Dungeons & Dragons®

Manuale dei Mostri® 2

GIOCO DI RUOLO - REGOLE BASE

Rob Heinsoo • Stephen Schubert

MANUALE DEI MOSTRI® 2

GIOCO DI RUOLO - SUPPLEMENTO

Rob Heinsoo • Stephen Schubert

INDICE

MOSTRI DALLA A ALLA Z 4
GLOSSARIO 216
TRATTI RAZZIALI 220
MOSTRI PER LIVELLO 221

MOSTRI IN ORDINE ALFABETICO

Angelo 8
Ankheg 11
Arconte 12
Barghest 18
Behir 20
Beholder 22
Bullywug 26
Centauro 28
Ciclope 31
Cockatrice 32
Colosso 33
Corruzione funesta 34
Costrutto massacrapietre 36
Couatl 38
Crocifero silvestre 40
Demogorgon 41
Demone 50
Deva 61
Diavolo 63
Djinn 68
Draco 71
Drago 73
Drago di adamantio 74
Drago d'argento 76
Drago di ferro 78
Drago d'oro 81
Drago di rame 84
Drakkoth 87
Duergar 89
Eladrin 93
Elementale 95
Falco 101
Felarca 102
Firbolg 104
Fomorian 108
Forgiato 112
Formica gigante 115
Fuoco fatuo 117
Genasi 118
Gigante 121
Gnoll 127
Gnomo 129
Goblin 131
Golem 134
Goliath 137
Idra 138
Kenku 140
Krenshar 143
Legionario fantasma 144
Licantropo 145
Lucertoloide 148
Lupo invernale 150
Mammut 152
Mantoscuro 153
Marut 154
Melma 156
Mezzelfo 158
Mezzorco 160
Miconide 162
Millepiedi 164
Neogi 165
Nothic 167
Omuncolo 169
Oni 170
Orridaguardia 172
Predatore d'acciaio 173
Progenie stellare 174
Ragno 177
Rampicante predatore 180
Razziatore dimensionale 182
Recuperatore 183
Remorhaz 184
Residuo fatato 185
Rugginofago 187
Scheggia del caos 189
Scheletro 191
Sciame di spiritelli 192
Sfinge 193
Shadar-kai 194
Slaad 196
Spriggan 198
Squalo 200
Squartatore grigio 201
Tigre 202
Troglodita 203
Troll 205
Umano 207
Witherling 213
Xorn 215

Mostri dalla A alla Z

Il secondo compendio di mostri per il gioco di Dungeons & Dragons offre un nuovo assortimento di creature concepite per terrorizzare e mettere alla prova gli avventurieri di tutti i livelli.

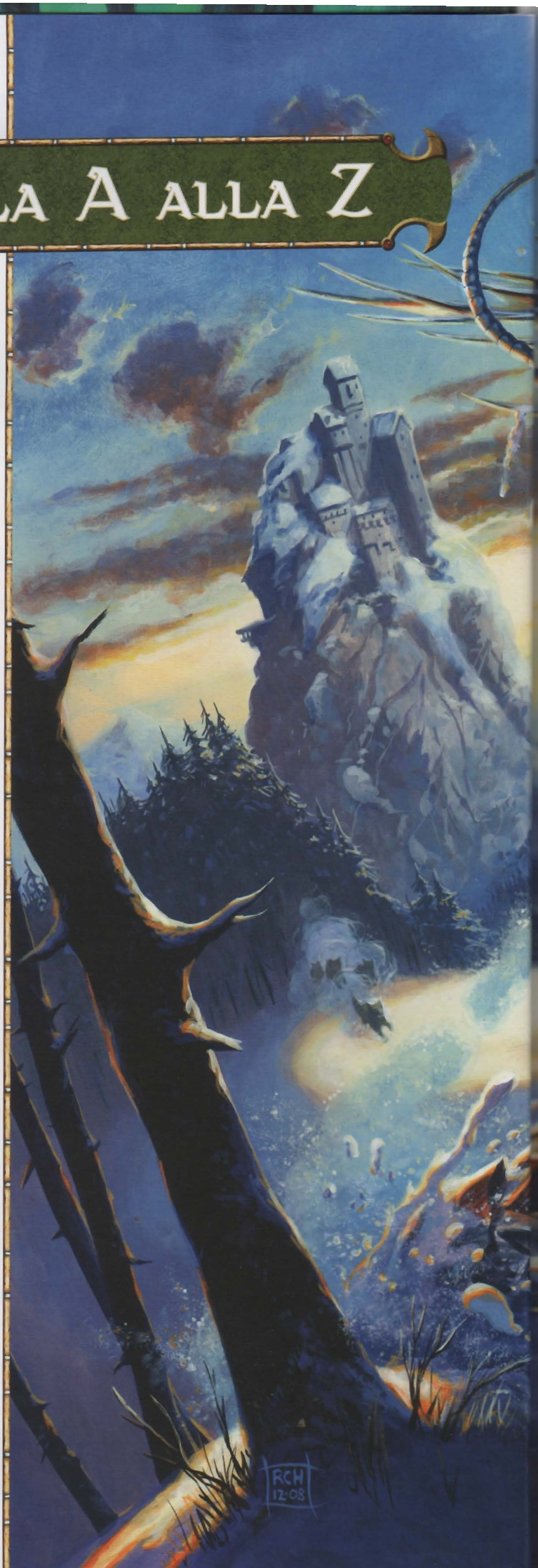
I mostri descritti in queste pagine offrono minacce di ogni livello e includono creature completamente nuove, come i firbolg e i djinn, oltre a nuove versioni di mostri più familiari quali demoni e giganti. Il *Manuale dei Mostri 2* introduce inoltre i draghi metallici, che finalmente si uniscono ai loro cugini cromatici nel gioco.

Il resto di questa introduzione spiega come leggere la tabella delle statistiche di un mostro, e presuppone che il lettore conosca le regole relative ai poteri e al combattimento contenute nel *Manuale del Giocatore®*. Il glossario, a partire da pagina 216, definisce molti dei termini usati nel libro, mentre la lista di mostri per livello, a partire da pagina 221, è intesa per aiutare il DM ad allestire correttamente gli incontri per i suoi personaggi giocanti (PG).

La tabella delle statistiche

Le statistiche di un mostro sono presentate secondo un formato che le rende facili da utilizzare durante il gioco. Il formato tipico di una tabella è il seguente.

Nome del mostro	**Livello e ruolo**
Tipo, origine e taglia (parole chiave)	Valore in PE
Iniziativa modificatore	**Sensi** modificatore di Percezione; sensi speciali
Nome dell'aura (parole chiave) dimensioni dell'aura; effetto.	
PF massimi; **Sanguinante** valore	
Rigenerazione	
CA; **Tempra**, **Riflessi**, **Volontà**	
Immunità effetti; **Resistenza** effetti; **Vulnerabilità** effetti	
Tiri salvezza modificatore	
Velocità	
Punti azione	
[Icona del potere] **Nome del potere** (azione; requisito; ricarica) ✦ **Parole chiave**	
Gittata e area; bersagli; bonus di attacco contro difesa; effetto. *Mancato:* Risultato (se presente). Altri effetti.	
Allineamento	**Linguaggi**
Abilità modificatori di abilità	
For punteggio (mod.)	**Des** punteggio (mod.) **Sag** punteggio (mod.)
Cos punteggio (mod.)	**Int** punteggio (mod.) **Car** punteggio (mod.)
Equipaggiamento armatura, scudo, armi, altro equipaggiamento	



RALPH HORSLEY

Livello e ruolo

Il livello e il ruolo sono strumenti utilizzabili dal DM nella fase di progettazione degli incontri. Il Capitolo 4 della *Guida del Dungeon Master* spiega come usare questi strumenti.

Livello: Il livello di un mostro riassume la sua forza in un incontro. Determina la maggior parte delle statistiche di un mostro, oltre alla ricompensa in punti esperienza (PE) che i PG ottengono quando lo sconfiggono (*Guida del Dungeon Master*, pagine 56-57).

Ruolo: Il ruolo di un mostro descrive le sue tattiche di combattimento preferite, così come il ruolo della classe di un personaggio suggerisce le tattiche impiegate dai PG. I ruoli dei mostri sono appostato, artigliere, bruto, controllore, schermagliatore e soldato (*Guida del Dungeon Master*, pagine 54-55).

Un mostro può avere anche un secondo ruolo: elite, gregario o solitario. I mostri d'elite e i mostri solitari sono più forti dei mostri standard, mentre i gregari sono più deboli. Ai fini della costruzione degli incontri, un mostro d'elite conta come due mostri standard del suo livello, un mostro solitario conta come cinque, e quattro gregari contano come uno.

In aggiunta, un mostro potrebbe avere il sottoruolo di guida, a indicare che concede qualche tipo di vantaggio ai propri alleati, come un'aura benefica.

Tipo

Il tipo di una creatura incorpora alcuni elementi essenziali del suo aspetto e comportamento. I tipi sono i seguenti: animato, bestia, bestia magica e umanoide. Per informazioni su ciascun tipo, vedi il glossario.

Origine

L'origine di un mostro riassume la sua collocazione nella cosmologia di D&D. Le origini sono le seguenti: aberrante, elementale, fatato, immortale, naturale e ombra. Per informazioni su ciascun tipo, vedi il glossario.

Taglia

La taglia di una creatura determina lo spazio che occupa, oltre alla sua portata.

Taglia del mostro	Spazio	Portata
Minuscola	1/2 x 1/2	0
Piccola	1 x 1	1
Media	1 x 1	1
Grande	2 x 2	1 o 2
Enorme	3 x 3	2 o 3
Mastodontica	4 x 4 o superiore	3 o 4

Spazio: Questa è l'area (misurata in quadretti) occupata da una creatura sulla griglia di battaglia.

Portata: Se la portata di una creatura è maggiore di 1, questo valore è indicato in qualsiasi potere in mischia a disposizione della creatura e che si avvalga di tale portata. Anche se la portata di una creatura è maggiore di 1, la creatura non può effettuare attacchi di opportunità contro bersagli che non le sono adiacenti, a meno che non possieda il tratto *minaccia con portata*.

Una creatura con portata 0 non può normalmente effettuare attacchi in mischia al di fuori del proprio spazio.

Parole chiave

Alcuni mostri hanno delle parole chiave che li definiscono ulteriormente. Queste parole chiave rappresentano gruppi di mostri, come angelo, demone, diavolo, drago e non morto. Per le definizioni delle parole chiave dei mostri, vedi il glossario.

Sensi

Ogni mostro possiede un modificatore alla prova di Percezione. Alcuni mostri dispongono anche di sensi speciali che permettono loro di individuare nemici in situazioni insolite, come la scurovisione o la percezione tellurica; quando esistono, questi sono indicati alla voce "Sensi".

Aura

Se un mostro possiede un'aura, questa è indicata all'inizio della tabella delle caratteristiche. Un'aura è un effetto continuato generato dal mostro. Per altre informazioni sulle aure, vedi il glossario.

Rigenerazione

Alcuni mostri possiedono il potere di rigenerarsi. All'inizio di ognuno dei suoi turni, un mostro che possiede rigenerazione recupera un numero specifico di punti ferita, a patto che possieda ancora almeno 1 punto ferita.

La rigenerazione di alcuni mostri può essere soppressa da certi tipi di danno o da specifiche circostanze, e alcune creature possono usare la rigenerazione solo entro specifiche circostanze (per esempio, solo quando sono sanguinanti).

Velocità

Se un mostro dispone di modalità di movimento alternative, quali il volo, la scalata o il nuoto, tale annotazione è riportata alla sua voce "Velocità".

Punti azione

I mostri d'elite e solitari dispongono di punti azione che possono spendere per compiere azioni extra, esattamente come i PG. A differenza dei PG, un mostro può spendere più di 1 punto azione in un incontro, ma solo 1 per round.

Poteri

I poteri di un mostro sono presentati in maniera che per primi appaiano gli attacchi basilari, seguiti dagli suoi altri poteri.

Tipo

Ogni potere ha un'icona che ne rappresenta il tipo: in mischia (), a distanza (), ravvicinato () o ad area (). Se un potere è privo di icona, si tratta di un potere personale.

Un attacco basilare è contrassegnato da un cerchio intorno alla sua icona: attacco basilare in mischia () o attacco basilare a distanza ().

Azione
Se l'uso di un potere richiede un'azione, tale requisito è indicato nella descrizione del potere. L'attivazione di un'azione immediata è indicata subito dopo il tipo di azione. L'uso di alcuni poteri non richiede un'azione; si manifestano automaticamente in risposta a una condizione di attivazione.

Requisito
Alcuni poteri sono utilizzabili solo se viene soddisfatta una particolare condizione. Per esempio, un potere potrebbe essere utilizzabile solo quando un mostro è sanguinante, o solo se sta impugnando una specifica arma. Se esiste un requisito, questo è indicato dopo il tipo di azione di un potere.

Ricarica
Un potere di un mostro può essere a volontà, a incontro o giornaliero, oppure ricaricarsi in determinate circostanze.

Ricarica ⚀ ⚁ ⚂ ⚃ ⚄: Il potere ha una probabilità casuale di ricaricarsi durante ciascun round di combattimento. All'inizio di ogni turno del mostro, tirare un d6. Se il risultato coincide con uno dei dadi raffigurati nella descrizione del potere, il mostro recupera l'uso di quel potere. Il potere si ricarica inoltre dopo un riposo breve.

Si ricarica quando...: Il potere si ricarica entro una specifica circostanza, ad esempio quando il mostro è reso sanguinante per la prima volta durante un incontro. Il potere si ricarica inoltre dopo un riposo breve.

Gittata e area
A meno che non sia specificato diversamente, un potere in mischia ha una gittata di 1. I poteri a distanza specificano una gittata, i poteri ad area e ravvicinati specificano una gittata e un'area di effetto.

Bersagli
Alcuni poteri dei mostri specificano un bersaglio particolare. A meno che non sia specificato diversamente, un attacco ad area o un attacco ravvicinato sceglie come bersaglio ogni creatura entro la sua area di effetto.

Attacco
A meno che un potere di attacco non colpisca automaticamente, la sua descrizione include una formula di attacco, che specifica il bonus di attacco del mostro per quel potere e la difesa che viene influenzata.

Colpito: L'effetto di un potere che colpisce il bersaglio è specificato dopo la formula di attacco.

Mancato: Alcuni poteri di attacco sortiscono un effetto anche quando mancano il bersaglio (ciò è indicato dalla voce *Mancato*).

Effetto: Alcuni poteri di attacco sortiscono un effetto a prescindere dal fatto che il potere colpisca o meno (ciò è indicato dalla voce *Effetto*).

Effetti
I poteri dei mostri includono molti degli stessi effetti che appaiono nei poteri dei PG, come effetti secondari, condizioni, danni di vario tipo, danni continuati e attacchi secondari.

A meno che non sia specificato diversamente, gli effetti di un potere sono istantanei. Gli effetti di alcuni poteri possono essere mantenuti (ciò è indicato dalla voce *Mantenere* e dal tipo di azione richiesta per mantenere l'effetto).

Allineamento
L'allineamento più tipico di un mostro è indicato nella sua tabella delle statistiche. Il Capitolo 2 del *Manuale del Giocatore* contiene informazioni sui vari allineamenti.

Linguaggi
Una tabella delle statistiche indica anche i linguaggi che un mostro può tipicamente parlare e capire. Un determinato mostro potrebbe conoscere linguaggi aggiuntivi, come il Comune o i linguaggi dei suoi compagni. Per ulteriori informazioni sui linguaggi del mondo di D&D vedi la *Guida del Dungeon Master*, pagina 171.

Abilità
La sezione delle abilità nella tabella delle statistiche di un mostro include solo le abilità con addestramento o le abilità nelle quali il mostro possiede un modificatore insolito. Il valore di Percezione di un mostro non viene ripetuto qui.

Punteggi di caratteristica
I sei punteggi di caratteristica di un mostro sono riportati verso il fondo della sua tabella delle statistiche. Fra parentesi dopo ogni punteggio è indicato il modificatore di caratteristica finale, comprensivo di metà del livello del mostro, utile ogni volta che il mostro deve effettuare una prova di abilità senza addestramento o una prova di caratteristica.

Equipaggiamento
La voce "Equipaggiamento" di un mostro indica le armi e gli strumenti utilizzati dalla creatura. Se un personaggio recupera l'equipaggiamento di un mostro, può usarlo come se fosse equipaggiamento normale. Un personaggio non ottiene i poteri che un mostro impiegava attraverso il suo equipaggiamento.

Impulsi curativi
Anche i mostri possiedono impulsi curativi. Tuttavia, solo pochi mostri dispongono di poteri che consentono loro di spendere impulsi curativi. Il numero di impulsi curativi a disposizione di un mostro dipende dal suo livello: 1-10, un impulso curativo; 11-20, due impulsi curativi; 21 o superiore, tre impulsi curativi.

Dato che entrano in gioco raramente, gli impulsi curativi non sono inclusi nella tabella delle statistiche di un mostro.

ANGELO

Gli angeli sono i servitori divini degli dèi. Benché siano comuni nel Mare Astrale, possono essere incontrati ovunque mentre agiscono nel nome di una divinità o di qualche altra forza i cui obiettivi coincidono con la loro vocazione.

Angelo dell'autorità

Un angelo dell'autorità è il portavoce di un dio. Questo angelo governa gli altri angeli e i servitori di una divinità durante e fuori dal combattimento.

Angelo dell'Autorità **Livello 22 Controllore (Guida)**
Umanoide immortale Grande (angelo) PE 4.150

Iniziativa +17 **Sensi** Percezione +18
PF 203; **Sanguinante** 101
CA 36; **Tempra** 32, **Riflessi** 34, **Volontà** 35
Immunità paura; **Resistenza** 15 radioso
Velocità 8, volo 12 (fluttuare)

(+) **Bastone Ferrato** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Radioso**
Portata 2; +27 contro CA; 1d10 + 8 danni più 1d10 danni radiosi.

Saetta (standard; a volontà) ✦ **Fulmine**
Gittata 10; +26 contro Tempra; 2d10 + 8 danni da fulmine, e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo dell'angelo dell'autorità.

Chiamata a Raccolta Maestosa (minore; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Radioso, Tuono**
Emanazione ravvicinata 5; bersaglia i nemici; +26 contro Volontà; 1d10 + 8 danni radiosi più 1d10 danni da tuono, e il bersaglio è indebolito (tiro salvezza termina). *Mancato:* Danni dimezzati. *Effetto:* Qualsiasi angelo entro l'emanazione ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo dell'angelo dell'autorità.

Presenza Angelica (quando non è sanguinante)
Gli attacchi contro l'angelo dell'autorità subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Supernal
Abilità Intuizione +23, Religione +23
For 20 (+16) **Des** 22 (+17) **Sag** 25 (+18)
Cos 19 (+15) **Int** 24 (+18) **Car** 27 (+19)
Equipaggiamento corazza di piastre, bastone ferrato

Tattiche degli angeli dell'autorità

Un angelo dell'autorità resta dietro le linee difensive, facendo piovere *saette* sui nemici e rafforzando i suoi alleati con *chiamata a raccolta maestosa* ogni volta che è possibile.

Conoscenze degli angeli dell'autorità

Religione CD 24: Un angelo dell'autorità è l'araldo di una particolare divinità. L'angelo gestisce i compiti più importanti concernenti la protezione e il benessere del dominio del suo dio.

Gruppi di incontro

Un angelo dell'autorità guida gli angeli della protezione, della vendetta, della supremazia, della battaglia e del valore. Inoltre, amministra o dirige i servitori di una divinità diversi dagli angeli.

Incontro di livello 22 (PE 21.400)
- 1 angelo dell'autorità (livello 22 controllore)
- 2 angeli della vendetta (livello 19 bruto d'elite, *MM* 18)
- 6 angeli della luce (livello 23 gregario)

Angelo del recupero

Quando le divinità richiedono il recupero di un oggetto rubato o di una creatura rapita, mandano una squadra di esseri divini che include un esperto segugio: l'angelo del recupero.

Angelo del Recupero **Livello 22 Artigliere**
Umanoide immortale Grande (angelo) PE 4.150

Iniziativa +20 **Sensi** Percezione +22; vista cieca
PF 162; **Sanguinante** 81
CA 34; **Tempra** 33, **Riflessi** 35, **Volontà** 33
Immunità paura; **Resistenza** 15 radioso
Velocità 8, volo 12 (fluttuare), teletrasporto 5

(+) **Spada Corta** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Radioso**
Portata 2; +27 contro CA; 2d6 + 6 danni radiosi.

Arco Angelico (standard; a volontà) ✦ **Fulmine**
Gittata 20/40; +27 contro CA; 2d8 + 9 danni radiosi, e ogni nemico adiacente al bersaglio subisce 10 danni radiosi.

Traslazione Isolante (standard; a volontà) ✦ **Radioso, Teletrasporto**
Portata 2; +27 contro Riflessi; 2d8 + 10 danni radiosi, e l'angelo del recupero teletrasporta il bersaglio di 5 quadretti. Successivamente, l'angelo si teletrasporta in uno spazio adiacente al bersaglio. L'angelo può scegliere di non infliggere danni con questo attacco. *Mancato:* L'angelo si teletrasporta di 5 quadretti.

Liberare la Strada (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Radioso**
Emanazione ad area 3 entro 10; +27 contro Tempra; 3d8 + 9 danni radiosi, e l'angelo del recupero fa scorrere il bersaglio di 3 quadretti. *Mancato:* Danni dimezzati, e l'angelo fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto.

Braccare i Colpevoli (minore; incontro)
L'angelo del recupero sceglie un nemico entro 10 quadretti da esso. Fino alla fine dell'incontro, gli attacchi dell'angelo infliggono 1d10 danni extra contro quella creatura.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Supernal
Abilità Arcano +28, Intimidire +29
For 22 (+17) **Des** 28 (+20) **Sag** 23 (+17)
Cos 24 (+18) **Int** 23 (+17) **Car** 24 (+18)
Equipaggiamento corazza di piastre, arco lungo, spada corta

Tattiche degli angeli del recupero

Un angelo del recupero viene spesso inviato a catturare una persona o una cosa. L'angelo impiega *braccare i colpevoli* sull'individuo da catturare o quello che possiede un oggetto da recuperare. Successivamente, l'angelo utilizza *liberare la strada* per dare ai suoi alleati più spazio di manovra. In caso contrario, l'angelo preferisce combattere da lontano con il suo *arco angelico*.

(Da sinistra a destra) angelo dell'autorità, angelo della luce e angelo della supremazia

Conoscenze degli angeli del recupero

Religione CD 24: Un angelo del recupero può essere descritto come un cacciatore di taglie del Mare Astrale. Questi angeli sono addestrati in rituali che consentono loro di braccare le creature, come Osservare Creatura (*Manuale del Giocatore*, pagina 308) e Portale Planare (*Manuale del Giocatore*, pagina 311).

Gruppi di incontro

Un angelo del recupero è assistito da altri angeli nelle sue battute di caccia interplanari.

Incontro di livello 23 (PE 21.400)

- 1 angelo del recupero (livello 22 artigliere)
- 2 angeli della supremazia (livello 24 soldato)
- 12 angeli del valore legionari (livello 21 gregario, *MM* 17)

Angelo della luce

Composto di pura energia divina, un angelo della luce esiste come fulgida incarnazione del subconscio di una divinità.

Angelo della Luce	**Livello 23 Schermagliatore gregario**	
Umanoide immortale Medio (angelo)		PE 1.275
Iniziativa +19	**Sensi** Percezione +19	
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario; vedi anche *morte esplosiva*.		
CA 37; **Tempra** 34, **Riflessi** 34, **Volontà** 36		
Immunità paura; **Resistenza** 15 radioso		
Velocità 8, volo 12 (fluttuare)		
(+) **Falcione Angelico** (standard; a volontà) ✦ **Arma** Portata 2; +28 contro CA; 15 danni.		
← **Morte Esplosiva** (quando l'angelo della luce scende a 0 punti ferita) ✦ **Radioso** L'angelo della luce esplode in un lampo di luce radiosa: emanazione ravvicinata 10; bersaglia i nemici; +26 contro Tempra. *Effetto:* Gli angeli entro l'emanazione ottengono 10 punti ferita temporanei.		
Allineamento Senza allineamento		**Linguaggi** Supernal
For 18 (+15)	**Des** 23 (+17)	**Sag** 27 (+19)
Cos 23 (+17)	**Int** 15 (+13)	**Car** 23 (+17)
Equipaggiamento falcione		

Tattiche degli angeli della luce

Una squadra di angeli della luce si disperde e tenta di attaccare quanti più bersagli possibile. Questi angeli non si ritirano mai da una battaglia.

ERIC L. WILLIAMS

Conoscenze degli angeli della luce

Religione CD 24: Un angelo della luce è la forma vincolata dei pensieri subcoscienti di una divinità, e si manifesta nel Mare Astrale come una particella di pura energia, che rimane inerte fino a quando non riceve ordini da angeli più potenti. Il pensiero da cui ha preso forma motiva le sue azioni in eterno.

Religione CD 29: Benché siano diretti dai pensieri di una divinità, gli angeli della luce possono agire indipendentemente affinché tali pensieri siano concretizzati. Vi sono addirittura state rare occasioni in cui gli angeli della luce hanno agito in modo contrario all'ethos del loro creatore nel tentativo di realizzare quelle idee.

Gruppi di incontro

Gli angeli della luce si possono incontrare in compagnia di altri angeli o come membri di un gruppo più grande intento a imporre la volontà di un dio.

Incontro di livello 22 (PE 24.550)

- 1 angelo della supremazia (livello 24 soldato)
- 8 angeli della luce (livello 23 gregario)
- 1 marut concordante (livello 22 controllore d'elite, *MM* 170)

Angelo della supremazia

Gli angeli della supremazia sono i più forti tra i guerrieri angelici.

Angelo della Supremazia	**Livello 24 Soldato**
Umanoide immortale Grande (angelo)	PE 6.050

Iniziativa +19 **Sensi** Percezione +18
PF 226; **Sanguinante** 113
CA 40; **Tempra** 38, **Riflessi** 36, **Volontà** 35
Immunità paura; **Resistenza** 15 radioso
Velocità 8, volo 12 (fluttuare)

(†) **Lancia** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Tuono**
Portata 3; +31 contro CA; 1d10 + 9 danni più 1d10 danni da tuono.

Luce di Giustizia (standard; incontro) ✦ **Radioso**
Gittata 10; +29 contro Tempra; 2d10 + 9 danni radiosi. *Effetto:* Il bersaglio è marchiato fino alla fine dell'incontro.

Giusta Convocazione (minore 1/round; a volontà)
Gittata visuale; bersaglia le creature marchiate dall'angelo della supremazia; nessun tiro per colpire; l'angelo della supremazia tira il bersaglio di 1 quadretto.

Fulgore Astrale (standard; incontro) ✦ **Radioso, Zona**
Emanazione ravvicinata 3; +29 contro Riflessi; 2d10 + 9 danni radiosi. *Effetto:* L'emanazione crea una zona di radiosità che permane fino alla fine dell'incontro. Gli attacchi con la lancia dell'angelo della supremazia infliggono 1d10 danni radiosi extra quando l'angelo si trova entro la zona.

Presenza Angelica (quando non è sanguinante)
Gli attacchi contro l'angelo della supremazia subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire.

Minaccia con Portata
Un angelo della supremazia può effettuare attacchi di opportunità contro tutti i nemici presenti entro la sua portata.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Supernal
Abilità Intimidire +21

For 29 (+21)	**Des** 21 (+17)	**Sag** 22 (+18)
Cos 26 (+20)	**Int** 25 (+19)	**Car** 19 (+16)

Equipaggiamento corazza di piastre, scudo pesante, lancia

Tattiche degli angeli della supremazia

Un angelo della supremazia si colloca presso una strozzatura o altra posizione tatticamente importante e impiega *fulgore astrale*. Sceglie come bersaglio un combattente in mischia per la sua *giusta convocazione*, portandolo a portata della sua lancia e della zona radiosa.

Conoscenze degli angeli della supremazia

Religione CD 24: Gli angeli della supremazia sorvegliano le dimore dei servi mortali preferiti degli dèi. Costituiscono inoltre la spina dorsale delle forze d'assalto di una divinità.

Gruppi di incontro

Un angelo della supremazia è l'avanguardia di qualsiasi truppa d'assalto inviata dagli dèi.

Incontro di livello 24 (PE 30.350)

- 3 angeli della supremazia (livello 24 soldato)
- 1 deva stella caduta (livello 26 artigliere)
- 1 fantasma tormentatore (livello 21 controllore, *MM* 112)

Arcangelo

I primi tra tutti gli angeli sono gli arcangeli, potenti esseri del Mare Astrale. Un arcangelo è l'autorità ultima in un dominio astrale, con la sola eccezione della divinità vera e propria.

L'archetipo dell'arcangelo può essere applicato a qualsiasi angelo.

Arcangelo	**Controllore d'elite**
(angelo)	PE Elite

Tiri salvezza +2
Punti azione 1
Punti ferita +8 per livello + punteggio di Costituzione
Poteri

Colpo Vendicatore (quando un alleato entro 5 quadretti dall'arcangelo scende a 0 punti ferita; a volontà)
L'arcangelo scatta di 2 quadretti e compie un attacco basilare in mischia come azione gratuita.

Presenza Opprimente (standard; incontro) ✦ **Radioso**
Emanazione ravvicinata 5; bersaglia i nemici; livello + 4 contro Volontà; 1d8 + modificatore di Saggezza danni radiosi, e il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo dell'arcangelo.

ANKHEG

Insetti repellenti che amano il sapore della carne di bipede, gli ankheg emergono all'improvviso dai loro nascondigli per catturare gli ignari. Un ankheg si muove con grande furtività, ma è possibile individuarlo grazie al fievole afrore dell'acido che gocciola dalle sue mandibole frementi.

Ankheg	**Livello 3 Appostato d'elite**
Bestia naturale Grande	PE 300

Iniziativa +10 **Sensi** Percezione +9; percezione tellurica 5
PF 100; **Sanguinante** 50
CA 17; **Tempra** 14, **Riflessi** 16, **Volontà** 14
Resistenza 5 acido
Tiri salvezza +2
Velocità 8, scavo 4 (scavare gallerie)
Punti azione 1

⊕ **Artiglio** (standard; a volontà)
+8 contro CA; 1d8 + 5 danni.

† **Afferrare con le Mandibole** (standard; utilizzabile solo quando l'ankheg non sta afferrando una creatura; a volontà)
+8 contro CA; 1d8 + 5 danni, e il bersaglio è afferrato; vedi anche *trasportare nelle mandibole*.

† **Rosicchiare e Svignarsela** (minore; a volontà) ✦ **Acido**
Bersaglia una creatura afferrata dall'ankheg; +8 contro CA; 1d8 + 2 danni, e 5 danni da acido continuati (tiro salvezza termina). Successivamente, l'ankheg scatta di 2 quadretti e tira il bersaglio nello spazio adiacente alla sua nuova posizione.

⇲ **Spruzzo Corrosivo** (standard; si ricarica la prima volta che è reso sanguinante) ✦ **Acido**
Propagazione ravvicinata 3; +8 contro Riflessi; 1d8 + 5 danni da acido, e il bersaglio è rallentato e subisce 5 danni da acido continuati (tiro salvezza termina).

Trasportare nelle Mandibole
Un ankheg può muoversi alla sua velocità normale quando trasporta una creatura Media o più piccola.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
Abilità Furtività +11

For 15 (+3)	**Des** 20 (+6)	**Sag** 16 (+4)
Cos 18 (+5)	**Int** 2 (-3)	**Car** 4 (-2)

Ankheg Cucciolo	**Livello 1 Bruto gregario**
Bestia naturale Piccola	PE 25

Iniziativa +3 **Sensi** Percezione +1; percezione tellurica 5
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.
CA 15; **Tempra** 12, **Riflessi** 14, **Volontà** 12
Resistenza 5 acido
Velocità 6, scavo 2 (scavare gallerie)

⊕ **Artiglio** (standard; a volontà)
+5 contro CA; 4 danni.

† **Squarciare con le Mandibole** (standard; a volontà) ✦ **Acido**
+4 contro CA; 6 danni. Se l'ankheg cucciolo ottiene un colpo critico contro un bersaglio, ogni creatura adiacente a quel bersaglio subisce 3 danni da acido.

Sciame della Covata
Un ankheg cucciolo ottiene un bonus di +4 ai tiri per colpire contro i bersagli afferrati da qualsiasi ankheg.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
Abilità Furtività +8

For 10 (+0)	**Des** 16 (+3)	**Sag** 12 (+1)
Cos 13 (+1)	**Int** 1 (-5)	**Car** 2 (-4)

CHRISTOPHER BURDETT

Tattiche degli ankheg

Gli ankheg adulti colpiscono rapidamente, tentando di afferrare e portare via un bersaglio vulnerabile. Un ankheg cucciolo rimane nascosto fino a quando un esemplare adulto non gli ha portato vicino una vittima da esso afferrata.

Conoscenze degli ankheg

Natura CD 10: Gli ankheg scavano labirintici complessi di gallerie, che potrebbero ospitare altri mostri che ne hanno occupato alcune porzioni.

Natura CD 15: Gli ankheg si possono incontrare in coppie da nidiata, i cui cuccioli lasciano di rado la sicurezza delle loro gallerie.

Gruppi di incontro

Di solito gli ankheg vengono incontrati a coppie. I cuccioli vengono talvolta controllati dalle formiche giganti dopo che gli alveari di queste ultime hanno scacciato o ucciso gli ankheg adulti.

Incontro di livello 4 (PE 950)
- 2 ankheg (livello 3 appostato d'elite)
- 6 ankheg cuccioli (livello 1 gregario)
- 1 draco dell'ira (livello 5 bruto, *MM* 79)

ARCONTE

I PRIMORDIALI CREARONO GLI ARCONTI per essere soldati nella catastrofica guerra contro gli immortali del Mare Astrale. Oggi essi agiscono quali servitori e mercenari di forze potenti nel Caos Elementale, come giganti, efreeti e demoni. Queste creature di energia esercitano una volontà propria ridotta al minimo, promuovendo invece gli obiettivi e le ambizioni dei loro padroni. I pochi arconti indipendenti pattugliano il Caos Elementale, attaccando le creature prive dell'origine elementale.

ARCONTE DELLA TERRA TERRAFURIOSO

UN ARCONTE DELLA TERRA TERRAFURIOSO è attratto dalle regioni di attività geologica, come vulcani, linee di faglia, inghiottitoi o aree inclini agli smottamenti.

