

# Vorox

Così come presentata in **Fading Suns: d20**, la razza del Vorox sembra più debole di quanto si direbbe dalla sua descrizione. Effettivamente è così: i Vorox sono creature grandi, feroci e combattive, dotate di una forza di gran lunga superiore a quella di un normale umano. Se confrontato in termine di statistiche di gioco, a parte le loro sue quattro braccia, un Vorox avrebbe problemi a sconfiggere un comune bugbear o gnoll di Dungeons & Dragons®, figurarsi un ogre o un gigante delle colline.

Per questo, e per rendere la razza più giocabile, presentiamo in queste pagine la versione modificata del Vorox, con le statistiche come creatura mostruosa (un giovane Vorox civilizzato che ha appena subito il rito della Deartigliazione) e statistiche corrette di conseguenza per giocare il Vorox come PG.

Seguendo queste linee guida i Vorox diventano più letali in combattimento corpo a corpo (il loro bonus di Forza raddoppia), ma la cosa dovrebbe essere di poco impatto sulla campagna, in quanto nell'universo di Fading Suns le situazioni di combattimento sono di solito una piccola parte, rispetto alle scene di intrigo e diplomazia che i personaggi si trovano a vivere.

L'aumento del LEP (Livello Effettivo del Personaggio) della razza è stato effettuato per rispondere alle modificate caratteristiche del Vorox (Forza e Intelligenza), la capacità Olfatto è divenuta un talento che il Vorox può acquistare se risponde agli appropriati prerequisiti. È stato anche cambiato il modo di acquisizione del talento Artiglio Nobiliare e Competenza nelle Armi Esotiche (spada glankesh). Inoltre è stato aggiunto il danno da morso del Vorox e considerati i punti abilità acquisiti come creatura da 2 Dadi Vita.

## Vorox Civilizzato

Le seguenti statistiche sono per un giovane Vorox che ha da poco raggiunto la maturità e ancora non ha avuto modo di fare esperienza nella civiltà dei Mondi Conosciuti. Il giovane è stato già sottoposto al rito della Deartigliazione, e quindi non è più munito dei suoi artigli velenosi (a meno che non sia stato scelto come erede del nobile signore del suo angerrak, in quel caso, acquisendo il talento Artiglio Nobiliare al posto della Competenza in Armi Esotiche [spada glankesh], può mantenerne uno).

### Umanoide mostruoso Grande

**Dadi Vita:** 2d8+2 (12)

**Iniziativa:** +0

**Velocità:** 12 m (15 m)

**Classe Armatura:** 11 (-1 taglia, +2 naturale)

**Attacchi:** 2 Pugni +5, Morso +0

**Danni:** Pugno 1d4+4 (debilitanti), Morso 1d6+2

**Faccia/Portata:** 1,5 m per 1,5 m/3 m

**Tiri Salvezza:** Temp +4, Rifl +3, Vol +0

**Caratteristiche:** For 19, Des 10, Cos 13, Int 7, Sag 10, Car 8

**Abilità:** Ascoltare +7, Conoscenza delle Terre Selvagge +6, Osservare +7, Scalare +6

**Talenti:** Competenza nelle Armi Esotiche (spada glankesh) o Artiglio Nobiliare

-

**Clima/Terreno:** Giungle

**Organizzazione:** Angerak

**Grado di Sfida:** 2

**Tesoro:** Nessuno

**Allineamento:** Qualsiasi

**Progressione:** A seconda della classe di personaggio

Senzienti nativi del brutale mondo di Ungavorox, queste mostruosità a più arti sono molto apprezzate come truppe d'assalto o guerriglieri. Solo i Vorox "civilizzati" hanno il permesso di lasciare il proprio mondo natio, in quanto i "selvaggi" sono ritenuti troppo incontrollabili e pericolosi: gli abitanti dei Mondi Conosciuti fanno però fatica a notare la distinzione tra i due tipi. I Vorox civilizzati si fanno rimuovere i loro artigli velenosi come dimostrazione della propria accettazione della civiltà. I nobili Vorox hanno il permesso di conservare un artiglio come segno del loro rango. La società dei Vorox civilizzati è orgogliosa di queste cerimonie di deartigliazione, e vedono il sacrificio delle loro armi naturali come un vero segno di civiltà: obbligandosi a dipendere da strumenti (spade, pistole ecc.) per difendersi contro le incredibilmente pericolose forme di vita di Ungavorox, dimostrano più e più volte il trionfo della tecnologia sulla natura. I Vorox selvaggi (quelli che vivono nelle giungle, incuranti degli umani e della civiltà) ritengono invece la perdita degli artigli segno di debolezza.

