Folk vivono tra remote vette e vallate di montagna, inaccessibili a tutti tranne che ai più audaci viaggiatori e esploratori.

Gli Yak Folk parlano il Comune.

COMBATTIMENTO

La maggior parte degli Yak Folk usa i propri falchion o bastoni, magici o non, durante il combattimento.

Fusione (Mag): Una volta al giorno, uno Yak Folk può fondere il suo corpo con quello di un umanoide o di un gigante di taglia da Piccola a Grande. A parte quanto per detto qui, questo potere funziona come un incantesimo *giara magica* aumentato fino al 9° livello (livello dell'incantatore 20, tiro salvezza sulla volontà CD 21 nega). Per usare questa abilità, egli deve toccare il bersaglio scelto senza interruzione per 20 minuti (gli Yak Folk di solito bloccano le loro vittime mentre usano questa abilità). Alla fine di questo periodo il bersaglio deve fare un tiro salvezza sulla volontà per rimanere cosciente. Se il tiro salvezza fallisce la mente dell'ospite diventa incosciente e lo Yak Folk assume il controllo. Non c'è un effetto di *giara magica* di per sé – lo Yak Folk fisicamente fonde il suo corpo con quello della vittima senza usare un contenitore intermediario. *Fusione* dura finché non viene dissipato o conclusa volontariamente.

Il processo funziona solo su umani, elfi, nani, mezz'orchi e qualsiasi creatura del tipo gigante. Lo Yak Folk condivide tutte le conoscenze della vittima, i ricordi, le abilità, i talenti, le abilità straordinarie, ma nessuna delle sue capacità magiche e delle sue capacità soprannaturali. Lo Yak Folk mantiene tutte le sue abilità soprannaturali e magiche. L'unione non diffonde un'aura magica (così un'individuazione del magico non la rivela), ma un incantesimo di *visione dal vero* rivela la natura duale della vittima.

Se il corpo della vittima è ucciso, lo Yak Folk muore con esso. Separare i due corpi prende metà del tempo che fonderli (10 minuti). L'ospite riprende conoscenza 1d6 minuti dopo che la separazione è completata.

Solo personaggi che conoscono personalmente la vittima hanno una qualche possibilità di capire che c'è qualcosa di strano, con un tiro riuscito di Osservare opposto al tiro di Camuffare dello Yak

Folk (che in questo caso rappresenta quanto bene lo Yak Folk riesce a impersonare il suo ospite).

Comandare Geni (Sop): Una volta al giorno, uno Yak Folk può evocare e comandare un janni di allineamento malvagio, ma non può mai avere più di un janni sotto il suo controllo allo stesso tempo. Il janni è costretto a servire fino alla seconda alba dopo l'evocazione. Tutti i geni provano una forte antipatia per gli Yak Folk, ma per ragioni perdute nell'antichità, nessun genio può attaccare uno Yak Folk. Talvolta i geni agiscono in modo da ostacolare i piani degli Yak Folk, o disturbano le loro esistenze in altri modi indiretti, ma tuttavia questo è fatto con

prudenza, perché i geni sanno che se essi si inimicano troppo gli Yak Folk la vita dei geni ridotti in schiavitù non potrebbe che peggiorare e i loro compiti diventare più onerosi.

Usare bastoni (Str): Uno Yak Folk può usare qualunque bastone magico. Questa caratteristica è simile all'abilità Usare Oggetti Magici a parte il fatto che è applicata soltanto ai bastoni e lo Yak Folk non ha bisogno di effettuare alcun tiro. La possibilità che un particolare Yak Folk possieda un bastone magico è uguale ai suoi dadi vita x 5%.


LA SOCIETÀ' YAK FOLK

Gli Yak Folk si stabiliscono in isolate valli di montagna, creando reami che sono riparati dai peggiori abusi della natura – oasi di vegetazione e vita tra la foschia delle aride vette innevate. In questi apparenti idilliaci rifugi gli Yak Folk dominano con pugno di ferro sugli umani, elfi o nani sottomessi a loro.

Gli Yak Folk, grazie alla loro erudizione e cultura, sono sovrani estremamente malvagi. Essi si curano dei loro sfortunati servitori solo nella misura in cui uno schiavo vivo è meglio di uno morto, e che tenere in vita uno schiavo è più facile che lavorare di persona.

Gli stranieri che si imbattono in una enclave di Yak Folk sono di solito stupiti e compiaciuti di trovare quella che appare un'utopia nascosta tra le montagne, e gli Yak Folk fanno tutto quello che è in





loro potere per incrementare quella immagine, finché lo straniero può essere disarmato e ridotto in schiavitù.

Le loro città sono formate da parecchi migliaia di Yak Folk più cinque o sei volte il loro numero di tirapiedi ridotti in schiavitù. Una città è circondata da enclavi più piccole e avamposti tribali.

PERSONAGGI YAK FOLK

La classe preferita degli Yak Folk è lo stregone. Molti capi Yak Folk sono stregoni o stregoni / chierici. I chierici Yak Folk tendono a venerare dei caotici e malvagi e spesso hanno accesso ai domini Male e Inganno.

Il livello effettivo del personaggio (LEP) di un PG Yak Folk è uguale al livello della sua classe +7. In questo modo, uno stregone Yak Folk di 1° livello ha un LEP di 8 ed è equivalente ad un personaggio di 8° livello.