Arconte della Terra Terrafurioso **Livello 14 Controllore**
Umanoide elementale Medio (terra) PE 1.000

Iniziativa +9 **Sensi** Percezione +13; percezione tellurica 20
Liquefazione Terrestre aura 5; ogni creatura priva della parola chiave "terra" che termini il proprio turno entro l'aura e non si sia mossa durante il turno è rallentata fino alla fine del suo turno successivo.
PF 143; **Sanguinante** 71
CA 28; **Tempra** 27, **Riflessi** 25, **Volontà** 26
Immunità malattia, pietrificazione, veleno
Velocità 6 (camminare sulla terra)

Schianto (standard; a volontà)
+19 contro CA; 2d8 + 6 danni.

Terra Furiosa (standard; a volontà) ✦ **Tuono**
Gittata 20; +17 (+20 contro le creature rallentate) contro Riflessi; 1d8 + 6 danni da tuono, e il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).

Spintone (standard; a volontà)
+19 contro CA; 1d10 + 6 danni, e il bersaglio viene spinto di 4 quadretti e buttato a terra prono.

Eruzione della Terra (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Tuono**
Emanazione ad area 1 entro 10; +18 contro Riflessi; 2d8 + 6 danni da tuono, e il bersaglio viene buttato a terra prono. *Mancato:* Danni dimezzati, e il bersaglio viene buttato a terra prono.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Primordiale
For 20 (+12) **Des** 14 (+9) **Sag** 23 (+13)
Cos 23 (+13) **Int** 19 (+11) **Car** 17 (+10)
Equipaggiamento cotta di maglia

ARCONTE DELLA TERRA ASSALITORE SISMICO

UN ASSALITORE SISMICO COSTITUISCE LA SPINA DORSALE di un esercito di arconti nel Caos Elementale. A volte svolge anche mansioni di guardia presso i giganti di pietra.

Arconte della Terra Assalitore Sismico **Livello 16 Soldato**
Umanoide elementale Medio (terra) PE 1.400

Iniziativa +16 **Sensi** Percezione +13; percezione tellurica 20
PF 160; **Sanguinante** 80
CA 32; **Tempra** 29, **Riflessi** 28, **Volontà** 27
Immunità malattia, pietrificazione, veleno
Velocità 6 (camminare sulla terra)

Piccone da Guerra (standard; a volontà) ✦ **Arma, Tuono**
+23 contro CA; 2d8 + 7 danni più 1d8 danni da tuono (crit 4d8 + 23 più 8 danni da tuono).

Giavellotto di Pietra (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Gittata 10/20; +23 contro CA; 1d10 + 7 danni, e il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo dell'arconte della terra assalitore sismico.

Pestata Sismica (standard; ricarica ⚅) ✦ **Tuono**
Emanazione ravvicinata 3; +21 contro Tempra; 2d10 + 7 danni da tuono, e il bersaglio viene buttato a terra prono. *Mancato:* Danni dimezzati, e il bersaglio viene buttato a terra prono.

Attacco Terrestre ✦ **Tuono**
Un arconte della terra assalitore sismico infligge 1d8 danni da tuono extra contro qualsiasi nemico prono.

Superiorità in Combattimento
Un arconte della terra assalitore sismico ottiene un bonus di +5 ai tiri degli attacchi di opportunità e immobilizza una creatura che lo colpisce con un attacco di opportunità.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Primordiale
For 18 (+12) **Des** 22 (+14) **Sag** 21 (+13)
Cos 24 (+15) **Int** 15 (+10) **Car** 17 (+11)
Equipaggiamento corazza di piastre, scudo pesante, piccone da guerra, 5 giavellotti

ARCONTE DELLA TERRA FRAGOROSO

GLI ARCONTI DELLA TERRA FRAGOROSI SERVONO COME TRUPPE D'ASSALTO nelle armate del Caos Elementale, schiacciando ogni nemico troppo lento per scappare.

Arconte della Terra Fragoroso **Livello 17 Bruto**
Umanoide elementale Medio (terra) PE 1.600

Iniziativa +12 **Sensi** Percezione +13; percezione tellurica 20
PF 204; **Sanguinante** 102
CA 29; **Tempra** 31, **Riflessi** 28, **Volontà** 29
Immunità malattia, pietrificazione, veleno
Velocità 6 (camminare sulla terra)

Martello da Guerra di Pietra (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+20 contro CA; 2d10 + 9 danni.

Assalto a Valanga (standard; a volontà)
Emanazione ravvicinata 2; +18 contro Riflessi; 1d10 + 9 danni, e il bersaglio viene buttato a terra prono.

Possanza Fragorosa ✦ **Tuono**
L'attacco di un arconte della terra fragoroso infligge 2d8 danni da tuono extra se l'arconte è adiacente a più di un nemico.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Primordiale
For 24 (+15) **Des** 18 (+12) **Sag** 21 (+13)
Cos 24 (+15) **Int** 15 (+10) **Car** 17 (+11)
Equipaggiamento martello da guerra

(Da sinistra a destra) arconte della terra assalitore sismico, terrafurioso e fragoroso

JIM NELSON

Conoscenze degli arconti della terra

Arcano CD 13: Gli arconti della terra preferiscono un'avanzata lenta e inesorabile verso la conquista, e sono strateghi eccellenti. Preferiscono catturare, tenere e fortificare le posizioni, a differenza degli slanci fulminei tipici degli arconti del fuoco. In questo rispetto, gli arconti della terra sono simili agli arconti del ghiaccio, e collaborano bene con essi.

Arcano CD 20: La più grande fortezza degli arconti della terra nel Caos Elementale è Thrak-Harda, governata da un titano di pietra di nome Re Brakkamul. Questa estesa fortificazione sorveglia una enorme gemma chiamata il Diamante della Disperazione.

Arcano CD 25: Si vocifera che le fortificazioni intorno al Diamante della Disperazione siano progettate per proteggere gli altri dalla pietra, piuttosto che la pietra dai ladri. Quale pericolo la gemma possa rappresentare è puramente ipotetico, e il Diamante è da lungo tempo una ossessione dei dao, misteriosi cugini degli efreeti e dei djinn.

Gruppi di incontro

Gli arconti della terra si possono incontrare insieme a qualsiasi tipo di creatura elementale, ansiosi di schiacciare qualsiasi nemico si metta sulla loro strada.

Incontro di livello 14 (PE 5.200)

- 1 arconte della terra terrafurioso (livello 14 controllore)
- 1 arconte della terra assalitore sismico (livello 16 soldato)
- 2 arconti del fuoco guardiani di brace (livello 12 bruto, *MM* 20)
- 1 arconte del ghiaccio flagello di grandine (livello 16 artigliere, *MM* 22)

Incontro di livello 18 (PE 10.400)

- 1 cambion magus del fuoco infernale (livello 18 artigliere, *MM* 42)
- 1 arconte della terra terrafurioso (livello 14 controllore)
- 2 arconti della terra assalitori sismici (livello 16 soldato)
- 2 arconti della terra fragorosi (livello 17 bruto)

Arconte delle tempeste scudo procellario

Impetuoso come un uragano, un arconte delle tempeste scudo procellario è sempre ansioso di combattere. Serve come versatile truppa di fanteria per i signori elementali più potenti, e si sforza in ogni modo di causare panico e sofferenza.

(Da sinistra a destra) arconte delle tempeste viandante dei fulmini, tessitore tempestoso e scudo procellario

Arconte delle Tempeste Scudo Procellario — **Livello 17 Soldato**
Umanoide elementale Medio (acqua, aria) — PE 1.600

Iniziativa +15 **Sensi** Percezione +15
Muro di Pioggia aura 1; ogni nemico che inizia il proprio turno entro l'aura deve effettuare una prova di Acrobazia o Atletica con CD 22. Un nemico che fallisca una prova viene buttato a terra prono.
PF 168; **Sanguinante** 84
CA 33; **Tempra** 30, **Riflessi** 30, **Volontà** 26
Immunità malattia, veleno; **Resistenza** 15 fulmine, 15 tuono
Velocità volo 8 (fluttuare)

(†) **Spada Lunga** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+23 contro CA; 2d8 + 7 danni, e il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo dell'arconte delle tempeste scudo procellario.

Fulmine Ringhiante (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Fulmine**
Gittata 10; +21 contro Riflessi; 2d8 + 7 danni da fulmine, e il bersaglio è marchiato (tiro salvezza termina). Ogni nemico adiacente al bersaglio subisce danni dimezzati ed è marchiato (tiro salvezza termina).

Tempesta Persecutrice (movimento; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Teletrasporto**
L'arconte delle tempeste scudo procellario si teletrasporta di 7 quadretti in uno spazio adiacente a una creatura che ha marchiato. Il bersaglio concede vantaggio in combattimento allo scudo procellario fino alla fine del turno dell'arconte.

Marchio delle Tempeste
Quando un arconte delle tempeste scudo procellario colpisce una creatura che ha marchiato con un attacco a distanza o in mischia, quella creatura è rallentata (tiro salvezza termina).

Allineamento Caotico malvagio — **Linguaggi** Primordiale
For 19 (+12) **Des** 20 (+13) **Sag** 15 (+10)
Cos 24 (+15) **Int** 17 (+11) **Car** 17 (+11)
Equipaggiamento corazza di piastre, scudo leggero, spada lunga

Tattiche degli arconti delle tempeste scudi procellari

Uno scudo procellario concentra i propri attacchi contro un bersaglio debole. Marchia il suo avversario a distanza usando *fulmine ringhiante*, poi si teletrasporta accanto a esso mediante *tempesta persecutrice*. Successivamente, lo scudo procellario attacca con la spada lunga, tenendo marchiato il bersaglio fino a quando le altre sue capacità non si ricaricano.

Arconte delle tempeste viandante dei fulmini

Un viandante dei fulmini crepita di intensità e arroganza, lampeggiando attraverso il campo di battaglia più velocemente di un batter di ciglia.

Arconte delle Tempeste Viandante dei Fulmini — **Livello 18 Schermagliatore**
Umanoide elementale Medio (acqua, aria) — PE 2.000

Iniziativa +18 **Sensi** Percezione +16
PF 171; **Sanguinante** 85
CA 32; **Tempra** 29, **Riflessi** 32, **Volontà** 29
Immunità malattia, veleno; **Resistenza** 15 fulmine, 15 tuono
Velocità volo 8 (fluttuare)

(†) **Lancia** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Teletrasporto**
+23 contro CA; 2d8 + 4 danni, e l'arconte delle tempeste viandante dei fulmini teletrasporta il bersaglio di 2 quadretti.
Effetto: Il viandante dei fulmini si teletrasporta di 2 quadretti.

JASON A. ENGLE

Ritorsione Tonante (reazione immediata, quando un nemico entra in un quadretto adiacente all'arconte delle tempeste viandante dei fulmini; ricarica ⚁ ⚂ ⚃) ✦ **Fulmine, Tuono**
Il nemico che attiva il potere subisce 5 danni da fulmine e da tuono continuati (tiro salvezza termina), e il viandante dei fulmini scatta di 2 quadretti.

Pulsazione Fulminante (standard; incontro) ✦ **Fulmine, Teletrasporto**
Emanazione ravvicinata 2; bersaglia i nemici; +21 contro Riflessi; 3d6 + 6 danni da fulmine. *Effetto:* L'arconte delle tempeste viandante dei fulmini si teletrasporta di 10 quadretti.

Allineamento Caotico malvagio — **Linguaggi** Primordiale
For 17 (+12) — **Des** 24 (+16) — **Sag** 15 (+11)
Cos 19 (+13) — **Int** 15 (+11) — **Car** 18 (+13)
Equipaggiamento corazza di scaglie, lancia

Tattiche degli arconti delle tempeste viandanti dei fulmini

Un viandante dei fulmini è in costante movimento sul campo di battaglia, scomparendo in un lampo dopo ogni attacco e riapparendo a breve distanza. L'arconte conserva la sua *pulsazione fulminante* per le situazioni nelle quali si ritrova circondato o fiancheggiato.

Arconte delle tempeste tessitore tempestoso

Cavalcando i venti impetuosi e le bufere che infuriano nel Caos Elementale, i tessitori tempestosi scaricano fulmini contro gli avversari con fanatico abbandono.

Arconte delle Tempeste Tessitore Tempestoso — **Livello 21 Artigliere**
Umanoide elementale Medio (acqua, aria) — PE 3.200
Iniziativa +12 — **Sensi** Percezione +14
PF 155; **Sanguinante** 77
CA 33 (37 con *bufera difensiva*); **Tempra** 32, **Riflessi** 33 (35 con *bufera difensiva*), **Volontà** 33
Immunità malattia, veleno; **Resistenza** 15 fulmine, 15 tuono
Velocità 6, volo 8 (fluttuare)

Tocco di Tempesta (standard; a volontà) ✦ **Fulmine**
+26 contro Tempra; 2d10 + 4 danni da fulmine.

Saetta Risonante (standard; a volontà) ✦ **Fulmine, Tuono**
Gittata 10; +26 contro Tempra; 1d10 + 5 danni da tuono, e 10 danni da fulmine continuati (tiro salvezza termina).

Fulmine Esplosivo (standard; si ricarica quando è reso sanguinante per la prima volta) ✦ **Fulmine**
Emanazione ravvicinata 2; +24 contro Riflessi; 2d8 + 5 danni da fulmine, e il bersaglio è accecato fino alla fine del turno successivo dell'arconte delle tempeste tessitore tempestoso.

Cuore delle Tempeste (standard; incontro) ✦ **Fulmine, Tuono**
Emanazione ad area 3 entro 20; bersaglia i nemici; +24 contro Riflessi; il bersaglio scorre di 3 quadretti, subisce 10 danni da fulmine continuati e 10 danni da tuono continuati, ed è trattenuto (tiro salvezza termina tutti).

Bufera Difensiva
Un arconte delle tempeste tessitore tempestoso ottiene un bonus di +2 alla CA e alla difesa di Riflessi contro gli attacchi a distanza.

Allineamento Caotico malvagio — **Linguaggi** Primordiale
Abilità Intimidire +20
For 14 (+12) — **Des** 15 (+12) — **Sag** 18 (+14)
Cos 23 (+16) — **Int** 25 (+17) — **Car** 25 (+16)
Equipaggiamento vesti

Tattiche degli arconti delle tempeste tessitori tempestosi

A differenza di gran parte degli artiglieri, un tessitore tempestoso è disposto ad avvicinarsi e impegnare un combattimento in mischia. Comincia con *cuore delle tempeste*, inabilitando quanti più avversari possibile e riorganizzando a proprio vantaggio il campo di battaglia prima di avvicinarsi e usare *tocco di tempesta*. Poi il tessitore tempestoso si ritira, usando la sua velocità di volo per mettere una certa distanza tra sé e i nemici.

Conoscenze degli arconti delle tempeste

Arcano CD 16: Gli arconti delle tempeste vivono in città fluttuanti che percorrono il Caos Elementale. Sempre in movimento, queste città vanno alla deriva nei cieli, indifferenti a ciò che avviene sotto di loro. Tuttavia, gli arconti delle tempeste sono capaci di colpire anche senza provocazione quando si annoiano.

Arcano CD 24: Gli arconti delle tempeste si possono trovare in compagnia dei giganti delle tempeste, specialmente durante le nere bufere urlanti che soffiano fuori dall'Abisso. Gli arconti delle tempeste e i giganti delle tempeste cavalcano questi venti malvagi mentre volteggiano attraverso gli strati del Caos Elementale, tracimando nei piani esterni per provocare tornado e uragani.

Arcano CD 29: Gli arconti delle tempeste e i giganti delle tempeste sono al loro peggio quando cavalcano i venti di una bufera nera. Quando volano sopra una bufera, queste creature possono attrarre numerosi demoni, che li seguono o combattono al loro fianco.

Gruppi di incontro

Drappelli di arconti delle tempeste pattugliano i domini dei loro padroni nel Caos Elementale. Gli arconti delle tempeste sono spesso al servizio dei giganti delle tempeste e dei loro compagni elementali.

Incontro di livello 18 (PE 10.400)
- 2 arconti delle tempeste scudi procellari (livello 17 soldato)
- 2 arconti delle tempeste viandanti dei fulmini (livello 18 schermagliatore)
- 1 arconte delle tempeste tessitore tempestoso (livello 21 artigliere)

Incontro di livello 18 (PE 11.600)
- 2 arconti del fuoco acciaio divampante (livello 19 soldato, *MM* 21)
- 1 arconte del ghiaccio scultore del gelo (livello 20 controllore, *MM* 23)
- 2 arconti delle tempeste viandanti dei fulmini (livello 18 schermagliatore)

Incontro di livello 22 (PE 20.750)
- 2 arconti delle tempeste tessitori tempestosi (livello 21 artigliere)
- 1 gigante delle tempeste (livello 24 controllore, *MM* 124)
- 2 falchi tonanti (livello 22 soldato d'elite, *MM* 218)

Arconte dell'Acqua Predone dei Fondali

Un predone dei fondali è un saccheggiatore spietato, felice quando può distruggere qualunque creatura si trovi sulla sua strada. Strazia i nemici con i colpi spietati del suo tridente, trascinandoli ai margini dell'acqua.

Arconte dell'Acqua Predone dei Fondali **Livello 13 Bruto**
Umanoide elementale Medio (acqua, acquatico) PE 800
Iniziativa +8 **Sensi** Percezione +7
PF 159; **Sanguinante** 79
CA 25; **Tempra** 27, **Riflessi** 25, **Volontà** 24
Immunità malattia, movimento forzato, veleno; **Resistenza** 10 acido; **Vulnerabilità** freddo (un arconte dell'acqua predone dei fondali che subisce danni da freddo è rallentato fino alla fine del suo turno successivo)
Tiri salvezza +2 contro effetti di immobilizzato, rallentato e trattenuto
Velocità 5, nuoto 7
(+) **Tridente** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+16 contro CA; 3d8 + 3 danni, e il bersaglio subisce una penalità di -2 alla CA fino alla fine del suo turno successivo.
Arpione d'Acqua (standard; ricarica ⚄ ⁞⁞)
Gittata 5; +16 contro CA; 4d8 + 5 danni, e l'arconte dell'acqua predone dei fondali tira il bersaglio in uno spazio adiacente a sé.
Turbine di Rebbi (standard; ricarica la prima volta che è reso sanguinante)
Emanazione ravvicinata 2; bersaglia i nemici; +16 contro CA; 2d8 + 5 danni, e il bersaglio subisce 2 danni per ogni quadretto di cui si muove nel proprio turno (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio subisce 1 danno per ogni quadretto di cui si muove nel proprio turno (tiro salvezza termina).
Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Primordiale
For 18 (+10) **Des** 15 (+8) **Sag** 13 (+7)
Cos 19 (+10) **Int** 12 (+7) **Car** 10 (+6)
Equipaggiamento corazza di scaglie, tridente

Tattiche degli arconti dell'acqua predoni dei fondali

Un predone dei fondali usa la sua velocità di nuoto a proprio vantaggio, assalendo i nemici che si avventurano nell'acqua. Inoltre, il suo corpo liquido gli permette di muoversi liberamente anche sulla terra. Impiega *arpione d'acqua* per tirare i nemici vicino a sé prima di usare *turbine di rebbi*, che usa sempre contro almeno due bersagli alla volta.

Arconte dell'Acqua Ramingo delle Maree

Taciturno e violento, un ramingo delle maree lascia che a parlare sia la punta della sua lancia.

Arconte dell'Acqua Ramingo delle Maree **Livello 15 Schermagliatore**
Umanoide elementale Medio (acqua, acquatico) PE 1.200
Iniziativa +13 **Sensi** Percezione +9
Ruscello Corporeo aura 1; ogni nemico entro l'aura che colpisca o manchi l'arconte dell'acqua ramingo delle maree con qualunque attacco viene spinto di 1 quadretto.
PF 144; **Sanguinante** 72
CA 29; **Tempra** 27, **Riflessi** 28, **Volontà** 26
Immunità malattia, movimento forzato, veleno; **Resistenza** 10 acido; **Vulnerabilità** freddo (un arconte dell'acqua ramingo delle maree che subisce danni da freddo è rallentato fino alla fine del suo turno successivo)
Tiri salvezza +2 contro effetti di immobilizzato, rallentato e trattenuto
Velocità 6, nuoto 8
(+) **Lancia Pesante** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Portata 2; +20 contro CA; 2d10 + 4 danni.
Vie Acquatiche (standard; ricarica ⁞⁞)
L'arconte dell'acqua ramingo delle maree scatta di 6 quadretti e compie un attacco con la lancia pesante contro ogni nemico entro portata in qualsiasi punto del proprio movimento.
Vantaggio in Combattimento
Gli attacchi in mischia di un arconte dell'acqua ramingo delle maree che vanno a segno buttano a terra prono qualsiasi bersaglio che stia concedendo vantaggio in combattimento alla creatura.
Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Primordiale
For 17 (+10) **Des** 19 (+11) **Sag** 14 (+9)
Cos 16 (+10) **Int** 15 (+9) **Car** 14 (+9)
Equipaggiamento corazza di scaglie, lancia pesante

Tattiche degli arconti dell'acqua raminghi delle maree

Un ramingo delle maree attende finché i suoi alleati non hanno impegnato gli avversari prima di attaccare a sua volta. Usa *vie acquatiche* ogni volta che ne ha l'opportunità, sfruttando il vantaggio in combattimento per buttare a terra proni quanti più nemici possibile.

Arconte dell'Acqua Scultore delle Onde

Modellando l'oceano con i movimenti dei suoi ventagli da guerra, uno scultore delle onde opera infaticabile affinché il mondo venga sommerso dalle acque ribollenti del Caos Elementale.

Arconte dell'Acqua Scultore delle Onde **Livello 16 Controllore (Guida)**
Umanoide elementale Medio (acqua, acquatico) PE 1.400
Iniziativa +10 **Sensi** Percezione +12
PF 157; **Sanguinante** 78
CA 30; **Tempra** 28, **Riflessi** 27, **Volontà** 30
Immunità malattia, movimento forzato, veleno; **Resistenza** 10 acido; **Vulnerabilità** freddo (un arconte dell'acqua scultore delle onde che subisce danni da freddo è rallentato fino alla fine del suo turno successivo)
Tiri salvezza +2 contro effetti di immobilizzato, rallentato e trattenuto
Velocità 6, nuoto 8
(+) **Onda Plasmata** (standard; a volontà)
+20 contro Riflessi; 2d6 + 5 danni, e il bersaglio viene spinto di 1 quadretto e buttato a terra prono.
Mulinello Vertiginoso (standard; a volontà)
Gittata 10; +19 contro Tempra; 2d8 + 7 danni, e il bersaglio non può caricare o scattare (tiro salvezza termina).
Geyser (standard; ricarica ⚄ ⁞⁞)
Emanazione ad area 2 entro 10; +19 contro Riflessi; 2d8 + 4 danni, e il bersaglio viene buttato a terra prono e non può usare azioni immediate fino alla fine del suo turno successivo.
Richiamo dell'Oceano (minore; si ricarica quando è reso sanguinante la prima volta)
Ogni alleato che si trovi entro 10 quadretti dall'arconte dell'acqua scultore delle onde e possieda la parola chiave "acqua" o la parola chiave "acquatico" scatta di 3 quadretti come azione gratuita e ottiene 10 punti ferita temporanei.
Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Primordiale
Abilità Intimidire +16
For 14 (+10) **Des** 19 (+12) **Sag** 25 (+15)
Cos 21 (+13) **Int** 15 (+10) **Car** 17 (+11)
Equipaggiamento vesti, 2 ventagli da guerra

(Da sinistra a destra) arconte dell'acqua scultore delle onde, predone dei fondali e ramingo delle maree

Tattiche degli arconti dell'acqua scultori delle onde

Uno scultore delle onde si accontenta di trattenersi presso il margine della battaglia, appena dentro il raggio di azione dei suoi poteri a distanza. Da questa posizione, lo scultore delle onde alterna l'uso di *mulinello vertiginoso* e *geyser*, utilizzando il primo mentre il secondo si ricarica. Uno scultore delle onde impiega *richiamo dell'oceano* nelle prime fasi del combattimento, una volta che i suoi alleati hanno impegnato i loro nemici.

Conoscenze degli arconti dell'acqua

Arcano CD 18: Gli arconti dell'acqua non sono limitati ai mari. Possono usare fiumi e ruscelli come se fossero strade, erigendo avamposti nelle paludi o nei laghi. Questi arconti preferiscono rimanere vicino all'acqua, ma sono in grado di sferrare attacchi terrestri come tattica di sorpresa.

Arcano CD 23: Gli arconti dell'acqua pattugliano le vie acquatiche a bordo di grandi navi liquide modellate dagli scultori delle onde. Queste bizzarre masse acquatiche possiedono uno stato semisolido che consente loro di immergersi ed emergere secondo i desideri degli arconti dell'acqua. Queste navi hanno fatto guadagnare dagli arconti dell'acqua una reputazione di pirati planari.

Gruppi di incontro

Gli arconti dell'acqua si incontrano tipicamente al servizio di padroni imprevedibili e distruttivi come il mare stesso. Sono servi fedeli, a patto che non vengano inviati troppo lontano dall'acqua e ricevano frequenti opportunità di diffondere pena e sofferenza.

Incontro di livello 12 (PE 3.500)

- 1 umano capitano pirata (livello 10 soldato)
- 2 furie ventodiabolico (livello 12 controllore)
- 2 arconti dell'acqua predoni dei fondali (livello 13 bruto)

Incontro di livello 14 (PE 5.200)

- 1 aboleth mago della melma (livello 17 artigliere, *MM* 8)
- 3 arconti dell'acqua predoni dei fondali (livello 13 bruto)
- 1 arconte dell'acqua scultore delle onde (livello 15 controllore)

ERIC L. WILLIAMS

BARGHEST

I BARGHEST SONO SELVAGGI MUTAFORMA GOBLIN che cercano potere e influenza attraverso la violenza e il tradimento. Possono adottare la forma di numerose creature, inclusi bugbear, hobgoblin e lupi.

BARGHEST STRAZIATORE

QUESTO BARGHEST BUGBEAR vive per la battaglia. Un barghest straziatore tenta di incitare alla violenza i bugbear, i goblin e gli hobgoblin, e spesso guida bande di predoni nelle loro campagne di saccheggio e devastazione.

Barghest Straziatore **Livello 4 Bruto**
Umanoide naturale Medio (mutaforma) PE 175

Iniziativa +4 **Sensi** Percezione +9; visione crepuscolare
PF 63; **Sanguinante** 31
CA 16; **Tempra** 17, **Riflessi** 15, **Volontà** 15
Velocità 6 (8 in forma di lupo)

(+) **Morso** (standard; utilizzabile solo in forma di lupo; a volontà)
+7 contro CA; 2d8 + 4 danni.

(+) **Ascia da Battaglia** (standard; utilizzabile solo in forma di bugbear; a volontà) ✦ **Arma**
+7 contro CA; 1d10 + 6 danni.

† **Attacco Balzante** (standard; ricarica ⚄ ⚅)
Il barghest straziatore scatta di 3 quadretti prima e dopo l'attacco: +7 contro CA; 3d8 + 5 danni.

† **Cibarsi di Potere** (standard; utilizzabile solo in forma di lupo; incontro) ✦ **Psichico, Recuperabile**
+5 contro Volontà; 2d6 + 5 danni psichici, e il barghest straziatore ottiene un uso di un potere di attacco a volontà o a incontro che ha visto utilizzare dal bersaglio durante questo incontro.
Lo straziatore deve usare il potere ottenuto mentre si trova in forma di bugbear, e prima della fine dell'incontro. Il bonus di attacco per il potere è +7 contro la CA, e +5 contro qualsiasi altra difesa.

Cambiare Forma (minore 1/round; a volontà) ✦ **Metamorfosi**
Un barghest straziatore può alterare la sua forma fisica per assumere le sembianze di un lupo o un bugbear (vedi "Cambiare forma," pagina 216).

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Goblin
Abilità Furtività +9
For 18 (+6) **Des** 15 (+4) **Sag** 14 (+4)
Cos 13 (+3) **Int** 12 (+3) **Car** 11 (+2)
Equipaggiamento ascia da battaglia

TATTICHE DEI BARGHEST STRAZIATORI

Uno straziatore che non si lanci alla carica in battaglia è piuttosto raro; la sottigliezza la lasciano ad altre bestie. Usano *attacco balzante* per colpire i difensori, poi si dirigono velocemente verso gli assalitori dei controllori del gruppo per cibarsi di un potere utile.

BARGHEST SIGNORE DELLA BATTAGLIA

UN SIGNORE DELLA BATTAGLIA RICEVE QUESTO NOME a causa della sua propensione ad assumere il controllo del flusso del combattimento, guadagnandosi il rispetto e il timore sia degli amici che dei nemici.

Barghest Signore della Battaglia **Livello 7 Controllore**
Umanoide naturale Medio (mutaforma) PE 300

Iniziativa +5 **Sensi** Percezione +12; visione crepuscolare
PF 82; **Sanguinante** 41
CA 21; **Tempra** 19, **Riflessi** 19, **Volontà** 19
Resistenza 5 psichico
Velocità 6 (8 in forma di lupo)

(+) **Morso** (standard; utilizzabile solo in forma di lupo; a volontà)
+12 contro CA; 2d6 + 4 danni, e il bersaglio viene buttato a terra prono.

(+) **Spadone** (standard; utilizzabile solo in forma di hobgoblin; a volontà) ✦ **Arma**
+12 contro CA; 1d10 + 5 danni, e il barghest signore della battaglia è invisibile al bersaglio fino alla fine del turno successivo del barghest.

(⚡) **Ululato Psichico** (standard; a volontà) ✦ **Paura, Psichico**
Gittata 10; +11 contro Volontà; 1d8 + 5 danni psichici, e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del barghest signore della battaglia. *Effetto secondario:* Il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina).

Barghest straziatore in forma di bugbear e in forma di lupo

CHIPPY

Barghest signore della battaglia in forma di hobgoblin e in forma di lupo

STEVE ELLIS

← **Cibarsi di Vita** (standard; utilizzabile solo in forma di lupo; incontro) ✦ **Guarigione, Necrotico**		
Propagazione ravvicinata 5; +11 contro Tempra; 1d8 + 1 danni necrotici, e 5 danni necrotici continuati (tiro salvezza termina). Quando un bersaglio subisce i danni continuati, il barghest signore della battaglia recupera 5 punti ferita.		
Cambiare Forma (minore 1/round; a volontà) ✦ **Metamorfosi**		
Un barghest signore della battaglia può alterare la sua forma fisica per assumere le sembianze di un lupo o un hobgoblin (vedi "Cambiare forma," pagina 216).		
Aumentare le Distanze (reazione immediata, quando viene colpito da un attacco in mischia; incontro)		
Il barghest signore della battaglia scatta di 2 quadretti.		
Allineamento Malvagio	**Linguaggi** Comune, Goblin	
Abilità Intimidire +11		
For 16 (+6)	**Des** 15 (+5)	**Sag** 18 (+7)
Cos 18 (+7)	**Int** 19 (+7)	**Car** 16 (+6)
Equipaggiamento spadone		

Tattiche dei barghest signori della battaglia

Un barghest signore della battaglia mantiene le distanze, preferendo lasciare che altre creature impegnino un combattimento in mischia. Si lascia circondare allo scopo di utilizzare *cibarsi di vita* nel modo più efficace, dopodiché aumenta le distanze tra sé e i nemici.

Conoscenze dei barghest

Natura CD 7: Sebbene i barghest siano i mutaforma della razza goblin, è possibile incontrarli anche in compagnia di altre creature malvagie. I barghest nascono casualmente in mezzo ai goblin, e la loro venuta al mondo è considerata dai genitori una benedizione di Bane.

Natura CD 12: I barghest guadagnano energia cibandosi della volontà dei loro avversari. Alcuni rubano i poteri; altri utilizzano la forza dei nemici per guarire le loro ferite.

Natura CD 17: I barghest hanno qualche segno particolare insolito che tradisce la loro natura speciale anche in forma goblinoide; una ciocca di capelli bianchi o un occhio scolorito sono i segni più comuni.

Gruppi di incontro

I barghest si possono incontrare mentre terrorizzano le prede in compagnia di goblin di ogni tipo, che quasi sempre guidano tramite forza bruta o intimidazione.

Incontro di livello 3 (PE 825)

- 1 barghest straziatore (livello 4 bruto)
- 2 goblin tiratori scelti (livello 2 artigliere, *MM* 137)
- 4 goblin combattenti (livello 1 schermagliatore, *MM* 137)

Incontro di livello 6 (PE 1.350)

- 1 barghest signore della battaglia (livello 7 controllore)
- 2 barghest straziatori (livello 4 bruto)
- 2 bugbear strangolatori (livello 6 appostato, *MM* 136)
- 1 hobgoblin comandante (livello 5 soldato, *MM* 140)

BEHIR

Il behir è un orrore serpentino dalle molte zampe famigerato per il suo terribile attacco sputafulmini. Predatori astuti e voraci, i behir sono cacciatori letali fin dal momento in cui escono dalle uova.

Behir

Astuto e mortale, un behir è capace di raggiungere le prede e divorarle intere. Tuttavia, un avversario dotato di prontezza di spirito potrebbe tentare di ragionare con un behir (o di corromperlo) prima di diventare il suo prossimo pasto.

Behir — **Livello 14 Soldato solitario**
Bestia magica naturale Enorme — PE 5.000

Iniziativa vedi *riflessi fulminei* — **Sensi** Percezione +12; percezione tellurica 10

Tempesta di Fulmini aura 5; un nemico che inizia il proprio turno entro l'aura subisce 5 danni da fulmine.

PF 564; **Sanguinante** 282

CA 30; **Tempra** 27, **Riflessi** 26, **Volontà** 26

Resistenza 15 fulmine

Tiri salvezza +5

Velocità 7, scalata 5

Punti azione 2

(+) **Artiglio** (standard; a volontà)
Portata 3; +21 contro CA; 2d8 + 6 danni.

† **Morso** (standard; a volontà) ✦ **Fulmine**
Portata 3; +21 contro CA; 1d8 + 6 danni più 1d8 danni da fulmine.

† **Divorare** (standard; si ricarica quando nessuna creatura è influenzata da questo potere)
Portata 3; +19 contro Riflessi; 2d8 + 6 danni, e un bersaglio Medio o più piccolo viene inghiottito. Un bersaglio inghiottito è afferrato e trattenuto. Una creatura inghiottita possiede linea di visuale e linea di effetto solo verso il behir, e nessuna creatura possiede linea di visuale o linea di effetto verso di essa. Una creatura che sfugga alla presa non è più inghiottita e appare in uno spazio adiacente al behir. Un behir può muoversi normalmente quando ha afferrato un bersaglio in questo modo. Quando il behir muore, il bersaglio può sfuggire come azione di movimento, apparendo nello spazio precedentemente occupato dal behir. *Mantenere minore:* Il behir mantiene la presa, e il bersaglio subisce 15 danni.