**Personalità:** I Vorox civilizzati sono orgogliosi delle loro capacità di imitare i costumi degli umani. Coloro che provengono da famiglie con molteplici generazioni di Vorox civilizzati sono di solito capi culturali le cui famiglie

hanno contribuito in maniera unica e distinta alla cultura civilizzata dei Vorox. I selvaggi vivono nelle giungle e disprezzano qualsiasi tipo di atteggiamento derivato dagli umani.

I Vorox tradizionalmente girano in branchi, detti *angerak*. Anche sotto l'influenza civilizzata, essi avvertono costantemente il bisogno di compagnia, anche da parte di non Vorox.

**Descrizione fisica:** I Vorox si ergono tra 2,7 e i 3,6 metri di altezza e hanno sei arti. Il corpo è completamente coperto da pelliccia, la cui colorazione differisce a seconda della regione di Ungavorox di cui è originaria la famiglia: di solito castana, nera o bianca, ma verde chiaro, gialli e arancioni non sono sconosciuti, in quanto le specie vegetali native di Ungavorox mostrano un'ampia gamma e intensità di colori, che la pelliccia dei Vorox cerca di imitare. Sebbene i Vorox possano correre su tutti e sei gli arti, tendono a camminare su due utilizzando gli altri per impiegare strumenti o afferrare rami di alberi.

**Relazioni:** La cultura dei Vorox civilizzati mostra i segni dell'iniziale influenza dei Li Halan, la casata nobiliare più vicina a Ungavorox. Essi furono i primi (dopo gli xenologi della Seconda Repubblica) a tentare di socializzare con quelli che ritenevano delle bestie. Di conseguenza, i Vorox vanno d'accordo con gli umani e li rispettano, arrivando addirittura ad invitarli ad unirsi al loro *angerak*.

Per quanto i Vorox siano grandi e pericolosi c'è un motivo per cui girano in branchi: i predatori nati del loro mondo natale sono anche più grandi e pericolosi (per esempio la temuta megavolpe gracola). I Vorox non hanno bisogno dei compagni di branco solo per strategie e tattiche di sopravvivenza, ma anche per conforto e sostegno emotivo. Un Vorox senza compagni di *angerak* si deprime e abbatte, fino a quando non trova un branco di cui circondarsi.

**Religione:** La maggior parte dei Vorox civilizzati segue la setta Ortodossa della Chiesa Universale, come viene loro insegnato dai membri della Casata Li Halan. Alcuni Vorox seguono una forma di sincretismo basato sullo sciamanesimo locale e l'adorazione del Pancreatore detta *Badaswaba*.

**Linguaggio:** I Vorox parlano il Vorox, e la maggior parte dei fuorimondo parla anche l'Urthiano.

**Nomi:** I Vorox imitano i suoni nati di Ungavorox, formalizzandoli in una struttura onomatopeica. Siccome alcuni dei suoni originali sono abbastanza alieni per gli umani, il Vorox tende a suonare come un miscuglio di vocali ripetute, intramezzate da un'occasionale consonante.

**Nomi maschili e femminili:** Bolobanga, Balbalba, Galagadang, Grontagar, Lalangra, Kadang Kadang, Krumunga, Mongomok, Onggangarak, Pulbapar, Umugtar.

**Allineamento:** I Vorox possono essere di qualsiasi allineamento, anche se i Vorox selvaggi e anche i Vorox civilizzati cresciuti su Ungavorox tendono ad essere caotici. Coloro che cercano di emulare gli umani loro più vicini, la Casata Li Halan, cercano di essere legali.