⇶ **Soffio Fulminante** (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Fulmine**
Propagazione ravvicinata 5; +17 contro Riflessi; 3d10 + 6 danni da fulmine, e il bersaglio è frastornato. *Mancato:* Danni dimezzati.

⇶ **Pestata di Zampa Tonante** (standard; a volontà)
Emanazione ravvicinata 3; +17 contro Tempra; 1d8 + 6 danni, e il bersaglio viene buttato a terra prono.

Riflessi Fulminei
Il behir agisce tre volte per round, ai conteggi di iniziativa 30, 20 e 10. Non può ritardare o preparare azioni. In ogni turno, può compiere un'azione standard anziché il normale assortimento di azioni. Può utilizzare un'azione immediata in mezzo a ogni coppia di turni.

Allineamento Senza allineamento — **Linguaggi** Comune, Draconico

For 23 (+13)	**Des** 20 (+12)	**Sag** 21 (+12)
Cos 21 (+12)	**Int** 7 (+5)	**Car** 13 (+8)

Tattiche dei behir

Un behir inizia il combattimento attaccando un avversario di aspetto debole con *divorare*, anche se così facendo si espone ad attacchi di opportunità quando passa accanto ad altri nemici. Mentre mantiene *divorare*, il behir impiega *soffio fulminante* e *pestata di zampa tonante* per colpire numerosi avversari, ricorrendo al morso e agli artigli se messo alle strette in mischia.

Behir cucciolo saettante

Sebbene sia piccolo in confronto agli esemplari adulti, un behir cucciolo saettante è abbastanza grosso e veloce per catturare e divorare facilmente le creature a cui dà la caccia.

Behir Cucciolo Saettante — **Livello 8 Soldato solitario**
Bestia magica naturale Grande — PE 1.750

Iniziativa vedi *riflessi fulminei* — **Sensi** Percezione +7; percezione tellurica 10

PF 325; **Sanguinante** 176

CA 24; **Tempra** 19, **Riflessi** 21, **Volontà** 19

Resistenza 10 fulmine

Tiri salvezza +5

Velocità 8, scalata 5

Punti azione 2

(+) **Artiglio** (standard; a volontà)
Portata 2; +15 contro CA; 2d6 + 6 danni.

† **Morso** (standard; a volontà) ✦ **Fulmine**
Portata 2; +15 contro CA; 1d6 + 6 danni più 1d6 danni da fulmine.

† **Spinta Sbilanciante** (minore; ricarica ⚀ ⚄ ⚅)
Il behir cucciolo saettante carica ed effettua il seguente attacco: +16 contro CA; 1d12 + 6 danni, e il bersaglio viene buttato a terra prono.

† **Reazione di Artiglio Squarciante** (reazione immediata, quando viene colpito da un attacco in mischia; a volontà)
Il behir cucciolo saettante effettua un attacco con gli artigli conro la creatura che attiva il potere.

⇶ **Scossa Fulminante** (standard; ricarica ⚄ ⚅ e quando è reso sanguinante per la prima volta) ✦ **Fulmine**
Emanazione ravvicinata 2; +13 contro Riflessi; 2d10 + 7 danni da fulmine. *Mancato:* Danni dimezzati.

Riflessi Fulminei
Il behir cucciolo saettante agisce tre volte per round, ai conteggi di iniziativa 20, 15 e 5. Non può ritardare o preparare azioni. In ogni turno, può compiere un'azione standard anziché il normale assortimento di azioni. Può utilizzare un'azione immediata in mezzo a ogni coppia di turni.

Allineamento Senza allineamento — **Linguaggi** Comune, Draconico

For 17 (+7)	**Des** 20 (+9)	**Sag** 17 (+7)
Cos 16 (+7)	**Int** 7 (+2)	**Car** 11 (+4)

Tattiche dei behir cucciolo saettanti

Un cucciolo saettante si muove rapidamente per raggiungere la distanza di mischia e si concentra su un unico avversario in armatura leggera. Impiega *spinta sbilanciante* prima di effettuare attacchi con il morso e con gli artigli, e utilizza *scossa fulminante* e *reazione di artiglio squarciante* contro gli avversari che si frappongono tra lui e il bersaglio che ha scelto.

Behir destriero tempestoso

Addestrati come cavalcature dai giganti delle tempeste, i behir destrieri tempestosi focalizzano il loro respiro fulminante in flussi continui di elettricità scintillante, che afferrano e scalano con le loro molte zampe.

Behir Destriero Tempestoso	**Livello 24 Soldato**
Bestia magica naturale Enorme	PE 6.050

Iniziativa +21 **Sensi** Percezione +18; percezione tellurica 10
PF 229; **Sanguinante** 114
CA 40; **Tempra** 38, **Riflessi** 36, **Volontà** 35
Resistenza 15 fulmine
Velocità 8, volo 8 (fluttuare)

Morso (standard; a volontà) ✦ **Fulmine**
Portata 2; +31 contro CA; 1d8 + 9 danni più 1d8 danni da fulmine, e ogni creatura entro 3 quadretti dal bersaglio subisce 5 danni da fulmine.

Soffio Fulminante (standard; ricarica ⚅ ⚄ ⚃) ✦ **Fulmine**
Emanazione ravvicinata 3; due creature entro l'emanazione; +29 contro Riflessi; 1d10 + 9 danni da fulmine e il bersaglio è rallentato fino alla fine del suo turno successivo.

Cavalcare il Fulmine (quando è cavalcato da una creatura amichevole di 24° livello o superiore; a volontà) ✦ **Cavalcatura**
Il behir destriero tempestoso può usare il suo morso o soffio fulminante una volta per turno come azione minore. In aggiunta, il cavaliere ottiene un bonus di +2 agli attacchi con poteri da fulmine.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune, Draconico

For 27 (+20)	**Des** 25 (+19)	**Sag** 23 un (+18)
Cos 29 (+21)	**Int** 7 (+10)	**Car** 15 (+14)

Tattiche dei behir destrieri tempestosi

Un destriero tempestoso collbora con il suo cavaliere per caricare gruppi compatti di nemici, usando i suoi attacchi per infliggere danni a quanti più avversari sia possibile.

Conoscenze dei behir

Natura CD 11: Un behir è un predatore astuto che trascorre la sua vita separato dai suoi simili. I behir scacciano dal nido i cuccioli poco dopo che sono usciti dalle uova, costringendoli a lottare per sopravvivere fin dal loro primo giorno.

Natura CD 18: Nonostante la sua natura bestiale, un behir è sorprendentemente intelligente. In virtù della loro capacità di parlare e capire il Comune, i behir sono ricercati dalle creature intenzionate a blandire uno di questi predatori inducendolo a servirle. Tali negoziati finiscono male se il behir non trova le condizioni di suo gradimento.

Natura CD 23: Un behir destriero tempestoso può cavalcare i fulmini che genera, ottenendo la capacità di volare e addirittura fluttuare nell'aria. Questi behir sono alleati e cavalcature dei giganti delle tempeste.

Gruppi di incontro

In genere, i behir cacciano e vivono da soli. Tuttavia, sono abbastanza furbi da collaborare con altre creature quando è necessario, e reclutano anche creature più deboli al loro servizio.

Incontro di livello 10 (PE 2.500)
- 1 behir cucciolo saettante (livello 8 soldato solitario)
- 3 bugbear danzatori di guerra (livello 6 schermagliatore)

Incontro di livello 17 (PE 8.200)
- 1 behir (livello 14 soldato solitario)
- 1 medusa sudario di Zehir (livello 18 schermagliatore, *MM* 172)
- 1 yuan-ti esecrabile incantatore (livello 15 artigliere, *MM* 269)

WAYNE ENGLAND

BEHOLDER

Con i loro micidiali raggi oculari e la loro natura vorace, i beholder sono tra i mostri più potenti e più temuti.

Beholder gauth

Il gauth è l'esemplare più infimo nella specie dei beholder, ma sfrutta la reputazione dei suoi cugini più temibili per tiranneggiare sulle creature più deboli.

Beholder Gauth **Livello 5 Artigliere d'elite**
Bestia magica aberrante Media PE 400

Iniziativa +4 **Sensi** Percezione +10; visione onnidirezionale, scurovisione
PF 102; **Sanguinante** 51
CA 17; **Tempra** 16, **Riflessi** 18, **Volontà** 19
Tiri salvezza +2
Velocità volo 6 (fluttuare)
Punti azione 1

Morso (standard; a volontà)
+12 contro CA; 2d4 danni.

Occhio Centrale (minore; a volontà)
Gittata 5; +10 contro Volontà; il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del beholder gauth.

Raggi Oculari (standard; a volontà) ✦ vedi testo
Il beholder gauth può utilizzare fino a due poteri di *raggio oculare* scelti dalla lista che segue. Ciascun potere deve essere diretto contro una creatura diversa. Utilizzare i *raggi oculari* non provoca attacchi di opportunità.
1-Raggio di Fuoco (Fuoco): Gittata 8; +10 contro Riflessi; 2d6 + 4 danni da fuoco.
2-Raggio Spossante (Necrotico): Gittata 8; +10 contro Tempra; 1d8 + 4 danni necrotici, e il bersaglio è indebolito (tiro salvezza termina).
3-Raggio di Sonno (Sonno): Gittata 8; +10 contro Tempra; il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina). *Primo tiro salvezza fallito:* Il bersaglio sviene (tiro salvezza termina).
4-Raggio Telecinetico: Gittata 8; +10 contro Tempra; il beholder gauth fa scorrere il bersaglio di 4 quadretti.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Gergo delle Profondità
For 12 (+3) **Des** 15 (+4) **Sag** 16 (+5)
Cos 15 (+4) **Int** 18 (+6) **Car** 20 (+7)

Tattiche dei beholder gauth

Un gauth fa affidamento su alleati e servitori per tenere lontani i nemici mentre li attacca con i suoi *raggi oculari*. Se viene affrontata da un forte combattente in mischia, la creatura utilizza il suo *raggio telecinetico* per spingere l'avversario entro la portata dei propri alleati. Gli incantatori e i combattenti a distanza vengono messi fuori combattimento dal *raggio soporifero* del gauth, o immobilizzati dal suo *occhio centrale*.

Conoscenze dei gauth

Dungeon CD 12: Benché sia meno potente dei beholder suoi cugini, un gauth possiede comunque letali *raggi oculari* e un insaziabile appetito di potere.

Dungeon CD 17: Un gauth è una creatura pavida, che fa affidamento sui suoi schiavi e alleati per la propria protezione. È perfettamente disposto a sacrificare quegli alleati per salvare la sua vita.

Beholder occhio di gelo

L'occhio di gelo è un predatore spietato che infesta le terre fredde coperte di ghiaccio e neve. Ancor più di altri tipi di beholder, l'occhio di gelo vive per il piacere perverso del momento, preoccupandosi raramente di piani a lungo termine.

Beholder Occhio di Gelo **Livello 14 Artigliere d'elite**
Bestia magica aberrante Grande PE 2.000

Iniziativa +12 **Sensi** Percezione +16; visione onnidirezionale, scurovisione
PF 222; **Sanguinante** 111; vedi anche *armatura di ghiaccio*
CA 26 (28 con *armatura di ghiaccio*); **Tempra** 26 (28 con *armatura di ghiaccio*), **Riflessi** 26, **Volontà** 27
Resistenza 15 freddo
Tiri salvezza +2
Velocità volo 4 (fluttuare)
Punti azione 1

Morso (standard; a volontà)
+21 contro CA; 2d6 danni.

Occhio Centrale (minore 1/round; a volontà)
Gittata 8; +20 contro Riflessi; il bersaglio è indebolito (tiro salvezza termina). Se il bersaglio subisce danni da freddo mentre è indebolito da questo potere, resta immobilizzato fino a quando non è più indebolito.

Occhi del Beholder (gratuita, quando un nemico inizia il proprio turno entro 5 quadretti dal beholder occhio di gelo; a volontà)
L'occhio di gelo utilizza un *raggio oculare* contro il nemico che attiva il potere. Quando l'occhio di gelo è sanguinante, ogni creatura che colpisce riceve anche vulnerabilità 5 freddo fino alla fine del turno successivo del beholder.

Raggi Oculari (standard; a volontà) ✦ vedi testo
Il beholder occhio di gelo usa un potere di *raggio oculare* scelto dalla lista che segue. Utilizzare i *raggi oculari* non provoca attacchi di opportunità.
1-Raggio Congelante (Freddo): Gittata 10; +19 contro Riflessi; 2d8 + 7 danni da freddo.
2-Raggio Telecinetico: Gittata 10; +19 contro Tempra; l'occhio di gelo fa scorrere il bersaglio di 6 quadretti.
3-Raggio di Ghiaccio (Freddo): Gittata 10; +19 contro Riflessi; 1d8 + 6 danni da freddo, e il bersaglio subisce 5 danni da freddo continuati ed è immobilizzato (tiro salvezza termina entrambi).

Armatura di Ghiaccio (quando è reso sanguinante per la prima volta; incontro)
La CA e la difesa di Tempra del beholder occhio di gelo aumentano di 2 fino alla fine dell'incontro.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Gergo delle Profondità
For 13 (+8) **Des** 21 (+12) **Sag** 18 (+11)
Cos 21 (+12) **Int** 12 (+8) **Car** 23 (+13)

JEREMY JARVIS

Tattiche degli occhi di gelo

In ogni round, l'occhio di gelo sceglie come bersaglio l'avversario più vicino con il suo *occhio centrale*, seguito da un *raggio oculare*. Utilizza *raggio di ghiaccio* per immobilizzare gli avversari in mischia, impiegando poi *raggio telecinetico* per fare scorrere i bersagli entro portata del suo effetto *occhi del beholder*.

Conoscenze degli occhi di gelo

Dungeon CD 18: Un occhio di gelo preferisce vivere nelle terre fredde del mondo e del Caos Elementale, fluttuando ad alta quota sopra il paesaggio ghiacciato per spiare le prede da lontano.

Dungeon CD 23: Arconti del ghiaccio, giganti del gelo e oni impiegano gli occhi di gelo come cacciatori e guardiani. Questi sadici beholder sono spesso irritati dagli ordini di tali creature, ma obbediscono fino a quando i loro padroni riescono a satollare il loro appetito di crudeltà.

Beholder occhio del caos

L'occhio del caos è una macchina di distruzione eccezionale, che schiva tattiche e raziocinio a favore dello spargimento del massimo grado di rovina e devastazione.

Beholder Occhio del Caos **Livello 25 Artigliere d'elite**
Bestia magica aberrante Grande PE 14.000

Iniziativa +20 **Sensi** Percezione +16; visione onnidirezionale, scurovisione

PF 364; **Sanguinante** 182; vedi anche *increspatura caotica*
CA 37; **Tempra** 37, **Riflessi** 37, **Volontà** 38
Tiri salvezza +2
Velocità volo 8 (fluttuare)
Punti azione 1

(↓) **Morso** (standard; a volontà)
+32 contro CA; 2d6 + 7 danni.

Occhio Centrale (minore 1/round; a volontà)
Gittata 20; +30 contro Tempra, e il bersaglio non può usare poteri di attacco a incontro o poteri di attacco giornalieri fino alla fine del turno successivo del beholder occhio del caos.

Occhi del Beholder (gratuita, quando un nemico inizia il proprio turno entro 5 quadretti dal beholder occhio del caos; a volontà)
L'occhio del caos utilizza un *raggio oculare* contro il nemico che attiva il potere.

Raggi Oculari (standard; a volontà) ✦ vedi testo
L'occhio del caos usa un potere di *raggio oculare* scelto dalla lista che segue. Utilizzare i *raggi oculari* non provoca attacchi di opportunità.
1-Raggio Telecinetico: Gittata 10; +30 contro Tempra; 3d8 + 7 danni, e l'occhio del caos fa scorrere il bersaglio di 6 quadretti.
2-Raggio Accecante: Gittata 10; +30 contro Riflessi; 3d8 + 7 danni, e il bersaglio è accecato (tiro salvezza termina).
3-Raggio Disorientante (Charme, Psichico): Gittata 10; +30 contro Volontà; 3d8 + 7 danni psichici, l'occhio del caos fa scorrere il bersaglio di 6 quadretti, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).
4-Raggio Esasperante (Charme, Psichico): Gittata 10; +30 contro Volontà; 3d8 + 7 danni psichici, e il bersaglio è dominato fino alla fine del turno successivo dell'occhio del caos.
5-Raggio di Paura (Paura, Psichico): Gittata 10; +30 contro Volontà; 3d8 + 7 danni psichici, e il bersaglio si muove della propria velocità allontanandosi dall'occhio del caos seguendo il percorso più sicuro possibile.
6-Raggio Teletrasportante (Teletrasporto): Gittata 10; +30 contro Riflessi; 3d8 + 7 danni, e l'occhio del caos teletrasporta il bersaglio di 10 quadretti.

Increspatura Caotica (quando è reso sanguinante per la prima volta; incontro)
Ogni nemico entro 5 quadretti dal beholder occhio del caos viene scelto come bersaglio da un potere *raggio oculare* casuale come azione gratuita. Successivamente, l'occhio del caos si teletrasporta di 6 quadretti come azione gratuita.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Gergo delle Profondità

For 18 (+16)	**Des** 26 (+20)	**Sag** 18 (+16)
Cos 26 (+20)	**Int** 21 (+17)	**Car** 28 (+21)

Tattiche degli occhi del caos

L'occhio del caos sceglie come bersaglio una creatura casuale per il suo *occhio centrale* in ogni round, mentre dirige uno dei suoi *raggi oculari* contro un'altra creatura. Quando è reso sanguinante, utilizza *increspatura caotica* per attaccare bersagli più vicini, poi si teletrasporta in una posizione facilmente difendibile.

Conoscenze degli occhi del caos

Dungeon CD 26: Gli occhi del caos sono associati ai demoni e ad altre creature del Caos Elementale, sebbene possano allearsi con qualsiasi creatura se così facendo possono promuovere i loro obiettivi rovinosi. Come un demone, un occhio del caos desidera seminare discordia e distruzione, ma i suoi piani sono assai più complessi.

Dungeon CD 31: Gli occhi del caos hanno avuto origine da un antico beholder occhio tiranno che desiderava attingere al potere della scheggia di pura malvagità che creò l'Abisso. Anche se non riuscì mai a trovare la scheggia, questo occhio tiranno fece ritorno dall'Abisso pervaso da un grande potere che lo deformò fisicamente e mentalmente. Nessuno può dire quali obiettivi segreti motivino gli occhi del caos, ma le loro azioni si allineano più spesso con gli interessi dei demoni che con quelli degli altri beholder.

ERIC L. WILLIAMS/JIM NELSON

Beholder tiranno supremo

I più orrendi tra tutti i beholder, i tiranni supremi emergono dal Reame Remoto per spargere oscura pazzia dovunque vadano.

Beholder Tiranno Supremo **Livello 29 Artigliere Solitario**
Bestia magica aberrante Enorme PE 75.000

Iniziativa +20 **Sensi** Percezione +27; visione onnidirezionale, scurovisione

PF 1.080; **Sanguinante** 540; vedi anche *raggi spasmodici*
CA 41; **Tempra** 38, **Riflessi** 40, **Volontà** 42
Immunità pietrificazione
Tiri salvezza +5
Velocità volo 8 (fluttuare)
Punti azione 2

Morso (standard; a volontà)
+36 contro CA; 3d8 + 10 danni.

Occhio Centrale (minore 1/round; a volontà)
Gittata 30; +34 contro Tempra; il bersaglio è frastornato e rallentato (tiro salvezza termina entrambi). *Primo tiro salvezza fallito:* Il bersaglio è stordito (tiro salvezza termina). *Mancato:* Il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).

Occhi del Beholder (gratuita, quando un nemico inizia il proprio turno entro 5 quadretti dal beholder; a volontà)
Il tiranno supremo utilizza un *raggio oculare* contro il nemico che attiva il potere.

Raggi Spasmodici (quando è reso sanguinante per la prima volta e di nuovo quando il beholder tiranno supremo scende a 0 punti ferita;)
Il tiranno supremo usa un potere *raggio oculare* casuale contro ogni nemico entro 10 quadretti.

Raggi Oculari (standard; a volontà) ✦ vedi testo
Il beholder tiranno supremo può utilizzare fino a due poteri di *raggio oculare* scelti dalla lista che segue. Il quadretto di origine di ciascuna emanazione ad area deve essere centrato su un nemico diverso. Utilizzare i *raggi oculari* non provoca attacchi di opportunità.

1-Raggio di Pazzia (Charme, Psichico): Emanazione ad area 1 entro 10; +32 contro Volontà; 2d8 + 7 danni psichici, e il bersaglio deve effettuare un attacco basilare contro il suo alleato più vicino come azione gratuita.

2-Raggio Disfacente: Emanazione ad area 1 entro 10; +32 contro Tempra; 2d6 + 7 danni, e il bersaglio subisce 10 danni continuati (tiro salvezza termina). *Primo tiro salvezza fallito:* Il bersaglio subisce 1d10 danni. *Secondo tiro salvezza fallito:* Il bersaglio subisce 2d10 danni. *Terzo tiro salvezza fallito:* Il bersaglio subisce 3d10 danni, e i danni continuati di questo potere terminano.

3-Raggio Avvizzente (Necrotico): Emanazione ad area 1 entro 10; +32 contro Tempra; 2d8 + 7 danni, e il bersaglio subisce 10 danni necrotici continuati (tiro salvezza termina). *Primo tiro salvezza fallito:* Il bersaglio è indebolito (tiro salvezza termina).

4-Raggio Ardente (Fuoco): Emanazione ad area 1 entro 10; +32 contro Riflessi; 2d6 + 7 danni da fuoco, e il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire e 10 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina entrambi).

5-Raggio Telecinetico: Emanazione ad area 1 entro 10; +32 contro Tempra; il beholder fa scorrere il bersaglio di 8 quadretti, e il bersaglio viene buttato a terra prono.

6-Raggio Congelante (Freddo): Emanazione ad area 1 entro 10; +32 contro Tempra; 2d8 + 7 danni da freddo, e il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri salvezza fino alla fine del turno successivo del beholder.

7-Raggio Pietrificante: Emanazione ad area 1 entro 10; +32 contro Riflessi; il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina). *Primo tiro salvezza fallito:* Il bersaglio è immobilizzato anziché rallentato (tiro salvezza termina). *Secondo tiro salvezza fallito:* Il bersaglio è pietrificato.

8-Raggio Disintegrante: Emanazione ad area 1 entro 10; +32 contro Tempra; 2d10 + 7 danni, e il bersaglio subisce 15 danni continuati (tiro salvezza termina). *Effetto secondario:* 10 danni continuati (tiro salvezza termina).

9-Raggio Traente: Emanazione ad area 1 entro 10; +32 contro Riflessi; il bersaglio subisce una penalità di -5 a tutte le difese, e all'inizio del suo turno il beholder lo tira di 2 quadretti (tiro salvezza termina entrambi). *Effetto secondario:* Il bersaglio subisce una penalità di -2 a tutte le difese (tiro salvezza termina).

10-Raggio Repulsore: Emanazione ad area 1 entro 10; +32 contro Riflessi; il bersaglio subisce una penalità di -2 ai Riflessi, e all'inizio del suo turno il tiranno supremo lo spinge di 6 quadretti (tiro salvezza termina entrambi). *Effetto secondario:* Il bersaglio viene spinto di 3 quadretti all'inizio del suo turno (tiro salvezza termina).

Campo di Antimagia

Un beholder tiranno supremo non subisce danni dagli effetti a zona.

Allineamento Malvagio	**Linguaggi** Gergo delle Profondità	
For 22 (+20)	**Des** 22 (+20)	**Sag** 27 (+22)
Cos 30 (+24)	**Int** 34 (+26)	**Car** 38 (+28)

Tattiche dei tiranni supremi

Il tiranno supremo concentra i suoi attacchi con l'*occhio centrale* sui combattenti in mischia di aspetto più poderoso, sperando di escluderli dalla battaglia. Fluttua sopra gli avversari sul terreno, mantenendosi fuori dalla mischia mentre attacca i bersagli più vicini con i suoi *raggi oculari*. Tuttavia, rimane vicino ai nemici allo scopo di massimizzare l'effetto dei suoi *raggi spasmodici*.

Conoscenze dei tiranni supremi

Dungeon CD 28: Il tiranno supremo è l'espressione definitiva della specie dei beholder. Queste creature hanno origine nel Reame Remoto, e traggono potere dalla pazzia di quel luogo inconoscibile.

Dungeon CD 33: I tiranni supremi comandano i beholder inferiori, e persino i volitivi e imprevedibili occhi del caos si inchinano ai desideri di uno di questi mostri.

Gruppi di incontro

I beholder comandano una vasta gamma di forze, tipicamente composte da servi disposti a frapporsi tra i padroni e i loro nemici. Molti beholder reclutano al loro servizio delle creature volanti, creando una micidiale forza d'assalto aerea.

Incontro di livello 5 (PE 1.100)

- 1 beholder gauth (livello 5 artigliere d'elite)
- 2 barghest straziatori (livello 4 bruto)
- 1 goblin sottocapo (livello 4 controllore d'elite, *MM* 138)

Incontro di livello 13 (PE 4.000)

- 1 beholder occhio di gelo (livello 14 artigliere d'elite)
- 1 oni incantatore (livello 10 appostato d'elite, *MM* 189)
- 2 viverne (livello 10 schermagliatore, *MM* 263)

Incontro di livello 24 (PE 34.750)

- 1 beholder occhio del caos (livello 25 artigliere d'elite)
- 1 idra del caos (livello 22 bruto solitario)

Incontro di livello 29 (PE 89.000)

- 1 beholder tiranno supremo (livello 29 artigliere solitario)
- 2 massacrapietre martellatori (livello 25 soldato)

BULLYWUG

CATTIVI E RUMOROSI, i bullywug trasformano ogni palude in cui vivono in una lugubre eco della terra che era, in quanto essi stessi considerano la loro esistenza innatamente sbagliata. I bullywug percepiscono questa loro "incorrettezza" esprimendola sotto forma di estrema paranoia, unita alla sensazione che chiunque abbia intenzione di ucciderli. E in effetti è proprio così: le creature che attaccano un bullywug con estrema potenza o precisione si scoprono benedette da un istante di chiarezza e di forza rinnovata, come se il mondo naturale stesso le ringraziasse.

BULLYWUG INSUDICIATORE

ROBUSTO E FORTE, un bullywug insudiciatore effettua grandi balzi in combattimento per buttare a terra gli avversari.

Bullywug Insudiciatore **Livello 1 Bruto**
Umanoide naturale Medio (acquatico) PE 100

Iniziativa +2 **Sensi** Percezione +0
Aria Rancida (Veleno) aura 2; qualsiasi nemico che spenda un impulso curativo entro l'aura è indebolito fino alla fine del suo turno successivo.
PF 34; **Sanguinante** 17
CA 12; **Tempra** 12, **Riflessi** 12, **Volontà** 10
Velocità 6 (camminare nelle paludi), nuoto 4
Lancia (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+4 contro CA; 1d8 + 3 danni.
Spinta del Bullywug (standard; utilizzabile solo al posto di un attacco basilare in mischia quando il bullywug carica; ricarica ⚁ ⚂)
+5 contro Tempra; 2d6 + 4 danni, e il bersaglio viene buttato a terra prono. *Mancato:* Il bullywug insudiciatore subisce 3 danni e viene buttato a terra prono.
Prepotente
Gli attacchi di un bullywug infliggono 1d6 danni extra contro i bersagli proni.
Ringraziamento della Natura ✦ **Guarigione**
Qualsiasi attaccante che ottenga un colpo critico contro un bullywug insudiciatore recupera 3 punti ferita.
Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Primordiale
Abilità Atletica +8
For 16 (+3) **Des** 14 (+2) **Sag** 10 (+0)
Cos 14 (+2) **Int** 6 (-2) **Car** 8 (-1)
Equipaggiamento armatura di cuoio, lancia

BULLYWUG CONTORCITORE

UN BULLYWUG CONTORCITORE SI AGITA SPASOMDICAMENTE muovendosi a casaccio per tutto il campo di battaglia, rendendo difficile sapere dove si conficcheranno i suoi giavellotti.

Bullywug Contorcitore **Livello 2 Schermagliatore**
Umanoide naturale Medio (acquatico) PE 125

Iniziativa +7 **Sensi** Percezione +3
Aria Rancida (Veleno) aura 2; qualsiasi nemico che spenda un impulso curativo entro l'aura è indebolito fino alla fine del suo turno successivo.
PF 34; **Sanguinante** 17
CA 16; **Tempra** 13, **Riflessi** 14, **Volontà** 13
Velocità 7 (camminare nelle paludi), nuoto 5
Giavellotto (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+6 contro CA; 1d6 + 3 danni.
Giavellotto (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Gittata 10/20; +6 contro CA; 1d6 + 3 danni.
Saltellare Spasmodicamente (standard; incontro) ✦ **Arma, Recuperabile**
I marchi apposti sul bullywug contorcitore terminano, e la creatura scatta di 4 quadretti prima dell'attacco: +7 contro CA; 2d6 + 3 danni, e il bersaglio subisce una penalità di -4 ai tiri per colpire contro il bullywug fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.
Ringraziamento della Natura ✦ **Guarigione**
Qualsiasi attaccante che ottenga un colpo critico contro un bullywug contorcitore recupera 4 punti ferita.
Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Primordiale
Abilità Atletica +8
For 14 (+3) **Des** 18 (+5) **Sag** 14 (+3)
Cos 10 (+1) **Int** 10 (+1) **Car** 8 (+0)
Equipaggiamento 5 giavellotti

BULLYWUG GRACIDATORE

DEBOLE E FLACCIDO, questo ripugnante bullywug espelle gas fetido con sonori gracidii.

Bullywug Gracidatore **Livello 3 Bruto gregario**
Umanoide naturale Medio (acquatico) PE 38

Iniziativa +3 **Sensi** Percezione +0
Aria Rancida (Veleno) aura 2; qualsiasi nemico che spenda un impulso curativo entro l'aura è indebolito fino alla fine del suo turno successivo.
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.
CA 14; **Tempra** 12, **Riflessi** 14, **Volontà** 12
Resistenza 5 veleno
Velocità 6 (camminare nelle paludi), nuoto 4
Artiglio (standard; a volontà)
+6 contro CA; 7 danni.
Gracidio Fetido (standard; a volontà) ✦ **Veleno**
Propagazione ravvicinata 2; +4 contro Tempra; 4 danni da veleno.
Ringraziamento della Natura ✦ **Guarigione**
Qualsiasi attaccante che ottenga un colpo critico contro un bullywug gracidatore recupera 3 punti ferita.
Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Primordiale
Abilità Atletica +6
For 10 (+1) **Des** 14 (+3) **Sag** 10 (+1)
Cos 14 (+3) **Int** 6 (-1) **Car** 5 (-2)

BULLYWUG SIGNORE DELLA FANGHIGLIA

UN SIGNORE DELLA FANGHIGLIA POSSIEDE MAGGIORE INTELLIGENZA rispetto agli altri esemplari della sua specie. Preferisce mantenersi lontano dai pericoli, e non si fa scrupolo nel sacrificare i suoi sottoposti.

Bullywug Signore della Fanghiglia **Livello 3 Artigliere**
Umanoide naturale Medio (acquatico) PE 150

Iniziativa +2 **Sensi** Percezione +9
Aria Rancida (Veleno) aura 2; qualsiasi nemico che spenda un impulso curativo entro l'aura è indebolito fino alla fine del suo turno successivo.
PF 39; **Sanguinante** 19
CA 16; **Tempra** 14, **Riflessi** 14, **Volontà** 16
Velocità 6 (camminare nelle paludi), nuoto 4

Bastone Ferrato (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+8 contro CA; 1d8 + 1 danni.

Riflusso Elettrico (standard; ricarica ⚅) ✦ **Freddo, Fulmine**
Propagazione ravvicinata 3; +6 (+8 con *sacrifici necessari*) contro Riflessi; 2d6 + 4 danni da freddo e da fulmine, e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del bullywug signore della fanghiglia. *Mancato:* Danni dimezzati.

Gracidio Infuocato (standard; a volontà) ✦ **Fuoco, Tuono**
Emanazione ad area 1 entro 20; +6 (+8 con *sacrifici necessari*) contro Riflessi; 1d10 + 4 danni da fuoco e da tuono.

Sacrifici Necessari
Se un bullywug signore della fanghiglia include almeno un alleato nell'area dei suoi attacchi ad area o ravvicinati, ognuno dei suoi tiri con quell'attacco riceve un bonus di potere +2.

Ringraziamento della Natura ✦ **Guarigione**
Qualsiasi attaccante che ottenga un colpo critico contro un bullywug signore della fanghiglia recupera 5 punti ferita.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Primordiale
Abilità Arcano +6, Natura +9

For 12 (+2)	**Des** 14 (+2)	**Sag** 16 (+4)
Cos 15 (+3)	**Int** 11 (+1)	**Car** 10 (+1)

Equipaggiamento bastone ferrato

Conoscenze dei bullywug

Natura CD 10: I bullywug dicono di essere stati creati dai primordiali originali, e non degli dèi. Le loro società primitive sono tra le più meschine e più stupidamente distruttive di tutte le comunità umanoidi.

Natura CD 15: Accumulando innumerevoli efferatezze, i bullywug più crudeli credono che un giorno potranno rinascere sotto forma di slaad. Le tribù di bullywug che hanno esaurito le risorse di una palude ricorrono talvolta al cannibalismo; altri invece sono cannibali per scelta.

Gruppi di incontro

I bullywug faticano molto a collaborare con altre creature, ma quando ci riescono i loro compagni sono feroci, caotici e repellenti.

Incontro di livello 1 (PE 524)
- 1 rampicante spina di sangue (livello 2 soldato)
- 2 bullywug gracidatori (livello 3 gregario)
- 2 bullywug insudiciatori (livello 1 bruto)
- 1 bullywug contorcitore (livello 2 schermagliatore)

Incontro di livello 6 (PE 1.250)
- 1 bullywug signore della fanghiglia (livello 3 artigliere)
- 2 bullywug contorcitori (livello 2 schermagliatore)
- 3 ettercap guardiazanna (livello 4 soldato, *MM* 109)
- 1 ettercap tessiragnatele (livello 5 controllore, *MM* 109)

WARREN MAHY

(Da sinistra a destra) bullywug gracidatore, contorcitore, signore della fanghiglia e insudiciatore

CENTAURO

In parte umanoidi e in parte cavalli, i centauri sono guerrieri indomiti che si crogiolano nella gloria della battaglia e nel potere grezzo della natura.

Centauro cacciatore

Un centauro cacciatore guadagna il proprio nome non cacciando la selvaggina ma rintracciando ed eliminando i nemici.

Centauro Cacciatore **Livello 12 Artigliere**
Umanoide fatato Grande PE 700

Iniziativa +14 **Sensi** Percezione +14; visione crepuscolare
PF 96; **Sanguinante** 48
CA 25; **Tempra** 24, **Riflessi** 25, **Volontà** 23
Velocità 8

(standard; a volontà) **Spada Bastarda** ✦ **Arma**
+17 contro CA; 1d10 + 4 danni, più 1d6 danni quando carica.

Calcio Veloce (reazione immediata, quando una creatura si muove in uno spazio da cui fiancheggia il centauro cacciatore; a volontà)
Bersaglia la creatura che attiva il potere; +17 contro CA; 1d6 + 4 danni.

Tiri Fulminei (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Gittata 25/50; +19 contro CA; 1d12 + 2 danni. *Effetto:* Il centauro effettua l'attacco ancora una volta contro lo stesso bersaglio o un bersaglio diverso.

Freccia del Corsiere (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Gittata 25/50; +19 contro Tempra; 1d12 + 5 danni, e il bersaglio viene spinto di 3 quadretti e buttato a terra prono.

Tiro Triplo (standard; incontro) ✦ **Arma**
Gittata 25/50; bersaglia una, due o tre creature; +19 contro CA; 1d12 + 5 danni.

Arciere da Combattimento Ravvicinato
Quando effettua attacchi a distanza, un centauro cacciatore non provoca attacchi di opportunità da parte dei bersagli.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Elfico
Abilità Atletica +15, Natura +14

For 18 (+10)	**Des** 20 (+11)	**Sag** 16 (+9)
Cos 18 (+10)	**Int** 10 (+6)	**Car** 12 (+7)

Equipaggiamento spada bastarda, arco lungo, 40 frecce

Centauro devastatore

Un devastatore prova piacere nella battaglia e viene sopraffatto da una miscela di estasi e furia quando combatte.

Centauro Devastatore **Livello 12 Bruto**
Umanoide fatato Grande PE 700

Iniziativa +10 **Sensi** Percezione +9; visione crepuscolare
PF 150; **Sanguinante** 75; vedi anche *ritorsione esuberante*
CA 24; **Tempra** 26, **Riflessi** 24, **Volontà** 23
Velocità 8

(standard; a volontà) **Spadone** ✦ **Arma**
+15 contro CA; 1d10 + 6 danni, più 1d10 danni quando carica.

Calcio Veloce (reazione immediata, quando una creatura si muove in uno spazio da cui fiancheggia il centauro devastatore; a volontà)
Bersaglia la creatura che attiva il potere; +14 contro CA; 1d6 + 6 danni.

Assalto Forsennato (standard; si ricarica quando è reso sanguinante per la prima volta) ✦ **Arma**
+15 contro Tempra; 2d10 + 6 danni (più 1d10 danni quando carica), e il bersaglio viene spinto di 2 quadretti e buttato a terra prono. *Speciale:* Quando carica, il centauro devastatore può usare questo potere al posto di un attacco basilare in mischia.

Ritorsione Esuberante (gratuita, quando è reso sanguinante per la prima volta; incontro) ✦ **Arma**
+15 contro CA; 3d10 + 6 danni, e il centauro devastatore spinge il bersaglio di 2 quadretti.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Elfico
Abilità Atletica +17, Natura +14

For 22 (+12)	**Des** 18 (+10)	**Sag** 16 (+9)
Cos 20 (+11)	**Int** 9 (+5)	**Car** 10 (+6)

Equipaggiamento spadone

Centauro mistico

Un centauro mistico consiglia i membri della sua tribù riguardo le vie della natura e i loro doveri verso gli spiriti degli antenati. Possiede poteri magici che provengono sia dalle terre selvagge che dal reame degli spiriti.

Centauro Mistico **Livello 13 Controllore (Guida)**
Umanoide fatato Grande PE 800

Iniziativa +8 **Sensi** Percezione +16; visione crepuscolare
PF 132; **Sanguinante** 66
CA 27; **Tempra** 26, **Riflessi** 24, **Volontà** 26
Velocità 8

(standard; a volontà) **Bastone Ferrato** ✦ **Arma**
Portata 2; +16 contro CA; 1d8 + 6 danni, più 1d6 danni quando carica.

Calcio Veloce (reazione immediata, quando una creatura si muove in uno spazio da cui fiancheggia il centauro mistico; a volontà)
Bersaglia la creatura che attiva il potere; +15 contro CA; 1d6 + 4 danni.

Bastone Frustaradice (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Portata 2; +15 contro Riflessi; 1d8 + 6 danni, il centauro mistico fa scorrere il bersaglio di 3 quadretti, e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).

Corsieri Ancestrali (standard; si ricarica quando un centauro entro 10 quadretti dal centauro mistico scende a 0 punti ferita) ✦ **Psichico**
Propagazione ravvicinata 5; bersaglia i nemici; +14 contro Tempra e Volontà (un solo tiro per colpire contro entrambe le difese); 3d8 + 5 danni psichici se l'attacco colpisce la Volontà del bersaglio; il bersaglio viene spinto di 2 quadretti e buttato a terra prono se l'attacco colpisce la sua Tempra.

Terra Mordace (standard; si ricarica quando è reso sanguinante per la prima volta) ✦ **Zona**
Emanazione ad area 2 entro 10; l'emanazione crea una zona di terra mordace che permane fino alla fine del turno successivo del centauro mistico. Qualsiasi nemico che termini il proprio turno entro la zona è immobilizzato (tiro salvezza termina). Come azione gratuita, un nemico immobilizzato dalla zona può accettare 3d8 danni per effettuare un tiro salvezza contro questo effetto. *Mantenere standard:* La zona permane, e il mistico può muoverla di 3 quadretti.

Risonanza Mistica (minore; incontro) ✦ **Guarigione**
Il centauro mistico e ogni alleato che il mistico sia in grado di vedere recuperano 10 punti ferita e possono effettuare un tiro salvezza contro un effetto.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Elfico
Abilità Atletica +15, Guarire +16, Intuizione +16, Natura +16
For 18 (+10) **Des** 14 (+8) **Sag** 21 (+11)
Cos 20 (+11) **Int** 16 (+9) **Car** 14 (+8)
Equipaggiamento armatura di cuoio, bastone ferrato

Centauro corsiere fatato

Un corsiere fatato dirige il potere delle tempeste contro i propri nemici.

Centauro Corsiere Fatato **Livello 18 Soldato**
Umanoide fatato Grande PE 2.000

Iniziativa +15 **Sensi** Percezione +16; visione crepuscolare
PF 172; **Sanguinante** 86
CA 34; **Tempra** 31, **Riflessi** 29, **Volontà** 30
Velocità 8

Spada Bastarda (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+24 contro CA; 1d10 + 6 danni, più 1d6 danni quando carica. *Effetto:* Il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo del centauro corsiere fatato.

Calcio Veloce (reazione immediata, quando una creatura si muove in uno spazio da cui fiancheggia il centauro corsiere fatato; a volontà)
Bersaglia la creatura che attiva il potere; +25 contro CA; 1d6 + 6 danni.

Carica Tempestosa (standard; utilizzabile solo al posto di un attacco basilare in mischia quando carica; incontro) ✦ **Arma, Fulmine, Tuono**
+24 contro CA; 2d10 + 7 danni più 2d6 danni da fulmine, e il centauro corsiere fatato effettua un attacco secondario. *Attacco secondario:* Emanazione ravvicinata 2 centrata sul bersaglio; bersaglia i nemici; +21 contro Tempra; 1d8 + 6 danni da tuono, e il bersaglio viene buttato a terra prono ed è marchiato fino alla fine del turno successivo del centauro corsiere fatato.

Zoccoli Tonanti (reazione immediata, quando una creatura marchiata dal centauro corsiere fatato effettua un attacco che non include tra i bersagli il centauro stesso) ✦ **Tuono**
Bersaglia la creatura che attiva il potere; +21 contro Tempra; 2d10 +5 danni da tuono.

Pugnalata di Fulmini (standard; a volontà) ✦ **Fulmine**
Gittata 10; +23 contro Riflessi; 1d10 + 7 danni da fulmine.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Elfico
Abilità Atletica +20, Intuizione +16, Natura +16
For 23 (+15) **Des** 19 (+13) **Sag** 14 (+11)
Cos 20 (+14) **Int** 11 (+9) **Car** 21 (+14)
Equipaggiamento cotta di maglia, scudo leggero, spada bastarda

Centauro veterano

Un veterano porta i suoi decenni di esperienza di battaglia in ogni conflitto, guidando i propri compagni centauri con abilità e coraggio.

Centauro Veterano **Livello 25 Soldato (Guida)**
Umanoide fatato Grande PE 7.000

Iniziativa +20 **Sensi** Percezione +20; visione crepuscolare
PF 230; **Sanguinante** 115
CA 42; **Tempra** 38, **Riflessi** 36, **Volontà** 36
Velocità 8; vedi anche *zoccolo leggero* e *legame celeste*

Spada Lunga (standard; a volontà) ✦ **Arma, Tuono**
+32 contro CA; 2d8 + 8 danni, più 2d8 danni da tuono quando carica.

Calcio Veloce (reazione immediata, quando una creatura si muove in uno spazio da cui fiancheggia il centauro veterano; a volontà)
Bersaglia la creatura che attiva il potere; +30 contro CA; 1d6 + 8 danni.

Turbine di Zoccoli (standard; si ricarica quando è reso sanguinante per la prima volta) ✦ **Arma, Tuono**
Emanazione ravvicinata 1; bersaglia i nemici; +30 contro CA; 3d8 + 8 danni più 1d6 + 4 danni da tuono, e il bersaglio viene buttato a terra prono. *Effetto:* Il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo del centauro veterano.

Zoccolo Leggero
Un centauro veterano ignora il terreno difficile.

Soldato d'Assalto
Quando un centauro veterano è adiacente a più di un nemico, i suoi attacchi in mischia infliggono 1d6 danni extra.

Legame Celeste (gratuita; a volontà)
Il centauro veterano ottiene una velocità di volo 8 fino alla fine del suo turno. Se il veterano non termina il suo turno sul terreno, fluttua verso terra alla fine di quel turno senza subire danni da caduta.

Assalto del Triplice Tuono (gratuita, quando il centauro veterano colpisce con un attacco in carica; incontro) ✦ **Tuono**
Due alleati entro 10 quadretti dal centauro veterano effettuano attacchi in carica come azioni gratuite. L'attacco di ciascun alleato infligge 6 danni da tuono extra.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune, Elfico
Abilità Atletica +23, Intimidire +23, Natura +20
For 26 (+20) **Des** 23 (+18) **Sag** 16 (+15)
Cos 22 (+18) **Int** 12 (+13) **Car** 22 (+18)
Equipaggiamento corazza di piastre, scudo leggero, spada lunga

Conoscenze dei centauri

Natura CD 10: I centauri sono un popolo selvatico il cui amore per la battaglia è così intenso da spingerli a vendere i loro servigi guerreschi ad altre creature, specialmente se fatate. Altamente territoriali, i centauri non tollerano gli intrusi e sfidano coloro che entrano nelle loro terre. Le loro dimore includono solitamente impressionanti distese di steppe nella Selva Fatata, confinanti con aspre colline o catene montuose. Anche le pianure terrene, specialmente quelle vicine alle terre elfiche, possono sostenere una tribù di centauri.

I centauri edificano i loro villaggi tra le colline nei pressi dei corsi d'acqua e dentro caverne naturali. Lo fanno a scopo difensivo e per avere una buona visuale sul territorio circostante. I visitatori pacifici di questi insediamenti devono annunciarsi a gran voce e portare offerte di amicizia e liquori forti, in osservanza di una tipica usanza dei centauri.

(Da sinistra a destra) centauro cacciatore, devastatore e mistico

Natura CD 16: I centauri riveriscono le forze selvagge rappresentate da Kord e Melora, piuttosto che quelle del dio fatato Corellon. Pertanto, amano le zone selvagge e proteggono con ferocia le terre incontaminate dai mostri e dagli invasori che vorrebbero deturparle. Considerano il combattimento e la competizione atletica come la giusta via per la fama, e non temono la morte in battaglia. Le loro celebrazioni dopo le vittorie militari, le battute di caccia o le nascite sono lunghe e chiassose, piene di bevute, sport e vanterie.

Per quanto siano temibili in guerra, i centauri sono gentili gli uni verso gli altri e con gli amici. Possiedono una forte tradizione mistica e dei saggi comandanti, gran parte dei quali sono femmine. Le loro leggi sono semplici, e molto diverse dagli standard umani. La punizione per i crimini più gravi è l'allontanamento forzato dalla tribù. Questi fuorilegge devono lasciare le terre della loro tribù, e nessun altro membro può alzare la mano o lo zoccolo per aiutarli.

Natura CD 21: La devozione al credo di Kord e una connessione spirituale alla natura si manifestano fisicamente in questi esseri fatati: i centauri mistici sviluppano poteri stupefacenti sul mondo naturale. I centauri dediti alla battaglia, come i centauri maghi, sviluppano la padronanza sul tuono e il fulmine.

Gruppi di incontro

I centauri possiedono forti connessioni con gli elfi, gli eladrin, gli gnomi e i satiri. Molti centauri avventurosi vivono tra gli altri esseri fatati ed esplorano il grande cosmo. I centauri veterani, per esempio, sono stati osservati in qualità di "cavalieri" presso le corti eladrin. Anche i centauri esiliati fanno lo stesso, sebbene sia più probabile che abbiano un'indole malvagia. Alcuni centauri, spesso veterani, si avventurano molto lontano seguendo il cammino del mercenario.

Incontro di livello 23 (PE 25.500)

- 1 centauro veterano (livello 25 soldato)
- 2 viverne funeste (livello 24 schermagliatore, *MM* 263)
- 2 eladrin ghaele dell'inverno (livello 21 artigliere, *MM* 105)

BEN WOOTTEN

CICLOPE

I CICLOPI SERVONO CREATURE PIÙ POTENTI come combattenti e guardie del corpo. Il loro potere di gettare il *malocchio* è leggendario.

CICLOPE STRITOLATORE

GLI STRITOLATORI INCOMBONO SULLE LORO VITTIME, vibrando le loro enormi clave con brutale abbandono.

Ciclope Stritolatore	**Livello 14 Bruto**
Umanoide fatato Grande	PE 1.000

Iniziativa +12 **Sensi** Percezione +16; vista reale 6
PF 171; **Sanguinante** 85
CA 26; **Tempra** 27, **Riflessi** 26, **Volontà** 25
Velocità 8

(+) **Randello Pesante Chiodato** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Portata 2; +17 contro CA; 2d10 + 8 danni.

Malocchio (minore 1/round; a volontà)
Gittata visuale; bersaglia la creatura che il ciclope stritolatore ha colpito con un attacco in mischia durante questo round; il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire e a tutte le difese fino alla fine dell'incontro o fino a quando il ciclope stritolatore non utilizza *malocchio* contro un bersaglio diverso.

Schianto Sismico (standard; ricarica ⚁ ⚂) ✦ **Arma**
Propagazione ravvicinata 2; +17 contro CA; 2d12 + 8 danni, e il bersaglio viene buttato a terra prono.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Elfico
Abilità Atletica +18

For 23 (+13)	**Des** 20 (+12)	**Sag** 19 (+11)
Cos 21 (+12)	**Int** 10 (+7)	**Car** 11 (+7)

Equipaggiamento corazza di scaglie, randello pesante

CICLOPE LAMAFATATA

PIÙ AGILI E ASTUTI DEGLI STRITOLATORI, i ciclopi lamafatata sono una letale combinazione di forza, rapidità e presunzione.

Ciclope Lamafatata	**Livello 21 Soldato**
Umanoide fatato Grande	PE 3.200

Iniziativa +18 **Sensi** Percezione +21; vista reale 6
PF 200; **Sanguinante** 100
CA 37; **Tempra** 34, **Riflessi** 32, **Volontà** 32
Velocità 8

(+) **Spada Lunga** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Portata 2; +28 contro CA; 2d10 + 8 danni.

Passo Selvaggio (interruzione immediata, quando la creatura marchiata dal *malocchio* del ciclope lamafatata effettua un attacco che non include il ciclope; a volontà)
Il ciclope lamafatata si teletrasporta di 10 quadretti in uno spazio adiacente alla creatura che attiva il potere e compie un attacco: +28 contro CA; 2d6 + 7 danni.

Malocchio (minore 1/round; a volontà)
Gittata 20; il bersaglio è marchiato fino alla fine dell'incontro o finché il ciclope stritolatore non utilizza *malocchio* contro un bersaglio diverso.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Elfico

For 27 (+18)	**Des** 23 (+16)	**Sag** 23 (+16)
Cos 24 (+17)	**Int** 12 (+11)	**Car** 13 (+11)

Equipaggiamento cotta di maglia, spada lunga

CONOSCENZE DEI CICLOPI

Arcano CD 20: I fomorian usano gli stritolatori come custodi di schiavi, e questi brutali ciclopi provano grande piacere nel punire le vittime disobbedienti.

Arcano CD 25: I ciclopi lamafatata sono guardie del corpo altamente addestrate che di rado vengono impiegate per incarichi di fatica e lavori umili. Grazie alla loro posizione privilegiata, questi ciclopi spadroneggiano sui loro simili ogni volta che possono.

GRUPPI DI INCONTRO

I ciclopi obbediscono senza discutere agli ordini di creature più potenti come firbolg, fomorian e drow.

Incontro di livello 13 (PE 4.200)
- 2 ciclopi stritolatori (livello 15 controllore d'elite)
- 2 eladrin cantori della lama (livello 11 schermagliatore)
- 1 firbolg veggente lunare (livello 14 controllore)

CHIPPY

COCKATRICE

QUESTA BIZZARRA CREATURA terrorizza anche i più audaci a causa della sua capacità di tramutare la carne in pietra.

Cockatrice	**Livello 5 Schermagliatore**
Bestia naturale Piccola	PE 200

Iniziativa +8 **Sensi** Percezione +2; visione crepuscolare
PF 63; **Sanguinante** 31
CA 19; **Tempra** 17, **Riflessi** 19, **Volontà** 15
Immunità pietrificazione
Velocità 4, volo 6 (maldestro)

(+) **Morso** (standard; a volontà)
+10 contro CA; 1d6+ 3 danni, e la cockatrice effettua un attacco secondario contro lo stesso bersaglio. *Attacco secondario:* +8 contro Tempra; il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina). *Primo tiro salvezza fallito:* Il bersaglio è immobilizzato anziché rallentato (tiro salvezza termina). *Secondo tiro salvezza fallito:* Il bersaglio è pietrificato.

† **Battuta d'Ali** (interruzione immediata, quando un nemico si muove in uno spazio adiacente alla cocatice; ricarica ⚅⚅⚅)
La cockatrice usa il suo morso contro il nemico che attiva il potere e poi scatta di 3 quadretti.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
Abilità Furtività +11

For 9 (+1)	**Des** 18 (+6)	**Sag** 11 (+2)
Cos 15 (+4)	**Int** 2 (-2)	**Car** 4 (-1)

TATTICHE DELLE COCKATRICI

A dispetto della sua terribile reputazione, una cockatrice è una creatura pusillanime. Impegna un nemico alla volta, usando la sua *battuta d'ali* per mordere e poi ritirarsi.

CONOSCENZE DELLE COCKATRICI

Natura CD 12: La tana di una cockatrice è piena delle statue rotte delle sue vittime passate, che includono diverse specie di animali selvatici. Nelle terre disabitate, il terreno soffice della tana di una cockatrice è traforato da brevi gallerie e cavità che la creatura può utilizzare quando viene attaccata.

Natura CD 17: Le penne appena tolte a una cockatrice possono essere mescolate al fango per creare un impacco che inverte il processo di pietrificazione quando viene spalmato su una creatura influenzata da questo effetto. Questo metodo richiede una prova di Guarire con CD 20 e 30 minuti di applicazione, e ha successo solo se l'impacco viene applicato entro 24 ore dalla pietrificazione della vittima. Una cockatrice fornisce abbastanza piume per creare un impacco in grado di guarire una creatura pietrificata.

GRUPPI DI INCONTRO

I mostri rettili e serpentiformi come gli yuan-ti, i lucertoloidi e le meduse a volte tengono le cockatrici come guardiani o animali domestici.

Incontro di livello 3 (PE 1.500)
- 2 cockatrici (livello 5 schermagliatore)
- 1 scaglievenefiche raccoglitore (livello 3 appostato)
- 2 scaglievenefiche mirmidoni (livello 3 soldato)

BRIAN VALENZUELA

COLOSSO

Un colosso esiste per adempiere al volere del suo creatore, ma i creatori dei colossi primordiali sono passati nel mito molto tempo addietro.

Colosso Primordiale	**Livello 28 Bruto d'elite**
Animato elementale Enorme (costrutto)	PE 26.000

Iniziativa +21 **Sensi** Percezione +22

Presenza Elementale (Acido, Freddo, Fulmine, Fuoco, Tuono) aura 5; ogni creatura che inizia il proprio turno entro l'aura subisce 15 danni da acido, freddo, fulmine, fuoco e tuono.

PF 640; **Sanguinante** 320

CA 40; **Tempra** 44, **Riflessi** 37, **Volontà** 38

Immunità malattia, paura, sonno, veleno; **Resistenza** 15 variabile (3/incontro)

Tiri salvezza +2

Velocità 10

Punti azione 1

Schianto (standard; a volontà)
+29 contro CA; 3d10 + 14 danni.

Schianto Colossale (standard; a volontà) ✦ **Acido, Freddo, Fulmine, Fuoco, Tuono**
Propagazione ravvicinata 3; +29 contro CA; 3d10 + 14 danni, e il colosso primordiale può effettuare un attacco secondario. *Attacco secondario:* propagazione ravvicinata 3; +28 contro Tempra; 3d8 danni da acido, freddo, fulmine, fuoco e tuono, e il bersaglio viene buttato a terra prono.

Calcio Reattivo (reazione immediata, quando un nemico si muove adiacente al colosso primordiale; si ricarica quando è reso sanguinante per la prima volta) ✦ **Acido, Freddo, Fulmine, Fuoco, Tuono**
Bersaglia la creatura che attiva il potere; +30 contro Tempra; 3d8 + 7 danni da acido, freddo, fulmine, fuoco e tuono, e il bersaglio viene spinto di 4 quadretti e buttato a terra prono.

Masso Primordiale (standard; a volontà) ✦ **Acido, Freddo, Fulmine, Fuoco, Tuono**
Gittata 20; +29 contro Riflessi; 3d6 + 14 danni, e il colosso primordiale può effettuare un attacco secondario di emanazione 5 centrato sul bersaglio. *Attacco secondario:* +28 contro Tempra; 3d8 danni da acido, freddo, fulmine, fuoco e tuono, e il bersaglio viene buttato a terra prono.

Allineamento Senza allineamento		**Linguaggi** -
For 38 (+28)	**Des** 25 (+21)	**Sag** 27 (+22)
Cos 30 (+24)	**Int** 3 (+10)	**Car** 15 (+16)

Conoscenze dei colossi

Arcano o Religione CD 28: Originariamente creati dai primordiali, i colossi primordiali ora dormono tra rovine fatiscenti o si muovono liberamente attraverso i piani, cercando di adempiere agli ordini dei loro padroni scomparsi da millenni. Alcuni colossi primordiali hanno l'aspetto di grandi statue sgretolate, ma si alzano in piedi furibondi quando qualcuno si avvicina.

Arcano o Religione CD 33: La maggior parte dei colossi primordiali è senza età come i loro padroni originali. Tuttavia, questi potenti guardiani possono anche venire creati dalla morte o dal risveglio di poderosi esseri elementali, da un accumulo di energia arcana o dai rituali di grandi maghi.

RALPH HORSLEY

Gruppi di incontro

Sebbene un colosso primordiale possa originarsi spontaneamente, la maggior parte di queste creature si incontrano nelle antiche rovine degli edifici per difendere i quali furono creati, combattendo a fianco di altri guardiani immortali.

Incontro di livello 26 (PE 45.100)
- 1 colosso primordiale (livello 28 bruto d'elite)
- 2 teschi infuocati superiori (livello 24 artigliere, *MM* 246)
- 1 massacrapietre martellatore (livello 25 soldato)

Incontro di livello 26 (PE 45.100)
- 1 colosso primordiale (livello 28 bruto d'elite)
- 1 naga primordiale (livello 25 artigliere solitario, *MM* 182)

CORRUZIONE FUNESTA

PREDATRICI ALIENE EVANESCENTI provenienti da un contorto reame di follia, le corruzioni funeste uccidono generando pazzia e disperazione nelle loro vittime. Questi orrori innaturali scivolano negli interstizi tra i mondi là dove le barriere di confine divengono tenui. La loro sola presenza è sufficiente ad allargare leggermente qualsiasi breccia, permettendo il passaggio di entità ancora più terrificanti.

CORRUZIONE FUNESTA FLAGELLANTE

UNA CORRUZIONE FUNESTA FLAGELLANTE È UN UN GRUMO CONTORTO di tentacoli predatori, che afferra la sua preda per cibarsi della pazzia che suscita in essa.

Corruzione Funesta Flagellante **Livello 1 Soldato**
Bestia magica aberrante Piccola PE 100

Iniziativa +3 **Sensi** Percezione +8
PF 20; **Sanguinante** 10
CA 15; **Tempra** 12, **Riflessi** 12, **Volontà** 14
Resistenza evanescente; **Vulnerabilità** 5 psichico
Velocità 1, volo 6 (fluttuare)

Carezza di Tentacolo (standard; a volontà) ✦ **Psichico**
+5 contro Riflessi; 1d6 + 4 danni psichici.

Tentacoli della Stasi (standard; a volontà) ✦ **Psichico**
+5 contro Volontà; 1d4 + 4 danni psichici, e il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo della corruzione funesta flagellante.

Banchetto della Corruzione Funesta (standard; a volontà) ✦ **Guarigione**
Bersaglia una creatura indifesa o svenuta; la corruzione funesta flagellante perde il tratto evanescente e la sua velocità di volo fino alla fine del suo turno successivo, e sferra un colpo di grazia contro il bersaglio. Se la corruzione funesta flagellante uccide il bersaglio, recupera tutti i suoi punti ferita.

Tentacoli Fluttuanti (gratuita, quando la corruzione funesta flagellante effettua un attacco di opportunità; a volontà)
La corruzione funesta scatta di 1 quadretto.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
For 11 (+0) **Des** 12 (+1) **Sag** 16 (+3)
Cos 13 (+1) **Int** 4 (-3) **Car** 10 (+0)

TATTICHE DELLE CORRUZIONI FUNESTE FLAGELLANTI

Una corruzione funesta flagellante si avvicina rapidamente e si concentra su una sola vittima. Comincia usando *tentacoli della stasi*, sperando poi di utilizzare contro un bersaglio immobilizzato i suoi tentacoli che devastano la mente. Poi impiega *tentacoli fluttuanti* per ottenere e mantenere una posizione di fiancheggiamento.

CORRUZIONE FUNESTA PULSANTE

UNA CORRUZIONE FUNESTA PULSANTE È UNA CACCIATRICE DA AGGUATO che tenta di inabilitare la sua preda con un rapido attacco.

Corruzione Funesta Pulsante **Livello 1 Artigliere**
Bestia magica aberrante Piccola PE 100

Iniziativa +2 **Sensi** Percezione +8
PF 18; **Sanguinante** 9
CA 12; **Tempra** 12, **Riflessi** 13, **Volontà** 14
Resistenza evanescente; **Vulnerabilità** 5 psichico
Velocità 1, volo 6 (fluttuare)

Carezza di Tentacolo (standard; a volontà) ✦ **Psichico**
+4 contro Riflessi; 1d4 + 3 danni psichici.

Pulsazione dei Tentacoli (standard; a volontà) ✦ **Psichico**
Gittata 20; +6 contro Riflessi; 2d4 + 3 danni psichici.

Raffica di Tentacoli (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Psichico**
Gittata 10; bersaglia una, due o tre creature; +4 contro Riflessi; 2d4 + 1 danni psichici.

Banchetto della Corruzione Funesta (standard; a volontà) ✦ **Guarigione**
Bersaglia una creatura indifesa o svenuta; la corruzione funesta pulsante perde il tratto evanescente e la sua velocità di volo fino alla fine del suo turno successivo, e sferra un colpo di grazia contro il bersaglio. Se la corruzione funesta pulsante uccide il bersaglio, recupera tutti i suoi punti ferita.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
Abilità Furtività +7
For 11 (+0) **Des** 14 (+2) **Sag** 16 (+3)
Cos 13 (+1) **Int** 4 (-3) **Car** 10 (+0)

TATTICHE DELLE CORRUZIONI FUNESTE PULSANTI

Le corruzioni funeste pulsanti iniziano il combattimento con *raffica di tentacoli*, se possibile da una posizione nascosta; dopodiché preferiscono usare *pulsazione dei tentacoli* fino a quando la *raffica di tentacoli* non si ricarica.

CORRUZIONE FUNESTA MANGIAPENSIERI

QUESTA CREATURA NON ESITA ad affrontare un gruppo nutrito di avversari, usando le sue capacità per disorientare i nemici e concentrarsi sul suo prossimo pasto.

Corruzione Funesta Mangiapensieri **Livello 2 Controllore**
Bestia magica aberrante Piccola PE 125

Iniziativa +2 **Sensi** Percezione +6
PF 26; **Sanguinante** 13
CA 14; **Tempra** 13, **Riflessi** 13, **Volontà** 15
Resistenza evanescente; **Vulnerabilità** 5 psichico
Velocità 1, volo 6 (fluttuare)

Carezza di Tentacolo (standard; a volontà) ✦ **Psichico**
+6 contro Riflessi; 1d6 + 5 danni psichici.

Foschia Spirituale (standard; a volontà) ✦ **Psichico**
Gittata 10; +6 contro Volontà; 1d4 + 5 danni psichici, e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo della corruzione funesta mangiapensieri.

Pensieri Annebbiati (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Charme, Psichico**
Propagazione ravvicinata 5; bersaglia i nemici; +5 contro Volontà; il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).
Primo tiro salvezza fallito: Il bersaglio è immobilizzato anziché rallentato (tiro salvezza termina).

Banchetto della Corruzione Funesta (standard; a volontà) ✦ **Guarigione**
Bersaglia una creatura indifesa o svenuta; la corruzione funesta mangiapensieri perde il tratto evanescente e la sua velocità di volo fino alla fine del suo turno successivo, e sferra un colpo di grazia contro il bersaglio. Se la corruzione funesta mangiapensieri uccide il bersaglio, recupera tutti i suoi punti ferita.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
For 11 (+1) **Des** 12 (+2) **Sag** 10 (+1)
Cos 13 (+2) **Int** 5 (-1) **Car** 16 (+4)

Tattiche delle corruzioni funeste mangiapensieri

Una corruzione funesta mangiapensieri si avvicina e usa *pensieri annebbiati* su quanti più nemici possibile. Poi arretra e impiega *foschia spirituale* fino a quando *pensieri annebbiati* non si ricarica.

Corruzione funesta viaggiatrice alterante

Una corruzione funesta viaggiatrice alterante scatta attraverso il campo di battaglia, rendendo difficile agli avversari il compito di tenerla impegnata.

Corruzione Funesta Viaggiatrice Alterante	**Livello 4 Controllore**
Bestia magica aberrante Media	PE 175
Iniziativa +5	**Sensi** Percezione +10
PF 38; **Sanguinante** 19	
CA 18; **Tempra** 16, **Riflessi** 16, **Volontà** 17	
Resistenza evanescente; **Vulnerabilità** 5 psichico	
Velocità 1, volo 6 (fluttuare)	
(↓) **Carezza di Tentacolo** (standard; a volontà) ✦ **Psichico**	
+8 contro Riflessi; 1d6 + 4 danni psichici.	
⚡ **Trasposizione Psichica** (standard; a volontà) ✦ **Psichico, Teletrasporto**	
Gittata 10; +8 contro Volontà; 1d4 + 4 danni psichici, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina). *Primo tiro salvezza fallito:* La corruzione funesta viaggiatrice alterante si scambia di posto con il bersaglio.	
Banchetto della Corruzione Funesta (standard; a volontà) ✦ **Guarigione**	
Bersaglia una creatura indifesa o svenuta; la corruzione funesta viaggiatrice alterante perde il tratto evanescente e la sua velocità di volo fino alla fine del suo turno successivo, e sferra un colpo di grazia contro il bersaglio. Se la corruzione funesta viaggiatrice alterante uccide il bersaglio, recupera tutti i suoi punti ferita.	
Allineamento Senza allineamento	**Linguaggi** -
For 11 (+2) **Des** 16 (+5)	**Sag** 17 (+5)
Cos 15 (+4) **Int** 6 (+0)	**Car** 12 (+3)

Tattiche delle corruzioni funeste viaggiatrici alteranti

Una corruzione funesta viaggiatrice alterante attacca gli avversari con *trasposizione psichica*, tenendone frastornati il maggior numero possibile. Se messa seriamente alle strette, usa un'azione di movimento per volare verso l'alto dopo avere frastornato un avversario, il che si traduce in una brutta caduta per un nemico che fallisce il suo tiro salvezza.

Conoscenze delle corruzioni funeste

Dungeon CD 10: Le corruzioni funeste sono dei bizzarri predatori aberranti che uccidono suscitando la pazzia e nutrendosi dei pensieri e delle emozioni che rubano alle loro vittime.

Dungeon CD 15: Le corruzioni aberranti sono creature aliene e solo parzialmente reali. Sebbene qualche loro aspetto esista nel mondo naturale, il resto è costruito dalle menti di coloro che le vedono.

Le corruzioni funeste possono sopravvivere indefinitamente senza nutrimento. Si limitano a entrare in uno stato di letargo fino a quando un potenziale pasto non arriva nelle loro vicinanze.

Queste creature esistono in una varietà di tipologie diverse. Le flagellanti devono avvicinarsi per attaccare; le pulsanti si appostano nelle ombre dei luoghi elevati, scatenando dai loro occhi un turbine di raggi di luce che squassano la mente quando una preda è vicina. Le mangiapensieri paralizzano le loro vittime, cibandosene poi con comodo.