## Tratti Razziali Vorox

- Dadi Vita Base: +2d8. Il suo LEP è il livello di classe +3. Per essere in pari con gli altri personaggi un Vorox di 3° livello non deve possedere alcuna classe di personaggio. Un Vorox in possesso di classi di personaggio viene considerato come di tre livelli superiore al totale dei livelli delle sue classi. Es: Un Vorox soldato di 1° livello, è l'equivalente di un umano soldato di 4° livello. Un Vorox soldato di 3° livello/nobile di 1° livello è l'equivalente di un umano di 7° livello.
- I Vorox sono umanoidi mostruosi, e iniziano il gioco con 2 x Intelligenza +2 punti abilità. Le abilità di classe di un Vorox sono Ascoltare, Conoscenza delle Terre Selvagge, Osservare e Scalare.
- Il danno di pugno di un Vorox infligge 1d4 danni debilitanti, mentre un morso infligge 1d6 danni perforanti più metà del modificatore di Forza.
- +8 Forza, +2 Costituzione, -4 Intelligenza, -2 Carisma: I Vorox sono robusti, ma non tendono ad affinare le loro menti e le loro maniere quanto fanno con i loro corpi.
- Bonus di attacco base +2. Tempra +3 e Riflessi +3.
- Armatura naturale: Bonus di armatura naturale +2 alla CA. La pelle di un Vorox è resistente.
- Taglia Grande: Essendo creature di taglia Grande, i Vorox subiscono una penalità di -1 alla CA e ai tiri per colpire, ma hanno una portata migliorata di 3 metri. Essi subiscono però anche le seguenti penalità: -4 a Nascondersi (sono troppo grossi per nascondersi con efficacia), e le armature costano e pesano il doppio del normale.
- Sei arti: I Vorox hanno sei arti, quattro dei quali possono essere usati come braccia mentre restano in piedi sulle altre due. I Vorox, come gli umani, possono usare un arto extra come mano secondaria, ma subiscono le normali penalità. Coloro che studiano l'arte marziale Graa possono impiegare i loro arti addizionali per compiere delle ulteriori azioni con la mano secondaria. Vedi i talenti Drox e Throx nel capitolo TALENTI per maggiori dettagli.
- Se un Vorox si mette su quattro o sei arti, riceve un bonus di stabilità +4 contro le manovre spinta e sbilanciare.
- La velocità base di un Vorox è 12 metri o 15 metri quando sta su tutti e sei gli arti. Quando si arrampica, un Vorox può muoversi a metà velocità (6 m) con un'azione di round completo, o alla metà di questa velocità (3 m) con un'azione equivalente al movimento. Se impiega tutti e sei i suoi arti per arrampicarsi, riceve la sua piena velocità base (12 m) con un'azione di round completo e la metà (6 m) con un'azione equivalente al movimento.

- I Vorox si addestrano nelle seguenti abilità fin da piccoli, aiutati dall'istinto e ricevono un bonus razziale +3 alle prove di Ascoltare, Conoscenza delle Terre Selvagge, Osservare e Scalare.
- Capacità Olfatto: I Vorox con Saggezza 13+ possono acquisire il talento Olfatto Acuto.
- I Vorox iniziano il gioco con la Competenza nelle Armi Esotiche (spada glankesh). I Vorox nobili o selvaggi possono iniettare del veleno con il loro attacco con gli artigli; i Vorox civilizzati che non sono nobili sono privi di artigli. Per mantenere un artiglio, un Vorox nobile deve acquisire il talento Artiglio Nobiliare alla posto di Competenza nelle Armi Esotiche (spada glankesh).
- I Vorox non sono in grado di risvegliare naturalmente poteri psichici o praticare la teurgia (anche se possono divenire animalisti). Di conseguenza possono acquisire il talento Dotato (il prerequisito per i poteri occulti) solo sotto particolare concessione da parte del gamemaster. I metodi possibili per risvegliarsi comprendono l'esposizione a Frammenti di Anima, Pietre Filosofali o addirittura miracoli.
- Penalità di -2 alle prove di Diplomazia, Percepire Inganni, Raccogliere Informazioni e Raggiungere sugli umani, i figli di Ur e altre razze aliene. Questa penalità può venir negata per una determinata razza prendendo il talento Xeno-Empatia.
- Linguaggi automatici: Vorox e Urthiano. Linguaggi bonus: Tutti i dialetti umani, Latino, Lojmaa (Obun), Uryari (Ukar), Etyri, Lingua del Vento Shantor (capito ma non parlato).
- Classe Preferita: Qualsiasi.

Ulteriori informazioni sui Vorox e la loro cultura potrete trovarli in *Alieni dello Spazio Umano*, di prossima pubblicazione.

**Open Game Licensing Information:** il materiale presente in questo file è da considerarsi sotto OGL solo se nel font Arial