Dungeon CD 17: Le corruzioni funeste hanno origine nell'inimmaginabile Reame Remoto. In quel reame da incubo sono predatori relativamente deboli, un po' come le volpi nel mondo naturale. Scivolano attraverso i punti dove i confini planari sono più tenui, trovandoli apparentemente grazie all'istinto. Quando giungono nel mondo o in altri piani, agiscono come fari per gli esseri più letali della loro orribile dimora. La loro sola presenza ha il potere di assottigliare le barriere che separano i piani.

Gruppi di incontro

Le corruzioni funeste operano di solito in esclusiva compagnia delle loro simili e di altre creature aberranti del Reame Remoto. Di tanto in tanto, si possono incontrare insieme a esseri non intelligenti o non morti. Queste alleanze di convenienza comportano comunque un grado di cooperazione alquanto ridotto, e nessun tipo di comunicazione.

Incontro di livello 1 (PE 525)
- ✦ 1 corruzione funesta mangiapensieri (livello 2 controllore)
- ✦ 1 corruzione funesta pulsante (livello 1 artigliere)
- ✦ 3 corruzioni funeste flagellanti (livello 1 soldato)

Incontro di livello 3 (PE 750)
- ✦ 1 corruzione funesta pulsante (livello 1 artigliere)
- ✦ 1 corruzione funesta mangiapensieri (livello 2 controllore)
- ✦ 3 fantasmi combattenti (livello 4 soldato, *MM* 111)

Incontro di livello 4 (PE 925)
- ✦ 2 corruzioni funeste pulsanti (livello 1 artigliere)
- ✦ 1 corruzione funesta mangiapensieri (livello 2 controllore)
- ✦ 2 amebe paglierine (livello 3 bruto d'elite, *MM* 173)

JEREMY JARVIS

Questi letali automi furono originariamente progettati tra i nani per l'impiego come guardiani delle loro fortezze sotterranee. Il segreto della loro costruzione venne poi rubato o copiato da molte altre razze.

Massacrapietre martellatore

Potenti martelli di pietra sono montati sui fianchi di questo grosso costrutto, i cui passi rimbombano come tuoni. Questi automi distruggono ogni cosa sulla loro strada con impietosa precisione.

Massacrapietre Martellatore	**Livello 25 Soldato**
Animato naturale Grande (costrutto)	PE 7.000

Iniziativa +14 **Sensi** Percezione +12; scurovisione
Passo Tonante aura 2; ogni creatura che inizia il proprio turno entro l'aura è rallentata fino all'inizio del suo turno successivo.
PF 233; **Sanguinante** 116
CA 41; **Tempra** 40, **Riflessi** 35, **Volontà** 35
Immunità malattia, sonno, veleno
Velocità 6

Schianto (standard; a volontà)
Portata 2; +32 contro CA; 2d8 + 10 danni, e il bersaglio viene buttato a terra prono.

Colpo Martellante (standard; a volontà)
Portata 2; +28 contro Tempra; 2d8 + 10 danni, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Combattere nelle Gallerie
Un massacrapietre martellatore non subisce penalità ai tiri per colpire quando si stringe e non concede vantaggio in combattimento quando si stringe.

Allineamento Senza allineamento		**Linguaggi** -
For 28 (+21)	**Des** 11 (+12)	**Sag** 10 (+12)
Cos 25 (+19)	**Int** 1 (+7)	**Car** 3 (+8)

Tattiche dei massacrapietre martellatori

Il massacrapietre martellatore avanza senza indugio, colpendo tutti coloro che gli si parano innanzi. Impiega *colpo martellante* contro un avversario particolarmente robusto che sopravviva a uno o più attacchi di schianto.

Massacrapietre sventratore

Questo grande costrutto simile un insetto di pietra è capace di squartare intere orde di nemici in pochissimo tempo con le sue micidiali lame rotanti seghettate.

Massacrapietre Sventratore	**Livello 18 Bruto**
Animato naturale Grande (costrutto)	PE 2.000

Iniziativa +15 **Sensi** Percezione +9; scurovisione
Lame Rotanti aura 2; ogni creatura che inizia il proprio turno entro l'aura subisce 10 danni.
PF 212; **Sanguinante** 106
CA 30; **Tempra** 31, **Riflessi** 30, **Volontà** 28
Immunità malattia, sonno, veleno
Velocità 6

Lama Sventrante (standard; a volontà)
Portata 2; +21 contro CA; 2d12 + 8 danni (crit 4d12 + 33).

Tempesta di Lame Rotanti (standard; ricarica ⚅)
Emanazione ravvicinata 2; +21 contro CA; 1d12 + 8 danni (crit 2d12 + 20).

Combattere nelle Gallerie
Un massacrapietre sventratore non subisce penalità ai tiri per colpire quando si stringe e non concede vantaggio in combattimento quando si stringe.

Allineamento Senza allineamento		**Linguaggi** -
For 25 (+16)	**Des** 22 (+15)	**Sag** 10 (+9)
Cos 22 (+15)	**Int** 1 (+4)	**Car** 3 (+5)

Tattiche dei massacrapietre sventratori

Anche se perfettamente in grado di combattere negli spazi ristretti, il massacrapietre sventratore è più efficiente quando può lanciarsi contro un gruppo di avversari ammassati per usare la sua *tempesta di lame rotanti* contro diversi nemici nello stesso momento.

WAYNE ENGLAND (2)

Massacrapietre tagliatore

La realizzazione di costrutti tanto potenti richiese nani dalla perizia epica. Quando non era possibile reperire questi leggendari maestri artigiani, altri imitavano le loro opere con risultati meno affidabili. Un massacrapietre tagliatore è simile a uno sventratore, ma privo delle supreme difese e precisione di quest'ultimo.

Massacrapietre Tagliatore	**Livello 11 Bruto d'elite**
Animato naturale Grande (costrutto)	PE 1.200

Iniziativa +11 **Sensi** Percezione +5; scurovisione
Lame Rotanti aura 2; ogni creatura che inizia il proprio turno entro l'aura subisce 5 danni.
PF 276; **Sanguinante** 138
CA 23; **Tempra** 24, **Riflessi** 23, **Volontà** 19
Immunità malattia, sonno, veleno
Tiri salvezza +2
Velocità 6
Punti azione 1

(↓) **Lama Tagliente** (standard; a volontà)
Portata 2; +14 contro CA; 2d8 + 6 danni (crit 4d8 + 22).

⇐ **Tempesta di Lame Rotanti** (standard; a volontà)
Emanazione ravvicinata 2; +14 contro CA; 2d8 + 6 danni (crit 4d8 + 22).

⇐ **Tempesta di Lame Sanguinanti** (gratuita, quando è reso sanguinante per la prima volta; incontro)
Il massacrapietre tagliatore utilizza immediatamente la *tempesta di lame rotanti*.

Combattere nelle Gallerie
Un massacrapietre tagliatore non subisce penalità ai tiri per colpire quando si stringe e non concede vantaggio in combattimento quando si stringe.

Allineamento Senza allineamento		**Linguaggi** -
For 22 (+11)	**Des** 18 (+9)	**Sag** 10 (+5)
Cos 18 (+9)	**Int** 1 (+0)	**Car** 3 (+1)

Tattiche dei massacrapietre tagliatori

Un massacrapietre tagliatore combatte con le stesse modalità dello sventratore, ma la sua tendenza ai malfunzionamenti lo rende un combattente meno affidabile. Resta vicino a diversi nemici allo scopo di aumentare i danni provocati da *lama tagliente* e *tempesta di lame rotanti*.

Conoscenze dei costrutti massacrapietre

Arcano o Natura CD 25: La creazione di un costrutto massacrapietre richiede la conoscenza dei segreti della leggendaria ingegneria nanica e un solido blocco di pietra sul quale degli eroi abbiano versato il loro sangue.

Gruppi di incontro

I costrutti massacrapietre si possono trovare presso le forze combattenti di quasi ogni razza intelligente che abbia la volontà di utilizzare in battaglia queste mostruosità.

Incontro di livello 11 (PE 3.400)
- 1 duergar blasfemo (livello 14 controllore)
- 2 duergar straziacarni (livello 11 appostato)
- 1 massacrapietre tagliatore (livello 11 bruto d'elite)

Incontro di livello 18 (PE 10.400)
- 2 giganti mistici (livello 18 schermagliatore)
- 1 nothic annebbiamente (livello 19 controllore)
- 2 massacrapietre sventratori (livello 18 bruto)

Incontro di livello 25 (PE 39.150)
- 1 beholder occhio del caos (livello 25 artigliere d'elite)
- 1 oni tonante (livello 22 schermagliatore)
- 3 massacrapietre martellatori (livello 25 soldato)

COUATL

L'ANTICA RAZZA DEI COUATL ha conquistato la fama per essersi opposta altruisticamente alla malvagità dei demoni e dell'Abisso. Tuttavia, la leggendaria virtù e benevolenza dei couatl può talvolta venire offuscata dall'ossessiva dedizione ai loro obiettivi.

COUATL SERPENTE DELLE NUBI

UN COUATL SERPENTE DELLE NUBI ATTACCA DALL'ALTO, scagliando fulmini contro i suoi nemici.

Couatl Serpente delle Nubi **Livello 18 Artigliere**
Bestia magica immortale Grande (rettile) PE 2.000

Iniziativa +13 **Sensi** Percezione +21
PF 135; **Sanguinante** 67
CA 30; **Tempra** 29, **Riflessi** 30, **Volontà** 31
Tiri salvezza vedi *contorcersi e liberarsi*
Velocità 6, volo 8 (fluttuare)

Morso (standard; a volontà) ✦ **Radioso, Veleno**
Portata 2; +25 contro CA; 1d6 + 4 danni radiosi e da veleno, e 10 danni radiosi e da veleno continuati (tiro salvezza termina).

Spire Precipitose (minore 1/round; a volontà)
Portata 2; +23 contro Tempra; il bersaglio viene spinto di 2 quadretti e buttato a terra prono.

Dardo Celeste (standard; a volontà) ✦ **Fulmine, Radioso**
Gittata 20; +23 contro Riflessi; 2d10 + 6 danni da fulmine e radiosi.

Archi Serpentini (standard; si ricarica quando è reso sanguinante per la prima volta) ✦ **Fulmine, Radioso**
Emanazione ad area 3 entro 20; bersaglia i nemici; +23 contro Riflessi; 2d8 +6 danni da fulmine e radiosi.

Assorbimento Radioso ✦ **Radioso**
Se un couatl serpente delle nubi subisce danni radiosi, i suoi attacchi infliggono 5 danni radiosi extra fino alla fine del suo turno successivo.

Contorcersi e Liberarsi
Un couatl serpente delle nubi effettua tiri salvezza contro le condizioni di immobilizzato e trattenuto all'inizio dei suoi turni oltre che alla fine come di consueto. Inoltre, un serpente delle nubi può effettuare tiri salvezza contro le condizioni di immobilizzato e trattenuto che non consentono tiri salvezza e normalmente terminerebbero alla fine del suo turno o alla fine del turno di un nemico.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Supernal
Abilità Arcano +20, Diplomazia +19, Intuizione +21

For 19 (+13)	**Des** 18 (+13)	**Sag** 24 (+16)
Cos 21 (+14)	**Int** 22 (+15)	**Car** 20 (+14)

COUATL SERPENTE STELLARE

UN COUATL SERPENTE STELLARE SI LANCIA SENZA PAURA nella battaglia, stritolando i nemici tra le sue spire.

Couatl Serpente Stellare **Livello 15 Controllore d'elite (Guida)**
Bestia magica immortale Grande (rettile) PE 2.400

Iniziativa +11 **Sensi** Percezione +18; visione crepuscolare
PF 286; **Sanguinante** 143
CA 29; **Tempra** 27, **Riflessi** 27, **Volontà** 28
Tiri salvezza +2; vedi anche *contorcersi e liberarsi*
Velocità 6, volo 8 (fluttuare)
Punti azione 1

Morso (standard; a volontà) ✦ **Radioso, Veleno**
Portata 2; +20 contro CA; 1d6 + 5 danni radiosi e da veleno, e il bersaglio subisce 5 danni radiosi e da veleno continuati ed è rallentato (tiro salvezza termina entrambi).

Fulgore del Couatl (standard; incontro) ✦ **Fuoco, Guarigione, Radioso**
Il couatl serpente stellare ottiene i tratti evanescente e intangibile fino alla fine del suo turno, e si muove di 8 quadretti. Il serpente stellare può muoversi attraverso gli spazi dei nemici. Se il serpente stellare si muove attraverso lo spazio di un alleato, quell'alleato recupera 15 punti ferita e può spendere un impulso curativo. Se passa attraverso lo spazio di un nemico, il couatl effettua un attacco contro quel nemico: +19 contro Volontà; 1d6 + 5 danni da fuoco e radiosi, e 10 danni da fuoco e radiosi continuati (tiro salvezza termina). Il serpente stellare può attaccare un bersaglio solo una volta per ogni utilizzo di questo potere.

Spire Virtuose (minore 1/round; a volontà)
Portata 2; +19 contro Tempra; 1d6 + 5 danni, e il bersaglio è afferrato. Una creatura afferrata dal couatl serpente stellare concede vantaggio in combattimento al serpente stellare, e il serpente stellare può muovere la creatura afferrata senza bisogno di effettuare un attacco di Forza.

Stritolare (minore 1/round; a volontà)
Portata 2; bersaglia una creatura afferrata dal serpente stellare; +19 contro Tempra; 2d6 + 5 danni, e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del couatl.

Grido Purificatore (standard; incontro) ✦ **Psichico**
Emanazione ravvicinata 5; bersaglia i nemici; +18 contro Volontà; 1d10 + 6 danni psichici, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina). Se il bersaglio sta subendo danni continuati da fuoco, radiosi o veleno, resta anche stordito fino alla fine del turno successivo del couatl serpente stellare.

Assorbimento Radioso ✦ **Radioso**
Se un couatl serpente stellare subisce danni radiosi, i suoi attacchi infliggono 5 danni radiosi extra fino alla fine del suo turno successivo.

Contorcersi e Liberarsi
Un couatl serpente stellare effettua tiri salvezza contro le condizioni di immobilizzato e trattenuto all'inizio dei suoi turni oltre che alla fine come di consueto. Inoltre, un serpente stellare può effettuare tiri salvezza contro le condizioni di immobilizzato e trattenuto che non consentono tiri salvezza e normalmente terminerebbero alla fine del suo turno o alla fine del turno di un nemico.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Supernal
Abilità Arcano +17, Diplomazia +17, Intuizione +18

For 20 (+12)	**Des** 18 (+11)	**Sag** 22 (+13)
Cos 15 (+9)	**Int** 20 (+12)	**Car** 20 (+12)

Conoscenze dei couatl

Religione CD 11: I couatl sono benevoli serpenti celesti famosi per il loro odio dei demoni e di altre forze del male e del caos.

Religione CD 18: La natura benevola dei couatl è solo parzialmente meritata. Anche se sono di certo molto zelanti nel loro odio del male, i couatl perseguono ossessivamente i loro piani specifici, che si tratti di proteggere un villaggio, di spingere una creatura che hanno scelto sulla via del destino o di prevenire una breccia planare. Le creature che si oppongono ai piani dei couatl (consapevolmente o meno) possono facilmente ritrovarsi oggetto della loro collera.

Religione CD 23: Si ipotizza che i couatl siano nati alla prima luce del mondo. La sapienza antica parla di grandi couatl che combatterono nella guerra tra gli dèi e i primordiali, e di come quelle creature avessero vincolato potenti esseri nel mondo o su altri piani. I couatl liberi e i loro seguaci operano per garantire che questi luoghi rimangano inaccessibili per sempre.

Gruppi di incontro

I couatl si alleano più spesso con altre creature che condividono il desiderio di opporsi alla malvagità o di fare la guardia contro antichi mali. Tuttavia, un couatl potrebbe combattere dalla parte di creature senza allineamento o persino malvagie, se così facendo fosse possibile agire contro un male peggiore a lungo termine.

Incontro di livello 14 (PE 5.600)

- 1 couatl serpente stellare (livello 15 controllore d'elite)
- 3 deva cavalieri erranti (livello 11 soldato)
- 1 felarca combattente (livello 12 schermagliatore)

Incontro di livello 20 (PE 15.500)

- 2 couatl serpenti delle nubi (livello 18 artigliere)
- 2 marut carnefici (livello 22 bruto)
- 1 marut accusatore (livello 21 controllore)

Attraverso la barriera dei mondi

Un couatl può passare da qualsiasi piano al Mare Astrale viaggiando tra i mondi per 10 minuti. Arriva in una località casuale o presso un cerchio di teletrasporto che già conosce. Se sceglie di farlo, può effettuare una prova di Arcano per lasciare un portale aperto dietro di sé. La durata di questo portale è la stessa che il couatl avrebbe ottenuto creandolo mediante il rituale Portale Planare (*MdG* 311).

EVA WIDERMANN

CROCIFERO SILVESTRE

I CROCIFERI SILVESTRI CERCANO VENDETTA per ogni albero che cade sotto l'ascia dei boscaioli. Una creatura che sconfini in una foresta protetta dai crociferi è ritenuta responsabile delle azioni di tutti gli intrusi che l'hanno preceduta.

Crocifero Silvestre	**Livello 8 Soldato**
Umanoide fatato Medio (vegetale)	PE 350

Iniziativa +5 **Sensi** Percezione +12
PF 92; **Sanguinante** 46
CA 23; **Tempra** 21, **Riflessi** 18, **Volontà** 21
Velocità 5

(+) **Randello** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+16 contro CA; 1d8 + 6 danni.

+ **Giudizio della Natura** (standard; ricarica ⚅) ✦ **Arma, Guarigione, Recuperabile**
+16 contro CA; 2d8 + 6 danni, e il bersaglio è immobilizzato e subisce 5 danni continuati (tiro salvezza termina entrambi). Quando un bersaglio subisce i danni continuati, il nemico fatato o il nemico vegetale più vicino al bersaglio recupera un identico numero di punti ferita.

← **Mistero della Natura** (minore; incontro) ✦ **Charme**
Emanazione ravvicinata 2; bersaglia una creatura; nessun tiro per colpire; il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire, a tutte le difese, e ai tiri salvezza (tiro salvezza termina). In aggiunta, il bersaglio subisce una penalità di -5 ai tiri salvezza contro questo effetto a meno che non superi una prova di Natura con CD 20 (un'azione gratuita nel turno del bersaglio).

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune, Elfico
Abilità Intimidire +11

For 18 (+8)	**Des** 9 (+3)	**Sag** 16 (+7)
Cos 20 (+9)	**Int** 10 (+4)	**Car** 10 (+4)

Equipaggiamento scudo di legno piccolo, randello

TATTICHE DEI CROCIFERI SILVESTRI

Un crocifero silvestre impiega *giudizio della natura* il più presto possibile, preferendo scegliere come bersaglio il nemico che fa affidamento sulla velocità o la mobilità piuttosto che un nemico che ambisce a mantenere una posizione. Rimane vicino ai suoi alleati allo scopo di difenderli.

CONOSCENZE DEI CROCIFERI SILVESTRI

Natura CD 14: Coloro che possiedono estese conoscenze della natura, come ranger, druidi e guardiani, possono di solito superare più facilmente gli effetti magici di un crocifero silvestre rispetto a coloro che non hanno dimestichezza con le vie dei boschi.

Natura CD 19: I crociferi silvestri e le driadi hanno un retaggio comune. A volte le driadi sono in pace, confortate dalla presenza dei loro alberi, ma i crociferi silvestri sono costantemente infuriati a causa della distruzione delle foreste.

WAYNE ENGLAND

GRUPPI DI INCONTRO

I crociferi silvestri si alleano prontamente con altre creature che condividono il loro impulso a proteggere il mondo naturale. Centauri e driadi combattono spesso al loro fianco. Le creature fatate più astute, in particolare gnomi e eladrin, a volte ingannano i crociferi silvestri e li inducono ad allearsi con loro creando un legame tra gli obiettivi dei fatati e i desideri dei crociferi.

Incontro di livello 8 (PE 1.800)
- 2 driadi (livello 9 schermagliatore, *MM* 96)
- 1 orrore rampicante incantato (livello 7 artigliere, *MM* 199)
- 2 crociferi silvestri (livello 8 soldato)

Incontro di livello 9 (PE 2.150)
- 1 gnomo entropista (livello 8 artigliere)
- 1 satiro pifferaio (livello 8 controllore, *MM* 224)
- 1 cumulo strisciante (livello 9 bruto, *MM* 57)
- 3 crociferi silvestri (livello 8 soldato)

DEMOGORGON

Demogorgon, il Principe dei Demoni, è una mostruosità bicefala assai temuta e rispettata da divinità, diavoli, demoni e primordiali senza distinzioni. I suoi seguaci perseguono un credo di sfrenata distruzione, e le sue guerre contro Orcus e Graz'zt hanno infuriato per eoni in tutto l'Abisso. Solo il fatto che le due menti di Demogorgon siano rivali in competizione tra loro riesce a mettere un freno alle sue folli ambizioni.

Il Principe dei Demoni è astuto, crudele, invidioso e feroce, anche per gli standard demoniaci. Esamina entrambi i lati di ogni problema e dirige buona parte della propria attenzione verso il suo culto di sadismo e distruzione che spazia sul cosmo intero.

Gli adoratori di Demogorgon includono trogloditi, kuo-toa e altri umanoidi che esultano nella violenza e nella devastazione senza senso. Nei tempi di caos, anche umani e altri esseri si affollano sotto il suo stendardo. I sacerdoti di Demogorgon insegnano che tramite le efferatezze, la forza e il massacro, i seguaci possono prosperare e moltiplicarsi là dove altri sbiadiscono e muoiono. Quando i conflitti affliggono la terra, e specialmente quando le orde di mostri travolgono i bastioni della civiltà riducendoli a rovine, il culto di Demogorgon diventa forte.

Benché il culto di Demogorgon sia relativamente poco numeroso, è in grado di lasciare una terribile scia di distruzione sulla terra. I cultisti di Demogorgon si organizzano in rudimentali bande da guerra, confidando nella loro collera e follia di battaglia per sopraffare i nemici. Vagano di paese in paese, bruciando e saccheggiando tutto ciò che incontrano sul loro cammino. Come aspetti in miniatura della collera inesauribile del loro padrone, essi distruggono tutto quello che vedono.

Nessun commentario riguardante Demogorgon può dirsi completo senza menzionare Dagon, un possente signore demoniaco che si aggira nelle acque più profonde dell'Abisso. Se Demogorgon è una pura macchina di distruzione, Dagon è la fredda mente calcolatrice che gli si annida dietro, seminando il caos con macchinazioni sottili e intricate. Le creature dell'Abisso, ma anche coloro che sono abbastanza coraggiosi o stupidi da cercare i suoi consigli, gli offrono favori e potenti artefatti in cambio di parte della sua sconfinata conoscenza.

La rudimentale alleanza tra l'intelletto di Dagon e la forza bruta di Demogorgon rende formidabile la loro potenza combinata. Dagon bisbiglia la sua conoscenza a ciascuna delle teste di Demogorgon (mai a entrambe lo stesso momento), giocando così un ruolo significativo nella costante tensione che anima le due menti del Principe dei Demoni.

Tattiche di Demogorgon

Demogorgon tenta di dividere e conquistare i suoi nemici. Impiega *stretta inesorabile* per tirare gli individui verso di sè, squarcia i bersagli che ha scelto con i suoi tentacoli, e utilizza *sguardo di Aameul* e *sguardo di Hethradiah* per tenere a bada gli altri nemici. Se si trova con le spalle al muro, Demogorgon si teletrasporta lontano.

Demogorgon **Livello 34 Controllore solitario**
Umanoide elementale Mastodontico (acquatico, demone) PE 195.000

Iniziativa +24 **Sensi** Percezione +28; scurovisione
PF 1.260; **Sanguinante** 630
CA 48; **Tempra** 46, **Riflessi** 43, **Volontà** 44
Resistenza 30 variabile (3/incontro)
Tiri salvezza +5
Velocità 8, teletrasporto 10, nuoto 8
Punti azione 2

(+) **Colpo di Tentacolo** (standard; a volontà)
Portata 5; +39 contro CA; 3d8 + 8 danni.

Coda Forcuta (standard; a volontà) ✦ **Necrotico**
Propagazione ravvicinata 5; +35 contro Riflessi; 2d10 + 10 danni necrotici, e il bersaglio è indebolito (tiro salvezza termina).

Deflagrazione Tentacolare (standard; a volontà)
Propagazione ravvicinata 3; +35 contro Tempra; 2d8 + 8 danni, e 15 danni continuati (tiro salvezza termina). Se l'attacco di Demogorgon infligge danni continuati a una creatura che sta già subendo danni continuati, i danni continuati aumentano di 5.

Stretta Inesorabile (standard; a volontà) ✦ **Teletrasporto**
Gittata 50; +37 contro Riflessi; il bersaglio viene teletrasportato in uno spazio entro 5 quadretti da Demogorgon.

Sguardo di Aameul (minore 1/round; a volontà) ✦ **Psichico, Sguardo**
Propagazione ravvicinata 5; bersaglia i nemici; +35 contro Volontà; 2d10 + 10 danni psichici, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina). Se il bersaglio è già frastornato, è invece dominato (tiro salvezza termina).

Sguardo di Hethradiah (minore 1/round; a volontà) ✦ **Psichico, Sguardo**
Propagazione ravvicinata 5; bersaglia i nemici; +35 contro Volontà; 1d12 + 10 danni psichici, e il bersaglio utilizza un potere di attacco a volontà scelto da Demogorgon contro un bersaglio scelto da Demogorgon come azione gratuita.

Duplice Aspetto di Demogorgon (standard; ricarica ⚅) ✦ **Psichico**
Propagazione ravvicinata 10; bersaglia i nemici; +35 contro Volontà; 4d10 + 10 danni psichici, e il bersaglio sviene (tiro salvezza termina).

Sguardo della Possanza Abissale (gratuita, quando un nemico inizia il proprio turno entro 10 quadretti da Demogorgon; a volontà)
Emanazione ravvicinata 10; bersaglia la creatura che attiva il potere; +37 contro Volontà; il bersaglio è frastornato fino alla fine del suo turno.

Doppie Azioni
All'inizio del combattimento, Demogorgon tira l'iniziativa due volte. Ogni tiro corrisponde a una delle due teste del Principe dei Demoni (Aameul o Hethradiah), e Demogorgon svolge un turno completo a ogni conteggio di iniziativa. Demogorgon dispone di una serie completa di azioni in ciascuno di questi turni, e la sua capacità di effettuare un'azione immediata si riattiva a ogni turno. Una testa di Demogorgon non può utilizzare il potere di attacco che porta il nome dell'altra testa.

Doppio Cervello
Alla fine del suo turno, Demogorgon effettua immediatamente i tiri salvezza contro le condizioni frastornato e stordito, e contro gli effetti di charme che possono essere terminati da un tiro salvezza.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Abissale, Comune
Abilità Arcano +27, Atletica +35, Diplomazia +33, Intimidire +33, Intuizione +28

For 36 (+30)	**Des** 25 (+24)	**Sag** 23 (+23)
Cos 35 (+29)	**Int** 30 (+27)	**Car** 32 (+28)

Conoscenze di Demogorgon

Arcano CD 22: Le due teste di Demogorgon si chiamano Aameul e Hethradiah. Aameul preferisce l'inganno, mentre Hethradiah predilige la distruzione. In origine, Demogorgon aveva una sola testa e una sola mente. Un poderoso fendente infertogli dal dio Amoth lo divise quasi a metà prima che il Principe dei Demoni uccidesse la divinità che lo aveva ferito. Tuttavia, dopo che il suo corpo fu guarito, la testa di Demogorgon rimase divisa. Le due teste sono spesso in disaccordo, ma riescono frequentemente a trasformare la loro discordia in un vantaggio. Per esempio, una volta una testa strinse un accordo di alleanza con una potente regina lich della Coltre Oscura profonda, e l'altra testa la uccise e le rubò i poteri.

Arcano CD 32: A suo agio tanto in mare quanto sulla terraferma, Demogorgon ha stabilito la sua dimora in una regione tropicale dell'Abisso caratterizzata da giungle impenetrabili, profondi oceani e vaste distese di pianure salmastre. Demogorgon è il più potente dei principi demonicaci, e ai suoi ordini militano creature provenienti da luoghi diversissimi come le profondità del Sottosuolo e i palazzi decadenti delle civiltà più corrotte. I trogloditi lo venerano come un dio, combattendo guerre senza fine contro i loro cugini che adorano Torog. Le colonie di kuo-toa si appellano a lui in cerca di aiuto per riconquistare il loro impero perduto.

Arcano CD 37: I gemelli nati presso i cultisti oppure rapiti e indottrinati in tenera età guidano i più potenti culti dedicati a Demogorgon. Ogni gemello è votato a servire una delle due personalità del Principe dei Demoni. Inevitabilmente, questi culti si disintegrano per le lotte intestine quando un sommo sacerdote si rivolta contro l'altro, facendo fallire molti terribili piani.

Arcano CD 39: I templi dedicati a Demogorgon rispecchiano spesso la natura duplice del Principe dei Demoni. Ogni tempio viene edificato simmetricamente: una metà è dedicata ad Aameul, mentre l'altra viene consacrata a Hethradiah. Sacerdoti, combattenti, postulanti e altri funzionari vivono nel lato del tempio che corrisponde meglio alle loro personalità. Una grande cattedrale unisce le due metà al centro.

Aspetto di Demogorgon

Il rituale per evocare un aspetto di Demogorgon (una manifestazione con la sua forma e i suo poteri, ma meno potente del Principe dei Demoni) comporta una "suddivisione" simbolica allo scopo di rappresentare la duplice personalità di Demogorgon. Un cultista potrebbe ad esempio tagliare a metà per il lungo una vittima sacrificale.

Un aspetto di Demogorgon tende ad agire più come una delle teste del demone che come l'altra, essendo una versione sbilanciata della creatura originale. L'aspetto si comporta come Demogorgon, ma non può comunicare con alcuna delle menti del Principe dei Demoni. Quando ha finito di svolgere il compito per il quale è stato evocato, si dissolve in una pozza di fluido velenoso.

Aspetto di Demogorgon **Livello 25 Controllore d'elite**
Umanoide elementale Enorme (acquatico, demone) PE 14.000

Iniziativa +17 **Sensi** Percezione +25; scurovisione
PF 476; **Sanguinante** 238
CA 39; **Tempra** 37, **Riflessi** 36, **Volontà** 37
Resistenza 10 variabile (3/incontro)
Tiri salvezza +2
Velocità 6, teletrasporto 6
Punti azione 1

Coda Forcuta (standard; a volontà) ✦ **Necrotico**
Portata 5; +29 contro Riflessi; 2d8 + 5 danni necrotici, e il bersaglio è indebolito (tiro salvezza termina).

Deflagrazione Tentacolare (standard; a volontà)
Propagazione ravvicinata 3; +27 contro Tempra; 2d8 + 5 danni, e 10 danni continuati (tiro salvezza termina). Se l'attacco dell'aspetto di Demogorgon infligge danni continuati a una creatura che sta già subendo danni continuati, i danni continuati aumentano di 5.

Stretta Inesorabile (standard; a volontà) ✦ **Teletrasporto**
Gittata 10; +31 contro Riflessi; il bersaglio viene teletrasportato in uno spazio entro 3 quadretti dall'aspetto di Demogorgon.

Occhiata Dominatrice (standard; ricarica ⚅) ✦ **Psichico**
Propagazione ravvicinata 5; bersaglia i nemici; +29 contro Volontà; 1d10 + 5 danni psichici, e il bersaglio è dominato (tiro salvezza termina).

Sguardo della Possanza Abissale (gratuita, quando un nemico inizia il proprio turno entro 10 quadretti dall'aspetto di Demogorgon; a volontà)
Emanazione ravvicinata 10; bersaglia la creatura che attiva il potere; tirare un d20; con un risultato di 10 o più, il bersaglio è rallentato fino alla fine del suo turno.

Doppie Azioni
All'inizio del combattimento, un aspetto di Demogorgon tira l'iniziativa due volte. Ogni tiro corrisponde a una delle due teste dell'aspetto (Aameul o Hethradiah), e l'aspetto svolge un turno completo a ogni conteggio di iniziativa. L'aspetto dispone di una serie completa di azioni in ciascuno di questi turni, e la sua capacità di effettuare un'azione immediata si riattiva a ogni turno.

Doppio Cervello
Alla fine del suo turno, un aspetto di Demogorgon effettua immediatamente i tiri salvezza contro le condizioni frastornato e stordito, e contro gli effetti di charme che possono essere terminati da un tiro salvezza.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Abissale, Comune
Abilità Atletica +27, Intimidire +21

For 31 (+22)	**Des** 20 (+17)	**Sag** 18 (+16)
Cos 30 (+22)	**Int** 28 (+21)	**Car** 30 (+22)

Tattiche degli aspetti di Demogorgon

Un aspetto di Demogorgon impiega tattiche simili a quelle dell'autentico Principe dei Demoni. Mancando di attacchi con lo sguardo, utilizza invece *occhiata dominatrice* per trasformare diversi nemici in alleati, concentrando i successivi attacchi su coloro che resistono all'effetto.

Conoscenze degli aspetti di Demogorgon

Arcano CD 26: Il rituale oscuro per evocare un aspetto di Demogorgon comporta un sacrificio di vita. Solo i più fedeli (e pertanto i più folli) ai suoi seguaci possono completare con successo la blasfema cerimonia.

Arcano CD 31: I mortali non possono evocare Demogorgon, ma un aspetto del Principe dei Demoni risponde al richiamo del rituale. L'aspetto è una manifestazione temporanea del potere di Demogorgon, e non ha alcuna connessione fisica o spirituale al signore demoniaco.

JESPER EJSING

SISING
08

Dagon

Dagon fu il primo signore demoniaco ad apparire nell'Abisso. Nessuno può dire se sia stato il Dio Incatenato a creare l'Abisso, o se abbia semplicemente aperto il primo passaggio alle sue profondità. Quando i primi primordiali entrarono nell'abisso, trovarono Dagon già annidato nelle profondità dei suoi mari oscuri e recessi nascosti.

Dagon **Livello 32 Controllore solitario**
Bestia magica elementale Mastodontica (acquatico, demone) PE 135.000

Iniziativa +25 **Sensi** Percezione +28; scurovisione
Occhi dell'Abisso aura 10; un nemico che inizia il proprio turno entro l'aura viene tirato di 5 quadretti.
PF 1.184; **Sanguinante** 592
CA 48; **Tempra** 44, **Riflessi** 46, **Volontà** 42
Resistenza 10 variabile (3/incontro)
Tiri salvezza +5
Velocità 4, nuoto 8, teletrasporto 8
Punti azione 2

(+) **Colpo di Tentacolo** (standard; a volontà)
Portata 5; +39 contro CA; 3d8 + 8 danni, e Dagon fa scorrere il bersaglio di 2 quadretti.

Tentacoli Avvinghianti (interruzione immediata, quando un nemico attacca Dagon; a volontà)
Portata 5; bersaglia il nemico che attiva il potere; +39 contro CA; 1d10 + 10 danni, e il bersaglio è afferrato.

Artigli dal Profondo (standard; a volontà)
Emanazione ravvicinata 1; bersaglia i nemici; +35 contro Riflessi; 2d12 + 15 danni.

Cantilena Rovinosa (minore; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Psichico**
Emanazione ravvicinata 10; bersaglia i nemici; +35 contro Volontà; 2d6 + 8 danni psichici, Dagon tira il bersaglio di 5 quadretti, e il bersaglio è stordito (tiro salvezza termina).

Forma di Pazzia (minore; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Psichico**
Emanazione ravvicinata 10; bersaglia i nemici; +35 contro Volontà; 2d6 + 4 danni psichici, Dagon fa scorrere il bersaglio di 5 quadretti, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Deflagrazione Tentacolare (standard; a volontà)
Propagazione ravvicinata 5; +37 contro CA; 3d8 + 8 danni, e Dagon fa scorrere il bersaglio di 2 quadretti.

Maree Abissali (standard; a volontà) ✦ **Forza, Teletrasporto**
Emanazione ad area 3 entro 20; +35 contro Riflessi; 2d8 + 10 danni da forza, e il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina). *Effetto:* Dagon si teletrasporta di 5 quadretti.

Minaccia con Portata
Dagon può effettuare attacchi di opportunità contro i nemici presenti entro 5 quadretti da lui.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Abissale, Comune
Abilità Arcano +34, Diplomazia +30, Intimidire +28, Intuizione +28, Religione +34, Storia +34

For 33 (+27)	**Des** 25 (+23)	**Sag** 25 (+23)
Cos 32 (+27)	**Int** 36 (+29)	**Car** 28 (+25)

Tattiche di Dagon

In battaglia, Dagon attira i nemici vicino a sé, specialmente warlock, chierici e altri incantatori che evitano il combattimento ravvicinato. Decine di tentacoli artigliati stritolano e fanno a pezzi le sfortunate creature catturate dal demone. Dagon possiede un affinato senso tattico, e utilizza *cantilena rovinosa* e *maree abissali* per tenere i nemici entro la portata dei suoi tentacoli.

ANDREW HOU

Conoscenze di Dagon

Arcano CD 20: Dagon è il più antico dei signori demoniaci, e possiede un vasto tesoro di segreti perduti e conoscenze blasfeme. Si è alleato con Demogorgon poco dopo la formazione dell'Abisso, e da allora i due principi demoniaci hanno combattuto Orcus e Graz'zt per il predominio. Anche se Dagon invia meno demoni e seguaci a combattere in queste battaglie rispetto a Demogorgon, la sua conoscenza dell'Abisso e il suo intelletto acuto consentono alle loro forze combinate di sopraffare i nemici con abili manovre.

Arcano CD 30: I cultisti di Dagon vivono in isolate cittadine e villaggi costieri. Il signore demoniaco provoca tempeste e immani ondate per punire coloro che lo sfidano, e invia grandi banchi di pesci per ricompensare coloro che gli offrono sacrifici. I villaggi propensi al suo culto degenerano rapidamente a uno stato selvaggio, perché Dagon impone sacrifici sempre più pesanti di umanoidi intelligenti in cambio dei suoi favori.

Arcano CD 35: I maghi e i saggi disposti a scambiare la loro sanità mentale per la sapienza arcana cercano il consiglio di Dagon. Molti dei suoi culti sono guidati da incantatori arcani. Le guerre nascoste tra i chierici di Vecna e i seguaci di Dagon sono tutt'altro che rare.

Arcano CD 37: I templi di Dagon si trovano sott'acqua, sebbene includano camere e caverne asciutte per i suoi seguaci terrestri. Forti correnti trasportano i supplicanti attraverso gallerie piene d'acqua e li depositano in profonde caverne sottomarine, da cui possono accedere ai templi di Dagon.

Kazuul, esarca di Demogorgon

Come campione del bene votato a Erathis, Kazuul tracciò una scia di ordine attraverso le terre selvagge. Con il tempo, però, Kazuul finì per abbracciare la causa della distruzione. Divenne una manifestazione delle forze del caos e del massacro, e si unì ai fedeli di Demogorgon. Kazuul voltò completamente le spalle all'umanità e accettò un'investitura di taglia e forza demoniache da parte del suo nuovo padrone. Ora è un esarca di Demogorgon e combatte per Hethradiah, l'aspetto del Principe dei Demoni dedicato alla ferocia.

Alto due volte un umano mortale, Kazuul ha un corpo pesantemente corazzato, reso deforme della muscolatura demoniaca. Brandendo asce e spada, percorre instancabile i campi di battaglia dell'Abisso e oltre, guidando un esercito di demoni e lasciando dietro di sé una scia di sangue e desolazione.

Kazuul **Livello 28 Soldato d'elite**
Umanoide elementale Grande (demone) PE 26.000

Iniziativa +20 **Sensi** Percezione +20; scurovisione
PF 528; **Sanguinante** 264
CA 44; **Tempra** 40, **Riflessi** 37, **Volontà** 40
Resistenza 10 variabile (3/incontro)
Tiri salvezza +2
Velocità 5, volo 5
Punti azione 1

Dente di Grom (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Portata 2; +36 contro CA; 1d10 + 10 danni, e il bersaglio effettua un attacco basilare in mischia contro un bersaglio scelto da Kazuul come azione gratuita.

Spaccamondi (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Portata 2; +35 contro CA; 1d12 + 10 danni, e il bersaglio subisce una penalità di -4 alla CA (tiro salvezza termina).

Collera di Kazuul (standard; a volontà)
Kazuul effettua un attacco con *Dente di Grom* e un attacco con *Spaccamondi*.

Vortice di Lame (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Arma**
Emanazione ravvicinata 3; bersaglia i nemici; +33 contro Riflessi; 2d10 + 10 danni, e il bersaglio è stordito (tiro salvezza termina).

Parola di Rovina (standard; incontro)
Emanazione ravvicinata 3; +33 contro Volontà; 6d6 + 15 danni, e Kazuul può ottenere un colpo critico contro il bersaglio con un risultato di 15-20 nel tiro per colpire (tiro salvezza termina).

Fiamme Abissali (standard; a volontà) ✦ **Fuoco**
Emanazione ad area 3 entro 20; +33 contro Riflessi; 4d6 + 8 danni da fuoco.

Minaccia con Portata
Kazuul può effettuare attacchi di opportunità contro i nemici presenti entro 2 quadretti da lui.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Abissale, Comune
Abilità Atletica +29, Intuizione +25, Natura +25, Religione +24

For 33 (+25)	**Des** 19 (+18)	**Sag** 22 (+20)
Cos 32 (+25)	**Int** 20 (+19)	**Car** 25 (+21)

Equipaggiamento corazza di piastre, Dente di Grom (spada lunga), Spaccamondi (ascia da battaglia)

Tattiche di Kazuul

Kazuul si getta nella mischia come un pazzo, lanciando un grido di battaglia e correndo verso il nemico più vicino. Solo la vista di una potente arma magica può distoglierlo dalla sua follia combattiva. Se uno dei nemici di Kazuul impugna un'arma magica di 28° livello o superiore, l'esarca di Demogorgon concentra tutti i suoi attacchi contro quel nemico.

Una volta Kazuul possedeva la possente lama Gorgorin la Frantumatrice, ma la perse durante una battaglia contro Hainard, esarca di Pelor e comandante della Guardia Bianca di quella divinità. Kazuul arde del desiderio di trovare una degna sostituta o di recuperare Gorgorin.

Conoscenze di Kazuul

Arcano CD 28: Kazuul impugna due armi tolte ad altri esarchi. Una di esse, il Dente di Grom, è una spada lunga forgiata dal dente di un titano del fuoco ucciso. Kazuul ha tolto la sua seconda arma, un'ascia da battaglia chiamata Spaccamondi, al dio Clangeddin Silverbeard, che ancora oggi gli porta rancore per questo affronto.

In battaglia, Kazuul cerca sempre il nemico che porta l'arma più potente. Nulla gli dà un piacere più grande di togliere queste preziose armi ai cadaveri maciullati dei suoi avversari.

Arcano CD 33: Un'antica profezia scoperta dalla saggia eladrin Ellannia afferma che quando Kazuul ritornerà in possesso della spada Gorgorin, la userà per uccidere Demogorgon e spodesterà Yeenoghu come signore degli gnoll. Questa profezia ha generato molti conflitti e tentativi di recuperarla dai luoghi nascosti della Selva Fatata e nel mondo naturale.

Thrarak, esarca di Demogorgon

La rivendicazione di Demogorgon del titolo di "Principe dei Demoni" è stata osteggiata a lungo, ma nessuno è mai riuscito a sconfiggerlo per impadronirsene. Ha combattuto dozzine di aspiranti conquistatori, sia signori demoniaci come lui sia primordiali bramosi di recuperare la loro antica possanza. Uno di questi nemici era Storralk, un primordiale di pietra e terra che affrontò Demogorgon poco dopo che la sua testa rimase divisa in due durante la battaglia contro Amoth.

Non volendo riconoscere l'ascesa al potere di Demogorgon, Storralk lo sfidò stupidamente a una battaglia. Le onde d'urto di quello scontro catastrofico furono percepite anche nelle profondità dell'Abisso e raggiunsero persino il Mare Astrale.

Demogorgon fece a pezzi il suo nemico. La sua collera fu così grande che utilizzò un potente rituale insegnatogli da Dagon per prolungare l'agonia del primordiale sconfitto. Per mezzo di quel rituale, Demogorgon creò gli ettin dal sangue versato da Storralk. Ogni ettin porta con sè un piccolo brandello di Storralk. Ogni volta che un ettin prova dolore, il cadavere maciullato e fremente di Storralk si contorce nell'agonia nella sua tomba sotto il trono del Principe dei Demoni.

ANDREW HOU

Thrarak fu una di quei primi ettin. Rimase nella tana di Demogorgon, coltivandone i favori curando innanzitutto le ferite di Storralk e ricucendo crudelmente la carne del primordiale abbattuto. Oggi Thrarak è la Vergine Scorticata, un'agente bicefala di vendetta inviata da Aameul a portare dolore ai nemici odiati da Demogorgon. Spezza le menti e i corpi dei suoi nemici, lasciandone i gusci farneticanti come avvertimento per coloro che osano sfidare il Principe dei Demoni.

Thrarak **Livello 26 Bruto d'elite**
Umanoide elementale Grande (gigante) PE 18.000

Iniziativa +18 **Sensi** Percezione +25; scurovisione
PF 596; **Sanguinante** 298
CA 38; **Tempra** 38, **Riflessi** 35, **Volontà** 37
Tiri salvezza +2
Velocità 8
Punti azione 1

(↓) **Frusta della Rovina** (standard; richiede una frusta; a volontà) ✦ **Arma**
Portata 3; +28 contro Riflessi; 4d4 + 11 danni, e il bersaglio viene buttato a terra prono. Inoltre, il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo di Thrarak.

⇶ **Ululato di Pazzia** (standard; incontro) ✦ **Psichico**
Propagazione ravvicinata 5; +28 contro Volontà; 1d8 + 12 danni psichici, Thrarak fa scorrere il bersaglio di 3 quadretti, e il bersaglio effettua un attacco basilare in mischia contro un bersaglio a scelta di Thrarak come azione gratuita.

⇶ **Turbine di Frustate** (standard; richiede una frusta; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Arma**
Emanazione ravvicinata 3; +28 contro Riflessi; 2d4 + 11 danni, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Doppie Azioni
All'inizio del combattimento, Thrarak tira l'iniziativa due volte. Ogni tiro corrisponde a una delle sue due teste, e Thrarak svolge un turno completo a ogni conteggio di iniziativa. Thrarak dispone di una serie completa di azioni in ciascuno di questi turni, e la sua capacità di effettuare un'azione immediata si riattiva a ogni turno.

Doppio Cervello
Alla fine del suo turno, Thrarak effettua immediatamente i tiri salvezza contro le condizioni frastornato e stordito, e contro gli effetti di charme che possono essere terminati da un tiro salvezza.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Abissale, Comune, Gigante
Abilità Atletica +28

For 31 (+23)	**Des** 21 (+18)	**Sag** 24 (+20)
Cos 28 (+22)	**Int** 16 (+16)	**Car** 26 (+21)

Equipaggiamento 2 fruste

Tattiche di Thrarak

In qualità di esarca di Aameul, la testa di Demogorgon che usa l'inganno per distruggere i suoi nemici, Thrarak combatte utilizzando una strategia apparentemente casuale. Urla bizzarre imprecazioni e maledizioni che contengono enigmi critici, verità cosmiche e sapienza dimenticata.

Durante una missione per conto di Demogorgon, Thrarak insegue il suo bersaglio designato con furia implacabile. Rinuncia persino ad attaccare in modo da potersi avvicinare al proprio nemico, anche al prezzo di subire attacchi di opportunità. Se non è in missione per conto di Demogorgon, sceglie un nemico a caso e concentra tutti i suoi attacchi contro di lui, a dispetto di qualsiasi tentativo di distrarla da parte degli altri avversari.

Conoscenze di Thrarak

Arcano CD 26: Thrarak esamina i nemici di Demogorgon in cerca di quelli che hanno il potenziale per diventare delle minacce, come gli avventurieri che stanno muovendo i primi passi sulle vie dei loro destini. Li bracca attraverso i piani, trucidandoli prima che possano sfidare il Principe dei Demoni.

Arcano CD 31: Secondo la leggenda, Thrarak possiede la chiave per liberare Storralk, il primordiale della terra e della pietra intrappolato sotto il trono di Demogorgon. Se Thrarak venisse uccisa e il suo cuore fosse bruciato sopra il trono del Principe dei Demoni, Storralk verrebbe liberato dai tormenti senza fine che sta soffrendo nel reame di Demogorgon. In una battaglia contro il principe demoniaco, il primordiale potrebbe rivelarsi un potente alleato.

CHIPPY

Razziatore abissale

I razziatori abissali di Demogorgon calano a frotte sui villaggi e le cittadine isolate, massacrando gli abitanti, rubando i tesori e radendo al suolo gli edifici. I razziatori impazzano per terra e per mare. Sulla terra, viaggiano in grandi bande disorganizzate; i razziatori marini fanno invece uso di imbarcazioni malconce che sanno governare a malapena. I capitani pirata reclutano i razziatori come truppe d'urto, benché solo un potente principe del mare (o uno che li satolli con abbondanza di bottino e rum) sia in grado tenerli a bada tra una battaglia e l'altra.

Razziatore Abissale **Livello 6 Schermagliatore**
Umanoide naturale Medio, umano PE 250

Iniziativa +8 **Sensi** Percezione +3
PF 69; **Sanguinante** 34
CA 20; **Tempra** 18, **Riflessi** 18, **Volontà** 17
Velocità 6

Lancia Lunga (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Portata 2; +11 contro CA; 1d8 + 6 danni, e il razziatore abissale scatta di 1 quadretto.

Ascia da Lancio (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Gittata 5/10; +11 contro CA; 1d6 + 6 danni, e il razziatore abissale scatta di 1 quadretto.

Carica Urlante (standard; incontro)
Il razziatore abissale effettua un attacco con l'ascia da lancio e poi carica il bersaglio di quell'attacco.

Furia Mortale
Quando è sanguinante, un razziatore abissale può effettuare due attacchi con la lancia lunga come azione standard, ognuno dei quali riceve una penalità di -2 al tiro per colpire. Il razziatore non può usare l'ascia da lancio o la *carica urlante* quando è sanguinante.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Comune
Abilità Acrobazia +11, Atletica +11

For 16 (+6)	**Des** 16 (+6)	**Sag** 11 (+3)
Cos 13 (+4)	**Int** 9 (+2)	**Car** 10 (+3)

Equipaggiamento armatura di cuoio, lancia lunga, 2 asce da lancio

Tattiche dei razziatori abissali

In battaglia, un razziatore abissale danza attraverso le file dei nemici, scattando per mettersi fuori portata dopo avere attaccato. I razziatori si battono a fianco dei cultisti urlanti, usando i loro compagni come scudi viventi. Mentre le asce dei cultisti si alzano e si abbattono freneticamente, i razziatori sfrecciano nella mischia per ammorbidire o dare il colpo di grazia ai nemici.

Conoscenze dei razziatori abissali

Arcano CD 12: Collerici ed egoisti, i razziatori abissali si votano al servizio di Demogorgon e fanno propria la sua ferocia, diventando suoi asserviti.

Arcano CD 17: I razziatori abissali vagano per terra e per mare. Sulla terra, viaggiano in rumorose bande da guerra; sul mare, pilotano alla meglio navi sgangherate, veleggiando di villaggio in villaggio. I capitani pirata reclutano i razziatori per farsi assistere nelle battaglie sul mare, allettandoli con la promessa di bottino e carneficine.

Prelato berserker di Demogorgon

I prelati guidano il culto in preghiera a Demogorgon, implorando il Principe dei Demoni di risvegliare le bestie furiose che si annidano nei loro cuori.

Prelato Berserker di Demogorgon **Livello 8 Controllore (Guida)**
Umanoide naturale Medio, umano PE 350

Iniziativa +4 **Sensi** Percezione +5
PF 86; **Sanguinante** 43
CA 22; **Tempra** 20, **Riflessi** 18, **Volontà** 20
Velocità 5

Randello Pesante (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+13 contro CA; 1d10 + 7 danni, e il prelato berserker di Demogorgon spinge il bersaglio di 1 quadretto.

Dardo Abissale (standard; a volontà)
Gittata 10; +12 contro Volontà; 1d8 + 4 danni, e il prelato berserker di Demogorgon spinge il bersaglio di 2 quadretti.

Richiamo dei Sanguinari (standard; ricarica ⚁ ⚅) ✦ **Psichico**
Emanazione ravvicinata 3; bersaglia i nemici; +10 contro Volontà; 2d6 + 5 danni psichici, e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del prelato berserker di Demogorgon. *Effetto:* Qualsiasi alleato entro l'emanazione ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire fino alla fine del suo turno successivo.

Furia Mortale
Il prelato berserker di Demogorgon può effettuare due attacchi con il randello pesante come azione standard, ognuno dei quali riceve una penalità di -2 al tiro per colpire. Il prelato non può usare *dardo abissale* o *richiamo dei sanguinari* quando è sanguinante.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Comune
Abilità Diplomazia +12, Religione +11

For 17 (+7)	**Des** 11 (+4)	**Sag** 12 (+5)
Cos 14 (+6)	**Int** 14 (+6)	**Car** 17 (+7)

Equipaggiamento armatura di pelle, randello pesante, simbolo di Demogorgon

Tattiche dei prelati berserker di Demogorgon

I prelati berserker di Demogorgon guidano in battaglia i fedeli del demone, combattendo in prima linea. Altri adoratori dei demoni preferiscono sacrificare i loro seguaci per preservare le proprie vite, ma i prelati di Demogorgon esultano nella distruzione.

All'inizio di uno scontro, un prelato usa il suo *dardo abissale* per costringere i nemici a separarsi. Il *richiamo dei sanguinari* intralcia i nemici e migliora gli attacchi del culto. Una volta reso sanguinante, il prelato si getta tra i nemici e usa *furia mortale*, impegnandosi a raggiungere la vittoria o la morte nel nome del suo signore demoniaco.

Conoscenze dei prelati berserker di Demogorgon

Natura CD 14: I prelati berserker di Demogorgon sono folli profeti che entrano in stati mentali simili a trance, blaterano di visioni sanguinarie ed esternano pronunciamenti. Guidano i culti di Demogorgon o agiscono come loro mascotte spirituali.

Natura CD 19: I prelati sono convinti di possedere due menti diverse, come lo stesso Demogorgon. Una mente simboleggia le catene che tengono a freno l'altra personalità impulsiva e selvaggia, che trova l'estasi nella distruzione e nel terrore.

CHIPPY

(Da sinistra a destra) cultista urlante di Demogorgon, razziatore abissale e prelato berserker di Demogorgon

Scorticatore funesto

Gli scorticatori funesti hanno accesso ai segreti di Demogorgon offrendogli sacrifici e dedicando le loro vite all'acquisizione di nuove conoscenze per alimentare le sue estesissime trame. Forniscono supporto arcano nelle battaglie, e sfruttano la loro astuzia per imbrigliare la forza bruta dei cultisti comuni.

Scorticatore Funesto	**Livello 8 Artigliere**
Umanoide naturale Medio, umano	PE 350

Iniziativa +5 **Sensi** Percezione +11
PF 65; **Sanguinante** 32
CA 20; **Tempra** 18, **Riflessi** 20, **Volontà** 21
Velocità 6

(↓) **Pugnale** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+13 contro CA; 1d4 + 3 danni.

Staffile di Forza (standard; a volontà) ✦ **Forza, Strumento**
Gittata 10; +12 contro Riflessi; 1d6 + 6 danni da forza, e il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo dello scorticatore funesto.

Tentacoli Avvinghianti (standard; ricarica ⚁ ⚀) ✦ **Strumento**
Gittata 10; +12 contro Tempra; 1d8 + 4 danni, e il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina). Fino a quando il bersaglio non effettua con successo un tiro salvezza, qualsiasi alleato del bersaglio che inizi il proprio turno adiacente a esso è rallentato (tiro salvezza termina).

Sventura Preannunciata (minore; incontro)
Gittata 10; il bersaglio concede vantaggio in combattimento fino alla fine del turno successivo dello scorticatore funesto.

Vortice Ribollente (standard; incontro) ✦ **Strumento**
Emanazione ad area 1 entro 10; +10 contro Riflessi; 2d8 + 5 danni, lo scorticatore funesto fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto, e il bersaglio viene buttato a terra prono. *Mancato:* Danni dimezzati.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Abissale, Comune, Gigante
Abilità Arcano +13, Storia +13

For 8 (+3)	**Des** 12 (+5)	**Sag** 15 (+6)
Cos 11 (+4)	**Int** 19 (+8)	**Car** 16 (+7)

Equipaggiamento vesti, pugnale, bastone, maschera di Dagon

Tattiche degli scorticatori funesti

Gli scorticatori funesti usano *staffile di forza* e *tentacoli avvinghianti* per rallentare o immobilizzare i nemici mentre gli alleati come i razziatori abissali chiudono le distanze per attaccare e poi scattano fuori portata. Uno scorticatore funesto conserva il potere *sventura preannunciata* per usarlo su un nemico particolarmente pericoloso.

Conoscenze degli scorticatori funesti

Natura CD 14: Uno scorticatore funesto è un incantatore che adora Dagon e spera di imparare i suoi segreti.

Natura CD 19: Uno scorticatore funesto ottiene vantaggio sui propri nemici mediante incantesimi che rivelano immagini inquietanti o un potenziale futuro di sventura.

CHIPPY

Cultista urlante di Demogorgon

I cultisti di Demogorgon ambiscono solo a saccheggiare, uccidere e distruggere. Guerre, rivoluzioni, carestie e altri sconvolgimenti rafforzano i ranghi del culto, perché i prelati di Demogorgon predicano che il modo migliore per evitare le sofferenze è quello di essere i predatori e i brutali assassini che le dispensano agli altri.

Cultista Urlante di Demogorgon	**Livello 7 Bruto**
Umanoide naturale Medio, umano	PE 300

Iniziativa +3 **Sensi** Percezione +4
PF 94; **Sanguinante** 47
CA 18; **Tempra** 19, **Riflessi** 17, **Volontà** 18
Velocità 5

Ascia Bipenne (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+10 contro CA; 1d12 + 6 danni (crit 1d12 + 18).

Giavellotto (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Gittata 10/20; +10 contro CA; 1d6 + 6 danni.

Collera Omicida (standard; incontro) ✦ **Zona**
Emanazione ravvicinata 1; +10 contro CA; 1d12 + 6 danni.
Effetto: L'emanazione crea una zona di orrendo rumore centrata sul cultista urlante di Demogorgon e che permane fino alla fine del turno successivo del cultista. Quando il cultista si muove, si sposta anche la zona, restando centrata su di lui. Qualsiasi nemico che inizi il proprio turno entro la zona subisce 5 danni.

Ululato Furibondo (standard; incontro) ✦ **Psichico**
Propagazione ravvicinata 3; +8 contro Volontà; 1d8 + 4 danni psichici, e il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del cultista urlante di Demogorgon.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Comune
Abilità Atletica +11, Intimidire +8

For 17 (+6)	**Des** 11 (+3)	**Sag** 13 (+4)
Cos 14 (+5)	**Int** 8 (+2)	**Car** 10 (+3)

Equipaggiamento cotta di maglia, ascia bipenne, 3 giavellotti

Tattiche dei cultisti urlanti di Demogorgon

I cultisti urlanti di Demogorgon combattono con la furia vendicativa dei dannati. Come parte del loro indottrinamento, essi abbracciano l'ira e la violenza nichilista. In battaglia, urlano come animali selvaggi emettendo *ululati furibondi* e menano fendenti forsennati con asce bipenni e *collera omicida*.

Conoscenze dei cultisti urlanti di Demogorgon

Natura CD 14: I cultisti urlanti di Demogorgon si abbandonano all'ira selvaggia di Hethradiah, una delle teste del Principe dei Demoni. In battaglia ululano come maniaci e pitturano i loro corpi con il sangue.

Natura CD 19: I cultisti urlanti gridano e sbraitano senza alcuna coerenza, ma quando molti di loro si radunano, chiunque sia già sulla strada della pazzia può percepire un canto demoniaco nascosto nell'orribile cacofonia.

Gruppi di incontro

I cultisti di Demogorgon si uniscono in piccole bande di saccheggiatori che imperversano in lungo e in largo. Si ammassano in grandi numeri solo quando devono sopraffare le fortificazioni di un insediamento.

Incontro di livello 7 (PE 1.500)
- 1 razziatore abissale (livello 6 schermagliatore)
- 1 prelato berserker di Demogorgon (livello 8 controllore)
- 2 cultisti urlanti di Demogorgon (livello 7 bruto)
- 1 tiefling lamascura (livello 7 appostato, *MM* 247)

Incontro di livello 7 (PE 1.650)
- 1 scorticatore funesto (livello 8 artigliere)
- 2 trogloditi maciullatori (livello 7 bruto)
- 2 razziatori abissali (livello 6 schermagliatore)
- 1 demone roditore (livello 5 schermagliatore)

Incontro di livello 24 (PE 34.400)
- 1 aspetto di Demogorgon (livello 25 controllore d'elite)
- 2 glabrezu (livello 23 bruto d'elite, *MM* 60)

Incontro di livello 25 (PE 35.300)
- Thrarak (livello 26 bruto d'elite)
- 1 immondo putrido abissale (livello 26 controllore)
- 2 nycademoni (livello 22 schermagliatore)

Incontro di livello 27 (PE 60.100)
- Kazuul (livello 28 soldato d'elite)
- 1 marilith (livello 24 schermagliatore d'elite, *MM* 63)
- 1 balor (livello 27 bruto d'elite, *MM* 59)

Incontro di livello 35 (PE 239.000)
- 2 balor (livello 27 bruto d'elite, *MM* 59)
- Demogorgon (livello 34 controllore solitario)

I DEMONI SONO FRA LE CREATURE PIÙ ANTICHE dell'universo. Alla nascita dell'Abisso (il blasfemo e terrificante reame dove vivono i demoni) ne esistevano solo pochi. Quei principi demoniaci erano armi di distruzione sfrenata, il cui unico scopo era portare l'universo sotto il tallone del Dio Incatenato. Mano a mano che l'Abisso cresceva, la sua malvagità si diffondeva trasmettendosi ad altre creature elementali, creando demoni dall'infinita varietà e dai tremendi poteri. I demoni sono il flagello dell'universo, antagonisti dell'ordine e della creazione.

AGODEMONE

GLI AGODEMONI METTONO I NEMICI UNO CONTRO L'ALTRO facendo loro credere che i loro amici più fidati li abbiano traditi. Gli agodemoni seminano rovina e distruzione in tutto l'Abisso e colgono qualunque opportunità di portare questo caos anche nei reami dei mortali.

Agodemone **Livello 12 Controllore**
Umanoide elementale Medio (demone) PE 700

Iniziativa +10 **Sensi** Percezione +9; scurovisione
PF 123; **Sanguinante** 61
CA 26; **Tempra** 23, **Riflessi** 23, **Volontà** 25
Resistenza 15 variabile (2/incontro)
Velocità 6

(+) **Artigli** (standard; a volontà)
+17 contro CA; 2d6 + 5 danni.

+ **Artigli del Tradimento** (standard; richiede vantaggio in combattimento contro ciascun bersaglio; a volontà)
L'agodemone effettua due attacchi con gli artigli. Se entrambi gli attacchi colpiscono lo stesso bersaglio, questo subisce 10 danni continuati (tiro salvezza termina).

+ **Frusta Caudale** (reazione immediata, quando un nemico si muove in un quadretto adiacente all'agodemone; a volontà)
+17 contro CA; 1d6 +2 danni.

Ira dei Traditi (standard; ricarica [⁞⁞]) ✦ **Charme**
Propagazione ravvicinata 5; bersaglia i nemici; +16 contro Volontà; il bersaglio è dominato (tiro salvezza termina).

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Abissale
Abilità Intimidire +17, Intuizione +14, Raggirare +17

For 16 (+9)	**Des** 19 (+10)	**Sag** 17 (+9)
Cos 19 (+10)	**Int** 14 (+8)	**Car** 22 (+12)

TATTICHE DEGLI AGODEMONI

Un agodemone utilizza *ira dei traditi* su quanti più bersagli possibile, poi si sposta cercando opportunità di attaccare con i suoi *artigli del tradimento*. Se *ira dei traditi* si ricarica, l'agodemone può tenere in serbo l'uso successivo per disimpegnarsi da una battaglia senza speranza.

CONOSCENZE DEGLI AGODEMONI

Arcano CD 16: Gli agodemoni possiedono maggiore astuzia di quanto la maggior parte della gente attribuisca loro, e sono più pazienti di molti altri demoni. Questa loro scaltrezza spesso li vede nel ruolo di consiglieri per demoni più potenti, o addirittura come autentico potere che manovra i suoi burattini da dietro le quinte. Tuttavia, la brama di osservare gli avversari combattere l'uno contro l'altro ha spesso la meglio su di loro, e raramente si dimostrano capaci di perpetrare qualcosa di più complesso di un semplice inganno.

GRUPPI DI INCONTRO

Gli agodemoni si uniscono a qualunque causa che possa provocare distruzione e spargimento di sangue, ma non passa mai troppo tempo prima che si rivoltino contro i loro alleati.

Incontro di livello 9 (PE 2.100)
- 1 iena demonio ghignante (livello 7 bruto, *MM* 154)
- 1 gnoll flagello demoniaco (livello 8 bruto, *MM* 132)
- 3 gnoll artigli lottatori (livello 6 schermagliatore, *MM* 132)
- 1 agodemone (livello 12 controllore)

Incontro di livello 12 (PE 3.300)
- 1 drow aracnomante (livello 13 artigliere, *MM* 98)
- 3 mesodemoni (livello 11 soldato, *MM* 64)
- 1 agodemone (livello 12 controllore)

BEBILITH

ORIGINATISI NEL REAME INTESSUTO DI RAGNATELE di Lolth, i bebilith simili a ragni zampettano attraverso l'Abisso e altri piani, cacciando e uccidendo per il puro piacere di farlo.

Bebilith **Livello 18 Bruto solitario**
Bestia magica elementale Enorme (demone) PE 10.000

Iniziativa vedi *senso del pericolo* **Sensi** Percezione +14; scurovisione, percezione tellurica 20
Ragnatela di Morte Spettrale aura 3; qualsiasi nemico entro l'aura che venga colpito da un attacco perde tutte le sue resistenze fino alla fine del suo turno successivo.
PF 696; **Sanguinante** 348
CA 30; **Tempra** 30, **Riflessi** 31, **Volontà** 29
Resistenza 20 fuoco, 20 variabile (2/incontro)
Tiri salvezza +5
Velocità 12, scalata 12 (arrampicata del ragno)
Punti azione 2

(+) **Artiglio Logorante** (standard; a volontà)
Portata 3; +21 contro CA; 2d10 + 6 danni, e il bersaglio subisce una penalità cumulativa di -1 alla CA per ogni volta che viene colpito fino alla fine dell'incontro.

+ **Artigli Lampeggianti** (standard; a volontà)
Il bebilith effettua due attacchi con l'*artiglio logorante* contro due bersagli diversi.

+ **Morso Velenoso** (standard; utilizzabile solo quando è sanguinante; ricarica [⁞⁞]) ✦ **Veleno**
+21 contro CA; 2d8 + 6 danni, e 10 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).

Ragnatela Fiammeggiante (minore; ricarica [⁞⁞]) ✦ **Fuoco**
Propagazione ravvicinata 5; +19 contro Riflessi; 2d8 + 10 danni da fuoco, e il bersaglio è rallentato e subisce 10 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina entrambi). *Primo tiro salvezza fallito:* Il bersaglio è trattenuto anziché rallentato e subisce 15 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina entrambi).

Riflessi del Cacciatore (reazione immediata, quando un nemico si muove in uno spazio adiacente; ricarica [⁞⁞])
Il bebilith scatta di 4 quadretti. Questo scatto può passare attraverso gli spazi dei nemici.

Senso del Pericolo
Il bebilith agisce due volte in un round, ai conteggi di iniziativa 20 e 10. Non può ritardare o preparare azioni. In ogni turno, dispone di un'azione standard invece della normale serie di azioni. Può usare un'azione immediata in mezzo a ogni coppia di turni.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Abissale

For 22 (+15)	**Des** 25 (+16)	**Sag** 20 (+14)
Cos 22 (+15)	**Int** 5 (+6)	**Car** 19 (+13)

Tattiche dei bebilith

Un bebilith si muove costantemente durante un combattimento, rallentando gli avversari con i fili ardenti della sua *ragnatela fiammeggiante*.

Conoscenze dei bebilith

Arcano CD 20: I bebilith sono spesso al servizio di Lolth, ma la loro intelligenza limitata li rende pessimi partecipanti alle macchinazioni dei drow. I drow evocano questi demoni come macchine di distruzione, o li imprigionano per usarli come guardiani.

Gruppi di incontro

I bebilith piacciono a Lolth, pertanto questi esseri si possono incontrare spesso presso i drow e altri abitanti delle Fosse delle Ragnatele Demoniache.

Incontro di livello 20 (PE 14.200)

- 1 bebilith (livello 18 bruto solitario)
- 3 drider tessitori d'ombra (livello 14 schermagliatore, *MM* 97)
- 1 drow sacerdotessa (livello 15 controllore, *MM* 99)

Demone bozzolo

Il folle e repellente demone bozzolo genera una prole che usa per mettere con le spalle al muro e terrorizzare le altre creature.

Demone Bozzolo **Livello 15 Artigliere d'elite**
Umanoide elementale Grande (demone) PE 2.400

Iniziativa +12 **Sensi** Percezione +10; scurovisione
PF 176; **Sanguinante** 88
CA 27; **Tempra** 25, **Riflessi** 27, **Volontà** 29
Resistenza 15 variabile (2/incontro)
Tiri salvezza +2
Velocità 8
Punti azione 1

Schianto (standard; a volontà) ✦ **Veleno**
+20 contro CA; 1d6 + 5 danni, e 5 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).

Detonare Gregario (minore 1/round; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Veleno**
Gittata 10; bersaglia una prole bozzolo; la prole bozzolo esplode, scendendo a 0 punti ferita e infliggendo 1d8 + 3 danni da veleno a ogni creatura adiacente a essa.

Vomitare Prole (standard; a volontà) ✦ **Acido**
Propagazione ravvicinata 3; +18 contro Riflessi; 2d6 + 5 danni da acido.

Generare Prole (standard; si ricarica quando è reso sanguinante per la prima volta) ✦ **Veleno**
Emanazione ravvicinata 2; +18 contro Riflessi; 3d6 + 5 danni da veleno. *Effetto:* Se il demone bozzolo ha meno di quattro proli, ne genera altre nei quadretti non occupati entro l'emanazione, portando il totale dei gregari a quattro.

Scagliare Prole (standard; a volontà) ✦ **Acido**
Emanazione ad area 1 entro 10; +18 contro Riflessi; 2d6 + 5 danni da acido.

Vantaggio in Combattimento
Gli attacchi di un demone bozzolo infliggono 2d6 danni extra contro qualsiasi bersaglio che gli conceda vantaggio in combattimento.

Riproduzione
Se un demone bozzolo ha meno di quattro proli all'inizio del proprio turno, genera una prole bozzolo entro 2 quadretti da sé.

Trasferire Essenza (movimento; a volontà)
Il demone bozzolo si scambia di posto con una prole bozzolo entro 10 quadretti.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Abissale, Comune

For 17 (+10)	**Des** 20 (+12)	**Sag** 16 (+10)
Cos 21 (+12)	**Int** 12 (+8)	**Car** 24 (+14)

Prole Bozzolo **Livello 15 Schermagliatore gregario**
Umanoide PE 300, o 0 se incontrata insieme al demone bozzolo elementale Piccolo (demone)

Iniziativa +14 **Sensi** Percezione +6; scurovisione
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.
CA 29; **Tempra** 28, **Riflessi** 28, **Volontà** 25
Resistenza La prole bozzolo condivide qualsiasi resistenza possieda il demone bozzolo che l'ha generata.
Velocità 8

Liquame Corrosivo (standard; a volontà) ✦ **Acido**
+20 contro CA; 12 danni da acido.

Vicinanza Pericolosa
Qualsiasi nemico adiacente a una prole bozzolo concede vantaggio in combattimento a quest'ultima.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Abissale, Comune

For 13 (+8)	**Des** 20 (+12)	**Sag** 8 (+6)
Cos 21 (+12)	**Int** 5 (+4)	**Car** 15 (+9)

Tattiche dei demoni bozzolo

Un demone bozzolo preferisce entrare in combattimento con il suo seguito di quattro gregari. Manda i suoi gregari a procurare il vantaggio in combattimento per se stesso e per i suoi alleati, poi impiega *detonare gregario* prima di generarne altri, tentando sempre di averne quattro vivi e in azione.

Conoscenze dei demoni bozzolo

Arcano CD 18: Un demone bozzolo è un essere pazzo che genera minuscole versioni di se stesso estroflettendole dal dorso limaccioso. Può trasferire psichicamente la propria coscienza a una qualsiasi delle sue proli, trasformandone il corpo in un nuovo demone bozzolo mentre il suo involucro precedente si restringe alle dimensioni di una comune prole bozzolo.

Arcano CD 23: La pazzia che possiede i demoni bozzolo sembra in qualche maniera connessa al Dio Incatenato, e alcuni di questi esseri portano o si avvolgono nelle catene per simboleggiare la loro affiliazione.

Gruppi di incontro

I demoni bozzolo lavorano con qualsiasi demone che prometta loro un'opportunità di terrorizzare i deboli e i timorosi con le loro proli blasfeme.

Incontro di livello 16 (PE 7.200)

- 1 immolith (livello 15 controllore, *MM* 62)
- 1 demone bozzolo (livello 15 artigliere d'elite)
- 4 proli bozzolo (livello 15 schermagliatore gregario)
- 2 slaad rossi (livello 15 soldato, *MM* 240)

Demone delle fenditure

Creature simbiotiche composte di melma malvagia, i demoni delle fenditure si intrufolano in ogni pertugio dell'Abisso, seguendo la scia dei demoni più forti e cibandosi dei resti delle loro uccisioni.

Demone delle Fenditure	**Livello 5 Soldato gregario**
Bestia magica elementale Piccola (demone)	PE 50

Iniziativa +8 **Sensi** Percezione +4; visione crepuscolare

PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario; vedi anche *infestazione demoniaca*

CA 20; **Tempra** 16, **Riflessi** 18, **Volontà** 16

Velocità 6, scalata 3 (arrampicata del ragno)

(+) **Estrusione Limacciosa** (standard; a volontà)
+12 contro CA; 5 danni.

+ **Abbraccio Avvolgente** (standard; incontro)
Nessun tiro per colpire; il bersaglio è trattenuto (tiro salvezza termina), e il demone delle fenditure scende a 0 punti ferita.

Infestazione Demoniaca (quando il demone delle fenditure scende a 0 punti ferita) ✦ **Guarigione**
Il demone delle fenditure si disintegra in una truculenta esplosione di icore e tentacoli sfracellati, che si avvinghiano a un demone entro 5 quadretti dal demone delle fenditure e di 10° livello o inferiore. Quel demone recupera 5 punti ferita e ottiene un bonus di potere +2 ai tiri dei danni in mischia fino alla fine dell'incontro. Questo bonus è cumulativo con altri bonus di infestazione demoniaca (fino a un massimo di +10).

Allineamento Caotico malvagio		**Linguaggi** Abissale
For 15 (+4)	**Des** 18 (+6)	**Sag** 15 (+4)
Cos 11 (+2)	**Int** 4 (-1)	**Car** 4 (-1)

Tattiche dei demoni delle fenditure

Un demone delle fenditure ha poca coscienza di sé, e praticamente nessun istinto di autoconservazione. Si lancia nella mischia, attaccando qualsiasi creatura che lo attacchi a sua volta. Usa *abbraccio avvolgente* quando può causare la massima distruzione o quando un demone più potente o intelligente glielo comanda.

Conoscenze dei demoni delle fenditure

Arcano CD 12: I demoni delle fenditure sono creature oleose composte di malvagità liquefatta. A malapena senzienti, questi demoni non operano mai per loro guadagno, né hanno un obiettivo particolare. In qualsiasi luogo dove si può trovare un demone delle fenditure, è quasi sicuro che nascosto nei paraggi ci sia un demone più potente.

CHIPPY

Arcano CD 17: I demoni delle fenditure sono la progenie più infima di Juiblex, il signore demoniaco delle amebe e delle melme. I saggi ipotizzano che l'aiuto che concedono ai demoni più forti attraverso la loro morte faccia parte di qualche macchinazione dell'enigmatico signore demoniaco.

Gruppi di incontro

Come servi di Juiblex, i demoni delle fenditure si possono incontrare in mezzo ad altre melme e creature protoplasmatiche.

Incontro di livello 6 (PE 1.250)

- 1 protoplasma nero (livello 8 bruto d'elite)
- 1 evistro (livello 6 bruto, *MM* pagina 60)
- 2 demoni delle fenditure (livello 5 Soldato gregario)

Demone roditore

I demoni roditori divorano qualunque cosa su cui riescano a mettere le grinfie. Anche se possono sostentarsi cibandosi di materia inanimata, preferiscono comunque la carne vivente.

Demone Roditore	**Livello 5 Schermagliatore**
Umanoide elementale Piccolo (demone)	PE 200

Iniziativa +2 **Sensi** Percezione +3; scurovisione
Morsicatore di Caviglie aura 1; ogni nemico che inizia il proprio turno entro l'aura subisce una penalità di -2 alla velocità fino alla fine del suo turno.
PF 66; **Sanguinante** 33
CA 19; **Tempra** 19, **Riflessi** 14, **Volontà** 16
Resistenza 10 variabile (1/incontro)
Velocità 3, volo 5 (maldestro)
(+) **Morso** (standard; a volontà)
+10 contro CA; 1d8 + 6 danni.
Fame Abissale
Gli attacchi in mischia di un demone roditore infliggono 1d8 danni extra contro i bersagli sanguinanti.
Teletrasporto Famelico (movimento; a volontà) ✦ **Teletrasporto**
Il demone roditore si teletrasporta di 10 quadretti in uno spazio adiacente a un nemico sanguinante.
Teletrasporto Indotto dal Dolore (gratuita, quando è reso sanguinante per la prima volta; incontro) ✦ **Teletrasporto**
Il demone roditore si teletrasporta di 10 quadretti.
Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Abissale
Abilità Furtività +5

For 15 (+4)	**Des** 7 (+0)	**Sag** 12 (+3)
Cos 18 (+6)	**Int** 9 (+1)	**Car** 9 (+1)

Tattiche dei demoni roditori

Lenti e goffi, i demoni roditori si mantengono ai margini del campo di battaglia fino a quando un nemico non è reso sanguinante; allora utilizzano *teletrasporto famelico* per avvicinarsi a quel nemico e attaccarlo.

Conoscenze dei demoni roditori

Arcano CD 12: I demoni roditori sono esseri pusillanimi, che di solito preferiscono la fuga alla distruzione. I demoni roditori in fuga possono tuttavia essere distratti dalla presenza di un bersaglio debole, perciò la tattica migliore per inseguirli ed eliminarli è spesso semplice quanto localizzare la loro prossima vittima potenziale.

WAYNE ENGLAND

DEMONE

Gruppi di incontro

I demoni roditori obbediscono agli ordini dietro promessa di cibo.

Incontro di livello 6 (PE 1.250)

- 1 gnoll flagello demoniaco (livello 8 bruto, *MM* 132)
- 1 gnoll zanna di Yeenoghu (livello 7 schermagliatore)
- 3 demoni roditori (livello 5 schermagliatore)

Demone runespirali

Una pletora di rune arcane è profondamente incisa nello spesso guscio di questi demoni, incanalando l'energia letale che proviene dalle infami profondità dell'Abisso.

Demone Runespirali	**Livello 5 Artigliere**
Bestia magica elementale Piccola (demone)	PE 200

Iniziativa +6 **Sensi** Percezione +5
PF 51; **Sanguinante** 25; vedi anche *scossa sanguinante*
CA 17; **Tempra** 16, **Riflessi** 18, **Volontà** 17
Resistenza 10 variabile (1/incontro)
Velocità 7
(+) **Morso** (standard; a volontà)
+10 contro CA; 1d4 + 4 danni.
Arco Arcano (interruzione immediata, quando un nemico si muove in uno spazio adiacente al demone runespirali; a volontà) ✦ **Fulmine**
+10 contro Riflessi; 1d6 + 4 danni da fulmine.
Colpo Concentrato (standard; a volontà) ✦ **Fulmine**
Gittata 10; +10 contro Riflessi; 2d6 + 4 danni da fulmine.
Scossa Sanguinante (gratuita, quando è reso sanguinante per la prima volta; incontro) ✦ **Fulmine**
Emanazione ravvicinata 1; +8 contro Riflessi; 1d6 + 4 danni da fulmine, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).
Fulmine Esplosivo (standard; a volontà) ✦ **Fulmine**
Emanazione ad area 2 entro 10; +8 contro Riflessi; 1d6 + 4 danni da fulmine. Questo attacco infligge 1 danno da fulmine extra per ogni creatura entro l'emanazione.
Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Abissale

For 13 (+3)	**Des** 19 (+6)	**Sag** 16 (+5)
Cos 15 (+4)	**Int** 5 (-1)	**Car** 12 (+3)

CHIPPY

Demone Runespirali Marea Crepitante **Livello 12 Artigliere**
Bestia magica elementale Grande (demone) PE 700

Iniziativa +12 **Sensi** Percezione +10
PF 97; **Sanguinante** 48; vedi anche *scossa sanguinante*
CA 24; **Tempra** 23, **Riflessi** 25, **Volontà** 23
Resistenza 15 variabile (2/incontro)
Velocità 7

Morso (standard; a volontà)
+17 contro CA; 1d6 + 5 danni.

Arco Arcano (interruzione immediata, quando un nemico si muove in uno spazio adiacente al demone runespirali marea crepitante; a volontà) ✦ **Fulmine**
+17 contro Riflessi; 1d8 + 5 danni da fulmine.

Scarica Concentrata (standard; a volontà) ✦ **Fulmine**
Gittata 10; +19 contro Riflessi; 2d8 + 5 danni da fulmine.

Scossa Sanguinante (gratuita, quando è reso sanguinante per la prima volta; incontro) ✦ **Fulmine**
Emanazione ravvicinata 1; +15 contro Riflessi; 1d8 + 5 danni da fulmine, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Fulmine Esplosivo Carico (standard; a volontà) ✦ **Fulmine**
Emanazione ad area 2 entro 10; +15 contro Riflessi; 1d8 + 5 danni da fulmine. Questo attacco infligge 1 danno da fulmine extra per ogni creatura entro l'emanazione. Ogni alleato che subisce danni da questo attacco ottiene un bonus di +1 a qualsiasi tiro di ricarica all'inizio del suo turno successivo. Se il bonus fa sì che il risultato di un tiro di ricarica sia maggiore di 6, il risultato si considera un 6.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Abissale
For 15 (+8) **Des** 23 (+12) **Sag** 19 (+10)
Cos 19 (+10) **Int** 7 (+4) **Car** 12 (+7)

Tattiche dei demoni runespirali

Un demone runespirali gira in cerchio intorno alla periferia del campo di battaglia, attaccando ripetutamente con *scarica concentrata* e *fulmine esplosivo carico*. Scatta lontano dagli avversari per trarre il massimo vantaggio dal suo *arco arcano*.

Conoscenze dei demoni runespirali

Arcano CD 16: Un demone runespirali possiede uno spesso guscio coperto di profonde incisioni runiche arcane, che gli conferiscono la padronanza dell'energia dei fulmini.

Arcano CD 21: Benché i demoni runespirali alimentati dai fulmini siano i più numerosi, ne esistono anche esemplari che utilizzano altre forme di energia, ognuna delle quali è rappresentata da una serie diversa di rune.

Gruppi di incontro

Gli altri demoni radunano i runespirali sotto la loro bandiera con una miscela di minacce e promesse di massacri.

Incontro di livello 5 (PE 1.200)
- 2 evistro (livello 6 bruto, *MM* 60)
- 1 umano fattucchiere (livello 7 controllore)
- 2 demoni runespirali (livello 5 artigliere)

Demone tracimasangue

Il sangue velenoso di un demone tracimasangue sgorga e suppura dal suo corpo traslucido e coperto di piaghe, affrettando la morte dei nemici mentre guarisce le ferite degli alleati.

Demone Tracimasangue **Livello 7 Schermagliatore (Guida)**
Umanoide elementale Medio (demone) PE 300

Iniziativa +9 **Sensi** Percezione +8; scurovisione
Trasudazione Velenosa (Guarigione, Veleno) aura 2; ogni nemico che inizia il proprio turno entro l'aura subisce 5 danni da veleno. Quando il demone tracimasangue è sanguinante, qualsiasi demone che inizi il proprio turno entro l'aura recupera 5 punti ferita.
PF 79; **Sanguinante** 39
CA 21; **Tempra** 18, **Riflessi** 20, **Volontà** 19
Resistenza 10 variabile (1/incontro)
Velocità 7, teletrasporto 3

Artiglio (standard; a volontà) ✦ **Veleno**
+12 contro CA; 2d4 + 5 danni, e 5 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).

Colpo del Portale Velenoso (standard; ricarica ⚁ ⚂ ⚀) ✦ **Teletrasporto**
Il demone tracimasangue si teletrasporta di 5 quadretti ed effettua un attacco con l'artiglio. Se l'attacco colpisce, il demone tracimasangue si teletrasporta di 5 quadretti.

Deflagrazione Velenosa (minore; incontro) ✦ **Guarigione, Veleno**
Propagazione ravvicinata 5; bersaglia i nemici; +10 contro Tempra; 1d4 + 5 danni da veleno. *Effetto:* Ogni demone presente entro la propagazione recupera 1d4 + 5 punti ferita.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Abissale, Comune
For 15 (+5) **Des** 19 (+7) **Sag** 11 (+3)
Cos 15 (+5) **Int** 11 (+3) **Car** 17 (+6)

ADAM GILLESPIE

(Da sinistra a destra) sventratore abissale e demone tracimasangue

Tattiche dei demoni tracimasangue

Il demone tracimasangue si teletrasporta nei pressi di altri demoni, in modo che la sua aura possa influenzarli. Impiega *deflagrazione velenosa* o i suoi attacchi con gli artigli sui nemici, ma lascia che siano i suoi alleati a causare il grosso dei danni, mentre il suo compito è quello di guarirli.

Conoscenze dei demoni tracimasangue

Arcano CD 14: I demoni tracimasangue amano indebolire i loro avversari prima di affrontarli in combattimento, ad esempio avvelenando le loro fonti di cibo.

Gruppi di incontro

I demoni tracimasangue preferiscono fare gruppo con altri demoni, in particolare quelli che amano affrontare i nemici da vicino.

Incontro di livello 7 (PE 1.500)

- 2 barlgura (livello 8 bruto, *MM* 59)
- 1 demone tracimasangue (livello 7 schermagliatore)
- 2 evistro (livello 6 bruto, *MM* 60)

Dretch

I dretch dall'odore ripugnante preferiscono attaccare in grandi numeri e sopraffare i loro avversari.

Dretch	**Livello 2 Bruto**
Umanoide elementale Piccolo (demone)	PE 125

Iniziativa +3 **Sensi** Percezione +1; scurovisione

Miasmi Rivoltanti aura 1; ogni nemico entro l'aura subisce 1 danno ogni volta che compie un'azione standard o un'azione di movimento. Ulteriori aure di *miasmi rivoltanti* provocano danni cumulativi, fino a un massimo di 5 danni.

PF 44; **Sanguinante** 22; vedi anche *morte ripugnante*

CA 14; **Tempra** 14, **Riflessi** 13, **Volontà** 11

Resistenza 10 variabile (1/incontro)

Velocità 5

(+) **Artigli Crudeli** (standard; a volontà)
+5 contro CA; 2d6 + 2 danni.

† **Frenesia di Artigli** (gratuita, quando è reso sanguinante per la prima volta; incontro)
Il dretch attacca una o due creature con i suoi *artigli crudeli*.

↯ **Morte Ripugnante** (quando il dretch scende a 0 punti ferita) ✦ **Veleno, Zona**
Emanazione ravvicinata 1; l'emanazione crea una zona di veleno centrata sul cadavere del dretch che permane fino a quello che sarebbe stato l'inizio del turno successivo del demone. Qualsiasi non demone che entri nella zona o inizi il proprio turno al suo interno subisce 5 danni da veleno.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Abissale

For 17 (+4)	**Des** 14 (+3)	**Sag** 11 (+1)
Cos 14 (+3)	**Int** 5 (-2)	**Car** 7 (-1)

ADAM GILLESPIE

STEVE ELLIS

Tattiche dei dretch

I dretch attaccano in massa per combinare le loro aure di *miasmi rivoltanti*. Sebbene incapaci di inventare qualsiasi altra tattica, questi demoni possono essere diretti con efficacia da un valido comandante.

Conoscenze dei dretch

Arcano CD 10: Stupidi e litigiosi, i dretch possono essere indotti a combattere fra di loro se sono privi di un capo.

Gruppi di incontro

I demoni di grande potenza e intelligenza usano spesso i dretch come prima ondata di un attacco, sia per vedere di cosa sono capaci i loro nemici, sia per il puro divertimento di osservare i dretch che vengono massacrati.

Incontro di livello 7 (PE 1.700)

- 1 demone tracimasangue (livello 7 schermagliatore)
- 8 dretch (livello 2 bruto)
- 2 demoni roditori (livello 5 schermagliatore)

Immondo putrido abissale

Gli immondi putridi abissali sono demoni della disperazione e della pazzia, anime oscure avvolte nelle pelli di demoni e diavoli cucite insieme.

Immondo Putrido Abissale	**Livello 26 Controllore**
Umanoide elementale Grande (demone, non morto)	PE 9.000

Iniziativa +20 **Sensi** Percezione +20; vista reale 20

Campi Abissali aura 5; ogni nemico entro l'aura non può teletrasportarsi.

PF 245; **Sanguinante** 122

CA 40; **Tempra** 38, **Riflessi** 36, **Volontà** 40

Immunità paura; **Resistenza** 20 fuoco, 20 necrotico, 20 variabile (3/incontro)

Velocità 6, volo 6 (fluttuare)

Fendicranio (standard; a volontà) ✦ **Psichico**
Portata 2; +28 contro Riflessi; 3d8 + 8 danni psichici, o 2d8 + 8 danni psichici contro un bersaglio sanguinante.

Provocare Ascesso (standard; a volontà) ✦ **Psichico**
Gittata 10; +29 contro Tempra; 2d8 + 8 danni psichici, e se il bersaglio si muove di oltre 2 quadretti nel suo turno, subisce 2d8 danni extra (tiro salvezza termina). Se l'immondo putrido abissale è sanguinante, il bersaglio subisce i danni se si muove di 1 o più quadretti.

Disperazione Galleggiante (standard; incontro) ✦ **Psichico, Zona**
Emanazione ad area 2 entro 10; l'emanazione crea una zona di miasmi oscuri che permane fino alla fine del turno successivo dell'immondo putrido abissale. Qualsiasi nemico che inizi il proprio turno entro la zona subisce 10 danni psichici e concede vantaggio in combattimento all'immondo putrido fino alla fine del suo turno successivo. *Mantenere minore:* La zona permane, e l'immondo putrido può muoverla di 5 quadretti.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Abissale, Comune

For 26 (+21)	**Des** 25 (+20)	**Sag** 25 (+20)
Cos 29 (+22)	**Int** 20 (+18)	**Car** 32 (+24)

CHIPPY, RALPH HORSLEY

Tattiche degli immondi putridi abissali

Un immondo putrido scatena *disperazione galleggiante*, muovendo la zona intorno al campo di battaglia per influenzare quanti più nemici possibile. Impiega la sua aura e *provocare ascesso* sulle creature nella zona di *disperazione galleggiante*, impedendo loro di fuggire. L'immondo putrido adora causare dolore a quanti più bersagli possibile, perciò preferisce attaccare nemici ancora incolumi o comunque non sanguinanti rispetto a quelli che sono già malconci o seriamente feriti.

Conoscenze degli immondi putridi abissali

Arcano CD 26: Gli immondi putridi abissali sono demoni non morti contenuti in involucri di carne demoniaca e diabolica. Lo spirito dentro un immondo putrido è spesso l'anima di un demone, anche se può provenire da qualsiasi creatura malvagia.

Arcano CD 31: Orcus incatena gli immondi putridi abissali nei saloni di Everlost, usandoli come guardiani contro gli intrusi capaci di teletrasportarsi.

Gruppi di incontro

Gli immondi putridi abissali preferiscono alleati demoniaci che siano abbastanza agili da frapporsi tra loro e gli avversari più pericolosi.

Incontro di livello 24 (PE 31.300)

- 1 immondo putrido abissale (livello 26 controllore)
- 1 glabrezu (livello 23 bruto d'elite, *MM* 60)
- 1 marilith (livello 24 schermagliatore d'elite, *MM* 63)

Kazrith

I kazrith si aggirano nelle torbide profondità di laghi, corsi d'acqua sotterranei e gallerie allagate.

Kazrith	**Livello 20 Appostato**
Bestia magica elementale Media (acqua, demone)	PE 2.800
Iniziativa +22	**Sensi** Percezione +19; percezione tellurica 20
PF 146; **Sanguinante** 73; vedi anche *trasudamento corrosivo*	
CA 34; **Tempra** 32, **Riflessi** 34, **Volontà** 30	
Immunità acido; **Resistenza** 20 variabile (2/incontro)	
Velocità 6, scavo 6 (scavare gallerie), nuoto 8	
(+) **Morso** (standard; a volontà) ✦ **Acido**	
+25 contro CA; 2d6 + 4 danni, e 5 danni da acido continuati (tiro salvezza termina).	
⇢ **Ritirata Corrosiva** (standard; ricarica ⚁ ⚅) ✦ **Acido**	
Emanazione ravvicinata 2; +23 contro Riflessi; 1d6 + 4 danni, e 10 danni da acido continuati (tiro salvezza termina). *Effetto:* Il kazrith si muove della sua velocità di scavo.	
Trasudamento Corrosivo (utilizzabile solo quando è sanguinante) ✦ **Acido**	
Il kazrith ottiene un bonus di +4 alla sua velocità di scavo, e all'inizio del suo turno le creature adiacenti a esso subiscono 10 danni da acido.	
Viscido	
Un kazrith effettua tiri salvezza contro le condizioni di immobilizzato, rallentato e trattenuto all'inizio del suo turno, oltre che alla fine del turno come di consueto.	
Allineamento Caotico malvagio	**Linguaggi** Abissale, Primordiale
Abilità Furtività +23	
For 22 (+16) **Des** 26 (+18)	**Sag** 19 (+14)
Cos 20 (+15) **Int** 14 (+12)	**Car** 12 (+11)

Tattiche dei kazrith

Un kazrith si aggira sotto terra usando percezione tellurica per localizzare i suoi nemici. Quando ha scelto un bersaglio, emerge in superficie e attacca, utilizzando *ritirata corrosiva* dopo l'attacco. Poi attende che l'acido svolga la sua funzione, riemergendo in seguito per finire la vittima.

Conoscenze dei kazrith

Arcano CD 22: I demoni kazrith sono predatori acquatici dei piani. Si annidano in laghi, fiumi e corsi d'acqua, aspettando che passino delle prede ignare. I kazrith sanno anche scavare. Gli spruzzi corrosivi provenienti dai pori di un kazrith aiutano la creatura a scavare nella roccia e lasciano una scia di acido dietro al suo passaggio.

Arcano CD 25: I kazrith viaggiano attraverso gli specchi d'acqua creando vaste reti di gallerie allagate interconnesse. Queste reti si trovano vicine alla superfi-

Kazrith e demone delle fenditure

CHIPPY, RALPH HORSLEY

JASON A. ENGLE

cie, in modo che i kazrith possano percepire il passaggio delle prede sopra di loro. Sebbene la maggior parte dei kazrith viva nel Caos Elementale, a volte queste creature riescono a trovare dei passaggi naturali che conducono nel mondo.

Gruppi di incontro

I kazrith si riscontrano più spesso nei paraggi di altri sinistri mostri acquatici.

Incontro di livello 18 (PE 10.200)

- 1 aboleth sferzatore (livello 17 bruto, *MM* 8)
- 4 servitori degli aboleth (livello 16 gregario, *MM* 9)
- 1 aboleth mago della melma (livello 17 artigliere, *MM* 8)
- 2 kazrith (livello 20 appostato)

Neldrazu

I neldrazu si nascondono nell'ombra ai margini di una battaglia, poi si lanciano alla carica per portare via i nemici. Quando un neldrazu è riuscito a isolare il suo bersaglio, lo strazia con i suoi quattro crudeli artigli.

Neldrazu	**Livello 8 Appostato**
Umanoide elementale Grande (demone)	PE 350

Iniziativa +13 **Sensi** Percezione +7; scurovisione
PF 71; **Sanguinante** 35; vedi anche *rapimento sanguinante*
CA 22; **Tempra** 20, **Riflessi** 21, **Volontà** 19
Resistenza 10 variabile (1/incontro)
Velocità 8, scalata 6 (arrampicata del ragno)

⊕ **Artiglio Squarciante** (standard; a volontà)
Portata 2; +13 contro CA; 2d6 + 5 danni.

† **Rapimento** (movimento; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Teletrasporto**
Portata 2; +11 contro Riflessi; bersaglia i nemici; il neldrazu teletrasporta il bersaglio di 10 quadretti, e il neldrazu si teletrasporta in uno spazio adiacente al bersaglio. *Mancato:* Il neldrazu si teletrasporta di 10 quadretti.

† **Artigli Scorticanti** (standard; utilizzabile quando un solo nemico si trova entro 5 quadretti dal neldrazu; a volontà)
Portata 2; +13 contro CA; 4d6 +5 danni, e 5 danni continuati (tiro salvezza termina).

Rapimento Sanguinante (gratuita, quando è reso sanguinante per la prima volta; incontro) ✦ **Teletrasporto**
Il neldrazu teletrasporta di 5 quadretti un nemico a sé adiacente, e il neldrazu si teletrasporta in uno spazio adiacente a quella creatura.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Abissale
Abilità Furtività +14

For 15 (+6)	**Des** 20 (+9)	**Sag** 16 (+7)
Cos 17 (+7)	**Int** 7 (+2)	**Car** 11 (+4)

Tattiche dei neldrazu

Il neldrazu cerca un nemico poco corazzato e usa *rapimento* per portarlo in mezzo ai suoi alleati. Quando il nemico è stato isolato, il neldrazu lo fa a pezzi con i suoi *artigli scorticanti*. Se attaccano in gruppo, i neldrazu si teletrasportano in direzioni diverse, cercando di dividere il più possibile i loro nemici.

Conoscenze dei neldrazu

Arcano CD 14: Sebbene siano difficili da controllare, i neldrazu sono ottimi rapitori per mercanti di schiavi o malviventi a cui non importa se le loro vittime sono leggermente malconce.

Gruppi di incontro

I neldrazu vengono di solito incontrati in compagnia di altri demoni, ma colgono qualsiasi opportunità per causare rovina. Preferiscono restare vicini a luoghi in cui possono tenere isolate le loro vittime, come stretti cornicioni, pareti a strapiombo o trappole a fossa.

Incontro di livello 7 (PE 1.650)

- 2 barlgura (livello 8 bruto, *MM* 59)
- 2 neldrazu (livello 8 appostato)
- 1 tiefling eretico (livello 6 artigliere, *MM* 247)

Nycademone

Guizzanti di muscoli e spessi tendini, i nycademoni sono terrori alati che si librano sopra il paesaggio bruciato dell'Abisso, in cerca di prede sulle vaste distese desolate. Questi predatori tormentano le creature terrestri per divertirsi, sollevando in alto nell'aria le loro sfortunate vittime e lasciandole precipitare.

Nycademone	**Livello 22 Schermagliatore**
Umanoide elementale Grande (demone)	PE 4.150

Iniziativa +21 **Sensi** Percezione +17
PF 210; **Sanguinante** 105
CA 35; **Tempra** 35, **Riflessi** 35, **Volontà** 32
Resistenza 20 variabile (2/incontro)
Velocità 6, volo 6 (fluttuare)

⊕ **Ascia Maligna** (standard; a volontà)
Portata 2; +27 contro CA; 2d8 + 5 danni (crit 3d8 + 21), e 5 danni continuati (tiro salvezza termina).

† **Orli Maligni** (standard; a volontà)
Il nycademone effettua due attacchi di *ascia maligna*.

† **Ghermire** (standard; a volontà)
Prima o dopo l'attacco, il nycademone vola di 6 quadretti. Portata 2; +25 contro Tempra; il bersaglio è afferrato.

Volatore Vigoroso
Quando un nycademone muove un bersaglio afferrato, non è obbligato a effettuare un attacco di Forza. Quando è sanguinante, un nycademone può volare alla sua velocità normale invece che a velocità dimezzata quando muove un bersaglio afferrato.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Abissale, Comune
Abilità Intimidire +21

For 25 (+18)	**Des** 26 (+19)	**Sag** 13 (+12)
Cos 26 (+19)	**Int** 8 (+10)	**Car** 21 (+16)

Equipaggiamento 2 asce bipenni

Tattiche dei nycademoni

Un nycademone ghermisce un bersaglio e poi prende il volo, tormentando la vittima con *orli maligni* fino a quando la creatura non riesce a sfuggire. Se la creatura si dimostra particolarmente pericolosa, il nycademone la lascia cadere da una grande altezza e ritorna nella battaglia per afferrare una nuova preda.

(Da sinistra a destra) neldrazu, agodemone e nycademone

Conoscenze dei nycademoni

Arcano CD 24: I nycademoni sono soprannominati "demoni del cielo" per la loro tendenza a gettarsi in picchiata e ghermire i loro nemici, portandoli in alto nel cielo e lasciandoli cadere verso la morte.

Arcano CD 29: I nycademoni si vantano molto della loro superiorità fisica sui nemici. Questa loro convinzione li rende eccessivamente fiduciosi nelle loro capacità quando affrontano avversari che non mostrano immediati indizi di potere, ma esitanti ad affrontare nemici che manifestano chiaramente una grande forza.

Gruppi di incontro

I nycademoni hanno un'indole mercenaria quanto basta per lavorare con praticamente qualsiasi creatura sul breve periodo, ma il loro complesso di superiorità fa spesso infuriare la maggior parte degli alleati.

Incontro di livello 21 (PE 17.250)

- 1 goristro (livello 19 bruto d'elite, *MM* 61)
- 3 nycademoni (livello 22 schermagliatore)
- 1 lanciatore di putrefazione (livello 22 artigliere, *MM* 19)

Sventratore abissale

Gli sventratori abissali squarciano i corpi dei nemici, strappando le loro interiora in una frenesia di massacro.

Sventratore Abissale		**Livello 14 Bruto**
Umanoide elementale Medio (demone)		PE 1.000
Iniziativa +10	**Sensi** Percezione +9	
PF 173; **Sanguinante** 86		
CA 26; **Tempra** 28, **Riflessi** 25, **Volontà** 24		
Resistenza 15 variabile (2/incontro)		
Velocità 6		
(+) **Artiglio** (standard; a volontà)		
+17 contro CA; 2d10 + 6 danni.		
✦ **Afferrare** (standard; a volontà)		
+15 contro Riflessi; 2d6 + 6 danni, e il bersaglio è afferrato.		
✦ **Unghioni Sventranti** (minore 1/round, 3/round quando è sanguinante; a volontà)		
Bersaglia una creatura afferrata dallo sventratore abissale; nessun tiro per colpire; 6 danni.		
Allineamento Caotico malvagio		**Linguaggi** Abissale
Abilità Atletica +18		
For 23 (+13)	**Des** 17 (+10)	**Sag** 15 (+9)
Cos 23 (+13)	**Int** 7 (+5)	**Car** 11 (+7)

Conoscenze degli sventratori abissali

Arcano CD 18: Gli ottusi sventratori spesso finiscono sotto il controllo di individui malvagi e potenti che li impiegano come guardiani o truppe d'urto.

FRANZ VOHWINKEL

Gruppi di incontro

Gli altri demoni capiscono che uno sventratore, pur essendo difficile da controllare, è comunque un'arma potente.

Incontro di livello 13 (PE 4.900)

- 3 sventratori abissali (livello 14 bruto)
- 1 demone runespirali marea crepitante (livello 12 artigliere)
- 1 immolith (livello 15 controllore, *MM* 62)

Yochlol

Le yochlol sono le ancelle di Lolth, temute dai drow e dalle altre creature in quanto spie della Regina Ragno. Questi immondi orripilanti combinano la sottile crudeltà dei drow con la ferocia selvaggia dei demoni.

Yochlol Tentatrice	**Livello 17 Controllore**
Umanoide elementale Medio (demone, mutaforma)	PE 1.600

Iniziativa +14 **Sensi** Percezione +18; scurovisione
PF 158; **Sanguinante** 79
CA 31; **Tempra** 27, **Riflessi** 29, **Volontà** 30
Resistenza 10 veleno
Velocità 6, scalata 8 (arrampicata del ragno)

Poteri della Forma Demoniaca
Una yochlol tentatrice possiede i seguenti poteri in forma demoniaca.

Tentacolo (standard; a volontà)
Portata 2; +22 contro CA; 1d4 + 4 danni.

Raffica Amorfa (standard; a volontà)
La yochlol tentatrice effettua quattro attacchi con i tentacoli. Un bersaglio colpito da due o più tentacoli subisce una penalità di -4 alla Volontà (tiro salvezza termina).

Ragnatela Allucinante (standard; ricarica ⚁ ⚂ ⚃) ✦ **Psichico**
Emanazione ad area 2 entro 10; bersaglia i nemici; +21 contro Riflessi; il bersaglio è immobilizzato e subisce 5 danni psichici continuati (tiro salvezza termina entrambi).

Forma di Drow (minore; a volontà) ✦ **Metamorfosi**
Una yochlol tentatrice può alterare la propria forma fisica per assumere l'aspetto di una femmina drow unica.

Poteri della Forma Drow
Una yochlol tentatrice possiede i seguenti poteri in forma drow.

Tocco del Ragno (standard; a volontà) ✦ **Veleno**
+21 contro Riflessi; 1d6 + 5 danni, e 10 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).

Dardo Velenoso (standard; a volontà) ✦ **Veleno**
Gittata 10; +21 contro Riflessi; 1d6 + 5 danni, e il bersaglio è rallentato e subisce 5 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina entrambi).

Sguardo Seducente (minore 1/round; si ricarica quando il bersaglio supera un tiro salvezza) ✦ **Charme, Recuperabile**
Gittata 10; +23 contro Volontà; il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina). *Primo tiro salvezza fallito:* Il bersaglio è stordito (tiro salvezza termina). *Secondo tiro salvezza fallito:* Il bersaglio è dominato (tiro salvezza termina).

Forma Demoniaca (minore; a volontà) ✦ **Metamorfosi**
Una yochlol tentatrice può alterare la propria forma fisica per riassumere il proprio aspetto demoniaco.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Abissale, Comune, Elfico
Abilità Furtività +19, Intimidire +20, Raggirare +20, Religione +17

For 18 (+12)	**Des** 23 (+14)	**Sag** 21 (+13)
Cos 14 (+10)	**Int** 19 (+12)	**Car** 24 (+15)

Tattiche delle yochlol

Una yochlol inizia tipicamente uno scontro in forma di drow, ma cambia forma durante la battaglia, usando *dardo velenoso* e *tocco del ragno* per indebolire i nemici. Quando è obbligata a combattere in mischia, adotta la sua vera forma e scatena la sua *raffica amorfa*. Se il turbine di tentacoli riduce la Volontà di un avversario, la yochlol riprende la forma drow per usare *sguardo seducente*.

Conoscenze delle yochlol

Arcano CD 13: Le yochlol sono tra le serve predilette di Lolth, e la Regina Ragno manda le sue ancelle a ricompensare le sacerdotesse che hanno conquistato il suo favore.

Arcano CD 20: Una yochlol può adottare due forme. Nel suo vero aspetto, è una strana creatura protoplasmatica simile a un cumulo di lerciume, con diversi tentacoli e un unico occhio rosso e malevolo. Nella sua altra forma, ha l'aspetto di una attraente femmina drow.

Arcano CD 25: Le yochlol sono così abili nell'infiltrarsi nella società drow da riuscire a operare per anni senza essere scoperte, raggiungendo persino posizioni di grande prestigio e potere.

Gruppi di incontro

Le yochlol operano all'interno della società drow, spronando i servi mortali di Lolth a commettere orrendi atti di crudeltà e malvagità nel nome della Regina Ragno. Di solito, questi esseri si possono trovare in compagnia delle sacerdotesse e dei templari di Lolth.

Incontro di livello 16 (PE 7.600)

- 2 drow aracnomanti (livello 13 artigliere, *MM* 98)
- 1 drow maestro di lama (livello 13 schermagliatore d'elite, *MM* pagina 98)
- 1 drow sacerdotessa (livello 15 controllore, *MM* 99)
- 2 yochlol tentatrici (livello 17 controllore)

CHIPPY

DEVA

Nelle epoche di un lontano passato, angeli benevoli si assunsero il compito di discendere nel mondo in forma mortale. Oggi i loro spiriti si reincarnano in eterno sotto forma di deva mortali, creature spinte a portare la luce nel mondo, o talmente corrotte dalle influenze materiali da volersi opporre agli obiettivi della loro specie.

Deva cavaliere errante

Un deva cavaliere errante percorre il mondo come campione delle cause sacre, e può dimostrarsi un degno alleato di un gruppo di avventurieri. Tuttavia, un campione sacro può essere un avversario letale se le motivazioni della compagnia sono meno che pure.

Deva Cavaliere Errante **Livello 11 Soldato (Guida)**
Umanoide immortale Medio PE 600

Iniziativa +7 **Sensi** Percezione +8
PF 111; **Sanguinante** 55
CA 27; **Tempra** 24, **Riflessi** 22, **Volontà** 22 (+1 a tutte le difese contro nemici sanguinanti)
Resistenza 10 necrotico, 10 radioso
Velocità 5

(+) **Spada Larga** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+18 contro CA; 2d10 + 2 danni, e il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo del deva cavaliere errante.

+ **Punizione Rinvigorente** (standard; ricarica dopo avere colpito con un attacco con la spada larga) ✦ **Arma, Guarigione**
+18 contro CA; 2d10 + 2 danni, e il deva cavaliere errante recupera un ammontare di punti ferita pari a metà dei danni inferti.

Pianto del Martire (standard; ricarica ⚅) ✦ **Psichico, Strumento**
Emanazione ravvicinata 3; bersaglia i nemici; +16 contro Volontà; 2d6 + 4 danni psichici, e il bersaglio è marchiato (tiro salvezza termina).

Fulgore Interiore ✦ **Radioso**
Qualsiasi attacco compiuto dal deva cavaliere errante può causare danni radiosi a scelta della creatura. In aggiunta, un cavaliere errante può accettare una penalità di -2 a un tiro per colpire per infliggere 4 danni radiosi extra in quell'attacco.

Trasferimento di Salute (minore; incontro) ✦ **Guarigione**
Il deva cavaliere errante subisce fino a 25 danni, e un alleato entro 10 quadretti da esso recupera lo stesso quantitativo di punti ferita. Il cavaliere errante può quindi trasferire su se stesso una condizione che affligge l'alleato.

Ricordo di Mille Vite (gratuita, quando il deva cavaliere errante effettua un tiro per colpire, una prova di abilità o una prova di caratteristica e il risultato non gli piace; incontro)
Il cavaliere errante aggiunge 1d6 al risultato del tiro che attiva il potere.

Allineamento Buono **Linguaggi** Comune
Abilità Intuizione +14, Religione +16, Storia +16
For 21 (+10) **Des** 10 (+5) **Sag** 16 (+8)
Cos 15 (+7) **Int** 18 (+9) **Car** 18 (+9)
Equipaggiamento corazza di piastre, scudo pesante, spada lunga, simbolo sacro

Deva Zelota

I deva zeloti impugnano la loro fede con la stessa perizia delle armi nella battaglia contro il male.

Deva Zelota **Livello 14 Schermagliatore**
Umanoide immortale Medio PE 1.000

Iniziativa +15 **Sensi** Percezione +15
PF 135; **Sanguinante** 67
CA 28; **Tempra** 25, **Riflessi** 27, **Volontà** 25 (+1 a tutte le difese contro nemici sanguinanti)
Resistenza 10 necrotico, 10 radioso
Velocità 6

(+) **Falchion** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Radioso**
+19 contro CA; 4d4 + 5 danni (crit 8d4 + 21) più 1d6 danni radiosi.

+ **Cammino di Virtù** (standard; incontro)
Il deva zelota scatta di metà della propria velocità ed effettua un attacco con il falchion contro ogni nemico entro la sua portata durante il movimento.

Anima Abbagliante (minore; ricarica ⚁ ⚂ ⚃)
Il deva zelota ottiene occultamento fino all'inizio del suo turno successivo, e ogni quadretto entro 6 quadretti dallo zelota è illuminato da luce intensa. Ogni quadretto entro 12 quadretti dallo zelota è illuminato da luce fioca.

Punizione Radiosa (gratuita, quando un nemico colpisce il deva zelota nel turno dello zelota; a volontà) ✦ **Radioso**
Il nemico che attiva il potere subisce metà dei danni dell'attacco come danni radiosi.

Ricordo di Mille Vite (gratuita, quando il deva zelota effettua un tiro per colpire, una prova di abilità o una prova di caratteristica e il risultato non gli piace; incontro)
Lo zelota aggiunge 1d6 al risultato del tiro che attiva il potere.

Schermaglia ✦ **Radioso**
Se un deva zelota termina il suo movimento ad almeno 4 quadretti dal punto di partenza, infligge 1d6 danni radiosi extra fino all'inizio del suo turno successivo.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune
Abilità Acrobazia +18, Furtività +18, Religione +16
For 20 (+12) **Des** 22 (+13) **Sag** 16 (+10)
Cos 15 (+9) **Int** 14 (+9) **Car** 20 (+12)
Equipaggiamento armatura di cuoio, falchion

Deva stella caduta

Un deva stella caduta manipola il campo di battaglia, rimodellando il fato per adattarlo ai suoi piani corrotti.

Deva Stella Caduta **Livello 26 Artigliere**
Umanoide immortale Medio PE 9.000

Iniziativa +15 **Sensi** Percezione +19
PF 188; **Sanguinante** 94; vedi anche *rinascita abietta*
CA 38; **Tempra** 37, **Riflessi** 37, **Volontà** 38 (+1 a tutte le difese contro nemici sanguinanti)
Resistenza 15 necrotico, 15 radioso
Velocità 6, volo 8 (maldestro)

(+) **Verga del Castigo** (standard; a volontà) ✦ **Psichico, Radioso, Strumento**
+31 contro Volontà; 2d8 + 8 danni psichici e radiosi, e il deva stella caduta effettua un attacco secondario contro il bersaglio. *Attacco secondario:* +31 contro Tempra; la stella caduta ottiene occultamento totale contro il bersaglio (tiro salvezza termina).

Trasposizione Fatale (interruzione immediata, quando un nemico attacca il deva stella caduta; incontro) ✦ **Teletrasporto**
Gittata 10; +31 contro Volontà; il bersaglio si scambia di posto con il deva stella caduta. L'attacco del nemico che attiva il potere infligge danni dimezzati alla stella caduta, e il bersaglio subisce danni pari a metà dei danni provocati dall'attacco.

(Da sinistra a destra) deva zelota, deva cavaliere errante e deva stella caduta

Raggio di Amnesia (standard; a volontà) ✦ **Charme, Psichico**
Gittata 20; +31 contro Riflessi; 3d6 + 8 danni psichici, e il bersaglio può usare solo attacchi basilari e poteri a volontà durante il suo turno successivo.

Flagello dell'Anima (standard; si ricarica quando è reso sanguinante per la prima volta) ✦ **Necrotico, Radioso**
Emanazione ad area 2 entro 15; bersaglia i nemici; +31 contro Volontà; 1d6 + 8 danni radiosi, e il bersaglio subisce 15 danni necrotici continuati (tiro salvezza termina).

Manipolazione del Fato (gratuita; si ricarica quando è reso sanguinante per la prima volta)
Il deva stella caduta aggiunge 1d8 o sottrae 1d8 dal risultato di un tiro per colpire, prova di caratteristica o tiro salvezza effettuato da se stesso o da qualsiasi creatura entro 10 quadretti da esso.

Rinascita Abietta (quando il deva stella caduta scende a 0 punti ferita a causa di danni non necrotici) ✦ **Guarigione**
La stella caduta non muore e rimane invece a 0 punti ferita fino all'inizio del suo turno successivo; a questo punto recupera 25 punti ferita, perde la resistenza ai danni radiosi e ottiene la parola chiave "non morto." Questo potere si ricarica, e il tipo di danno che lo attiva cambia in "danni non radiosi".

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Supernal
Abilità Arcano +26, Intuizione +19, Religione +28, Storia +28

For 14 (+15)	**Des** 15 (+15)	**Sag** 12 (+14)
Cos 26 (+21)	**Int** 26 (+21)	**Car** 29 (+22)

Equipaggiamento vesti, verga

Conoscenze dei deva

Religione CD 16: Un deva si trasforma spontaneamente da anima senza corpo a forma fisica, risvegliandosi sotto forma di adulto già in possesso delle abilità necessarie per difendere il mondo dal male. Grazie alle loro forti connessioni al fato, i deva assumono fin dalla nascita il ruolo di eroi, comandanti o avversari.

Religione CD 21: Il ciclo vitale dei deva è simile a quello dei rakshasa (*MM* 214): uno spirito che si reincarna costantemente in una successione di forme mortali. Quando un deva cede all'iniquità e diventa una stella caduta, la sua anima viene corrotta. Se muore in quello stato, ritorna a combattere come non morto; se viene infine ucciso dai danni radiosi, porta il suo stato spregevole nella nuova vita e diventa un rakshasa, una condizione vituperata persino dai deva malvagi.

Gruppi di incontro

I deva zeloti e cavalieri erranti si incontrano più spesso mentre guidano o assistono altre creature votate a una degna causa. Tuttavia, i deva malvagi possono creare alleanze anche con gli esseri più ignobili.

Incontro di livello 27 (PE 58.000)
- 2 deva stella caduta (livello 26 artigliere)
- 2 efreeti karadjin (livello 28 soldato, *MM* 102)
- 2 efreeti cantori delle pire (livello 25 controllore, *MM* 101)

STEVE PRESCOTT

DIAVOLO

I DIAVOLI SI RIBELLARONO CONTRO GLI DÈI e furono banditi nei Nove Inferi, dove litigano e tramano per l'eternità. Esseri subdoli e scellerati, per i diavoli non esiste una macchinazione che sia troppo contorta.

ANIMUS CORAZZATO INFERNALE

ATTRAVERSO UN RITUALE MALVAGIO, un diavolo può infondere un'anima mortale in un completo di armatura. Lo spirito torturato imprigionato all'interno della corazza fornisce appoggio militare ai suoi padroni diabolici. Quando la sua forma fisica viene distrutta, l'anima trova un breve attimo di liberazione, prima di essere divorata dal diavolo più vicino.

Sebbene non possa parlare, un animus corazzato infernale capisce il Comune e il Supernal.

Animus Corazzato Infernale **Livello 3 Soldato gregario**
Animato immortale Medio (diavolo, non morto) PE 38

Iniziativa +5 **Sensi** Percezione +1; scurovisione
Sete di Sangue aura 2; ogni diavolo non gregario entro l'aura ottiene un bonus di +1 ai tiri dei danni. La sovrapposizione di più aure *sete di sangue* conferisce un bonus cumulativo.
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario; vedi anche *trasferimento di essenza*.
CA 19; **Tempra** 16, **Riflessi** 15, **Volontà** 14
Resistenza 5 fuoco
Velocità 6
(+) **Spada Corta** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+8 contro CA; 5 danni.
Trasferimento di Essenza (Quando l'animus corazzato infernale scende a 0 punti ferita) ✦ **Guarigione**
Il diavolo non gregario più vicino entro 5 quadretti dall'animus recupera 15 punti ferita.
Allineamento Malvagio **Linguaggi** -
For 19 (+5) **Des** 14 (+3) **Sag** 10 (+1)
Cos 15 (+3) **Int** 8 (+0) **Car** 11 (+1)
Equipaggiamento scudo pesante, spada corta

TATTICHE DEGLI ANIMUS CORAZZATI INFERNALI

Un animus corazzato infernale si lancia nel vivo dello scontro, fiancheggiando gli avversari quando può e muovendosi per mantenere entro la propria aura il maggior numero possibile di potenti diavoli.

CONOSCENZE DEGLI ANIMUS CORAZZATI INFERNALI

Religione CD 10: Un animus corazzato infernale è un'anima mortale vincolata a un'armatura completa, condannata a servire come batteria di energia vitale per i diavoli.

Religione CD 15: Quando muore, un animus corazzato infernale guarisce un diavolo vicino, perciò la tattica migliore è distruggere tutti gli animus corazzati prima di attaccare gli altri diavoli.

GRUPPI DI INCONTRO

Gli animus corazzati infernali sono più efficaci quando vengono schierati in massa come forze di appoggio a diavoli più potenti.

Incontro di livello 5 (PE 1.054)
- 8 animus corazzati infernali (livello 3 soldato gregario)
- 2 diavoli spinati (livello 6 schermagliatore, *MM* 72)
- 1 tiefling eretico (livello 6 artigliere, *MM* 247)

DIAVOLO ASSALTATORE

I DIAVOLI ASSALTATORI SI SCHIANTANO CONTRO LE FILE DEI NEMICI come arieti metallici, portando attacchi brutali che sbilanciano i loro avversari.

Diavolo Assaltatore **Livello 16 Soldato**
Umanoide immortale Grande (diavolo) PE 1.400

Iniziativa +15 **Sensi** Percezione +9; scurovisione
PF 155; **Sanguinante** 77
CA 33; **Tempra** 27, **Riflessi** 26, **Volontà** 26; vedi anche *scudo di Asmodeus*
Velocità 6, volo 8
(+) **Spada e Scudo** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Portata 2; +23 contro CA; 2d8 + 6 danni, e il diavolo assaltatore effettua un attacco secondario. *Attacco secondario:* Portata 2; +20 contro Tempra; il bersaglio viene spinto di 2 quadretti ed è frastornato fino alla fine del turno successivo del diavolo assaltatore.
† **Attacco delle Truppe d'Urto** (standard; si ricarica quando il diavolo assaltatore ha il massimo di punti ferita)
Il diavolo effettua tre attacchi di *spada e scudo*, ognuno contro un bersaglio diverso.
Scudo di Asmodeus
Quando un diavolo assaltatore non è sanguinante, ottiene un bonus di +2 a tutte le difese contro i poteri di attacco divini. Quando è sanguinante, subisce una penalità di -2 a tutte le difese contro i poteri di attacco divini.
Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Supernal
For 22 (+14) **Des** 20 (+13) **Sag** 13 (+9)
Cos 19 (+12) **Int** 10 (+8) **Car** 20 (+13)
Equipaggiamento corazza di piastre, scudo pesante, spada lunga

TATTICHE DEI DIAVOLI ASSALTATORI

Un diavolo assaltatore inizia la battaglia con il suo *attacco delle truppe d'urto*, usando la spada e lo scudo ogni volta che può per frastornare e allontanare da sé i nemici. Più tardi durante il combattimento, se dispongono di forze che li coprano e se le sorti della battaglia sembrano volgere a loro sfavore, i diavoli assaltatori possono anche ritirarsi. Successivamente si riposano, si riorganizzano e sferrano un nuovo attacco rapido come il fulmine.

CONOSCENZE DEI DIAVOLI ASSALTATORI

Religione CD 20: I diavoli assaltatori sono soldati di prima linea nelle armate infernali. Spezzano le cariche del nemico, disperdono le formazioni avversarie e possono massacrare con le proprie forze un gran numero di oppositori.

Religione CD 25: È di importanza cruciale causare danni il più velocemente possibile ai diavoli assaltatori. Un diavolo assaltatore che combatte al pieno delle forze è un avversario terribile.

STEVE PRESCOTT

Gruppi di incontro

I diavoli assaltatori lavorano per chiunque prometta loro battaglie incessanti e minacci di imporre una rigida disciplina.

Incontro di livello 16 (PE 7.000)

- 1 diavolo d'ossa (livello 17 controllore, *MM* 71)
- 1 diavolo della disgrazia (livello 15 artigliere)
- 3 diavoli assaltatori (livello 16 soldato)

Diavolo assassino

L'omicidio incombe quale tattica onnipresente nelle trame dei diavoli, e quando si tratta di uccidere, non esiste uno strumento migliore del diavolo assassino. Avvolto in un mantello d'ombra, questo diavolo è un killer senza pari.

Diavolo Assassino **Livello 24 Appostato**
Umanoide immortale Medio (diavolo) PE 6.050

Iniziativa +25 **Sensi** Percezione +23; scurovisione
PF 167; **Sanguinante** 83
CA 38; **Tempra** 34, **Riflessi** 38, **Volontà** 36
Resistenza 25 fuoco
Velocità 12

(+) **Spada d'Ombra** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Necrotico**
+27 contro Tempra; 3d6 + 5 danni necrotici, e 5 danni continuati (tiro salvezza termina).

Rete d'Ombra (standard; si ricarica quando il diavolo assassino utilizza *mantello d'ombra*) ✦ **Necrotico**
Emanazione ad area 2 entro 10; +26 contro Riflessi; il bersaglio è trattenuto, è indebolito, e subisce 10 danni necrotici continuati (tiro salvezza termina tutti). Quando un bersaglio è influenzato dalla *rete d'ombra*, il diavolo assassino non può utilizzare il suo potere *mantello d'ombra*.

Ombre Pericolose
L'attacco con la *spada d'ombra* di un diavolo assassino infligge 4d6 danni necrotici extra contro qualsiasi bersaglio che gli conceda vantaggio in combattimento.

Mantello d'Ombra (standard; si ricarica quando nessuna creatura è influenzata dal potere *rete d'ombra*) ✦ **Illusione**
Il diavolo assassino è invisibile finché non colpisce o manca con un attacco.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Supernal
Abilità Furtività +27

For 21 (+17)	**Des** 28 (+21)	**Sag** 25 (+19)
Cos 17 (+15)	**Int** 17 (+15)	**Car** 13 (+13)

Equipaggiamento armatura di cuoio, spada

Tattiche dei diavoli assassini

Un diavolo assassino utilizza *rete d'ombra* sul maggior numero possibile di nemici, poi li attacca con la sua *spada d'ombra* potenziata da *ombre pericolose*. Quando è minacciato da troppi nemici liberi di muoversi, un diavolo assassino utilizza il suo *mantello d'ombra* per nascondersi e raggiungere la posizione migliore per un nuovo attacco con la *rete d'ombra*.

Conoscenze dei diavoli assassini

Religione CD 24: I diavoli assassini sono di rado le menti direttive di qualsiasi piano, e si limitano a soddisfare i voleri malvagi altrui, provando grande orgoglio per la loro letale occupazione.

Religione CD 29: Molti diavoli assassini fanno direttamente rapporto ad Asmodeus, raccontandogli di nascosto i segreti dei loro padroni. I diavoli che scoprono questo tradimento reagiscono raramente con accuse e aggressioni. Invece, tentano di sbarazzarsi dei loro servi traditori o di manipolarli in modo che riferiscano ad Asmodeus informazioni favorevoli nei loro confronti.

Gruppi di incontro

I diavoli assassini preferiscono lavorare da soli, perché gli altri diavoli hanno la tendenza a intralciarli. Quando devono affrontare un avversario coriaceo, fanno affidamento sui diavoli da guerra e altri combattenti in mischia affinchè distraggano il nemico mentre loro si avvicinano di soppiatto per realizzare l'uccisione.

Incontro di livello 22 (PE 23.200)

- 2 diavoli assassini (livello 24 appostato)
- 1 umano diabolista (livello 20 artigliere)
- 2 diavoli da guerra (livello 22 bruto, *MM* 70)

Diavolo delle catene sanguinose

Questi giganteschi esseri procedono a passo incerto attraverso gli inferi e i più orridi ossari del mondo naturale, avviluppando gli sfortunati avversari nelle loro catene chiodate incrostate di sangue rappreso e manovrandoli come burattini che non vivranno ancora a lungo.

Diavolo delle Catene Sanguinose **Livello 12 Bruto d'elite**
Umanoide immortale Grande (diavolo) PE 1.400

Iniziativa +10 **Sensi** Percezione +8
Catene Avvinghianti aura 3; ogni nemico che inizia il proprio turno entro l'aura deve effettuare una prova di Atletica o una prova di Acrobazia con CD 21 per lasciare l'aura. Se la prova fallisce, il nemico non può tentare nuovamente di lasciare l'aura fino all'inizio del suo turno successivo.
PF 298; **Sanguinante** 149
CA 24; **Tempra** 23, **Riflessi** 21, **Volontà** 21
Resistenza 10 fuoco
Tiri salvezza +2
Velocità 5
Punti azione 1

(+) **Colpo di Catena Sanguinosa** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Portata 3; +15 contro CA; 2d12 + 4 danni.

Frustata di Catena Sanguinosa (standard; ricarica [⚅])
Il diavolo delle catene sanguinose sferra un *colpo di catena sanguinosa* contro ogni nemico entro la sua portata.

Sopraffazione delle Catene Sanguinose (reazione standard; ricarica [⚄] [⚅]) ✦ **Charme**
Portata 3; +15 contro Tempra; 3d6 + 5 danni, e il bersaglio è dominato (tiro salvezza termina). La condizione di dominato termina se il bersaglio si trova a più di 3 quadretti di distanza dal diavolo delle catene sanguinose all'inizio del proprio turno.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Supernal

For 22 (+12)	**Des** 19 (+10)	**Sag** 15 (+8)
Cos 19 (+10)	**Int** 15 (+8)	**Car** 13 (+7)

Tattiche dei diavoli delle catene sanguinose

Questi diavoli indirizzano il potere *sopraffazione delle catene sanguinose* contro i bersagli dall'aspetto più forte, mentre concentrano i loro altri attacchi sui nemici che sembrano controllori o guide.

(Da sinistra a destra) animus corazzato infernale, erinni e diavolo assaltatore

Conoscenze dei diavoli delle catene sanguinose

Religione CD 16: Più grossi e più forti dei diavoli delle catene, i diavoli delle catene sanguinose usano le loro catene per controllare i nemici.

Religione CD 21: I diavoli delle catene lavorano come carcerieri presso la razza dei diavoli; i diavoli delle catene sanguinose, invece, agiscono più come cacciatori di taglie.

Gruppi di incontro

I diavoli delle catene sanguinose sono più inclini ad associarsi ai non morti rispetto ad altri diavoli.

Incontro di livello 12 (PE 3.800)

- 2 diavoli delle catene sanguinose (livello 12 bruto d'elite)
- 1 scheletro guardiano delle tombe (livello 10 bruto, *MM* 227)
- 1 signore dei teschi (livello 10 artigliere, *MM* 238)

Diavolo della disgrazia

Il diavolo della disgrazia raccoglie anime per i Nove Inferi seducendo i mortali. Li stuzzica a correre rischi sempre più grandi (i quali conducono infine al momento in cui il diavolo diventa proprietario dell'anima dei mortali).

Diavolo della Disgrazia	**Livello 15 Artigliere**
Umanoide immortale Medio (diavolo)	PE 1.200
Iniziativa +10	**Sensi** Percezione +12; scurovisione, vista reale 10
PF 115; **Sanguinante** 57	
CA 27; **Tempra** 26, **Riflessi** 28, **Volontà** 27	
Velocità 6, volo 6 (fluttuare)	
(+) **Manovra Fortunata** (standard; a volontà) ✦ **Psichico, Teletrasporto**	
+18 contro Volontà; 1d8 + 7 danni psichici, e il diavolo della disgrazia si teletrasporta di 4 quadretti.	
⚔ **Raggio Distorcente** (standard; ricarica ⚁ ⚅)	
Gittata 20; +18 contro Riflessi; 4d8 + 7 danni. Il bersaglio può scegliere di subire 5 danni e deviare gli effetti di questo attacco sull'alleato con il numero maggiore di punti ferita. Il tiro dei danni viene ripetuto e il risultato applicato a quell'alleato.	
Rotolano i Dadi (interruzione immediata, quando il diavolo della disgrazia viene colpito da un attacco in mischia o a distanza; incontro)	
L'attacco che attiva il potere cambia bersaglio dirigendosi contro una creatura scelta dal diavolo ed entro 5 quadretti da esso.	
Allineamento Malvagio	**Linguaggi** Comune, Supernal
Abilità Diplomazia +20, Intimidire +20, Intuizione +22, Raggirare +20	
For 14 (+9)	**Des** 17 (+10)	**Sag** 20 (+12)
Cos 19 (+11)	**Int** 23 (+13)	**Car** 16 (+10)

CHRIS SEAMAN

Tattiche dei diavoli della disgrazia

Un diavolo della disgrazia lascia che i suoi alleati impegnino per primi gli avversari, poi raggiunge il punto più sicuro entro gittata, attaccando i nemici con *raggi distorcenti*. Conserva invece *rotolano i dadi* per l'eventualità di un attacco pericoloso o inabilitante, in particolare uno che ottiene un colpo critico.

Conoscenze dei diavoli della disgrazia

Religione CD 18: I diavoli della disgrazia incoraggiano gli altri a correre rischi irragionevoli stuzzicando i loro desideri nascosti. Traggono grande piacere dalla promozione di abitudini assuefacenti e dall'esortare gli individui appassionati a commettere atti di follia.

Religione CD 23: I diavoli della disgrazia godono a usare le loro lingue melliflue per indurre il prossimo a prendere cattive decisioni con l'inganno. Se l'aspetto fisico di un diavolo della disgrazia spaventerebbe un potenziale bersaglio, il diavolo impiega i suoi sottoposti per consegnare il messaggio, oppure si traveste magicamente assumendo l'aspetto di un amico fidato.

Gruppi di incontro

I diavoli della disgrazia tendono ad accorparsi alle legioni diaboliche impegnate in qualche missione infernale, sperando di poter cambiare le probabilità a favore degli Inferi.

Incontro di livello 13 (PE 4.750)

- 2 erinni (livello 13 soldato)
- 5 diavoli della legione guardiani infernali (livello 11 gregario, *MM* 70)
- 2 diavoli della disgrazia (livello 15 artigliere)

Diavolo logoratore

I diavoli logoratori raccolgono anime per i Nove Inferi succhiando la vitalità di tutte le creature che incontrano. Inducendo i mortali all'apatia e alla depressione mediante l'inganno o le tentazioni, i diavoli logoratori provocano carestie, epidemie e conflitti.

Diavolo Logoratore	**Livello 14 Controllore**
Umanoide immortale Medio (diavolo)	PE 1.000

Iniziativa +8 **Sensi** Percezione +8; scurovisione
Aura di Sfinimento (Charme) aura 3; ogni nemico entro l'aura è indebolito.
PF 138; **Sanguinante** 69
CA 28; **Tempra** 24, **Riflessi** 25, **Volontà** 26
Resistenza 15 fuoco
Velocità 6
⊕ **Bastone della Stanchezza** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+19 contro CA; 2d8 + 6 danni.
⚹ **Raggio Prosciugante** (standard; a volontà) ✦ **Psichico**
Gittata 20; +18 contro Riflessi; 2d8 + 6 danni psichici, e il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del diavolo logoratore.
⚹ **Sguardo di Apatia** (minore; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Charme, Sguardo**
Gittata 10; +17 contro Volontà; il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).
Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Supernal
Abilità Intuizione +13, Raggirare +18

For 11 (+7)	**Des** 12 (+8)	**Sag** 13 (+8)
Cos 18 (+11)	**Int** 20 (+12)	**Car** 23 (+13)

Equipaggiamento bastone ferrato

Tattiche dei diavoli logoratori

Un diavolo logoratore usa il suo *raggio prosciugante* contro gli attaccanti a distanza, poi si avvicina per includere quei nemici nella sua aura. I diavoli logoratori si posizionano vicino ai combattenti in mischia nemici allo scopo di influenzarli con la loro *aura di sfinimento*.

Conoscenze dei diavoli logoratori

Religione CD 18: I diavoli logoratori tentano e ingannano il prossimo inducendolo a non interessarsi più agli altri o ai suoi doveri. Distruggono individui e gruppi promuovendo l'apatia e la mancanza di empatia.

Religione CD 23: Sebbene il loro aspetto naturale sia orripilante, i diavoli logoratori mostrano una straordinaria perizia nel camuffarsi da altri umanoidi. Alcuni usano la magia per questo scopo, ma un mantello pesante e una stanza oscurata possono rivelarsi altrettanto efficaci.

Gruppi di incontro

I diavoli logoratori collaborano con gli esseri che hanno obiettivi simili, ma non esitano ad abbandonare i loro alleati se la situazione si aggrava troppo.

Incontro di livello 13 (PE 4.000)

- 2 diavoli barbuti (livello 13 soldato, *MM* 66)
- 4 diavoli della legione guardiani infernali (livello 11 gregario, *MM* 70)
- 1 diavolo logoratore (livello 14 controllore)
- 1 yuan-ti esecrabile sguardoaguzzo (livello 13 artigliere, *MM* 269)

Incontro di livello 15 (PE 6.600)

- 1 serpente d'ombra (livello 16 schermagliatore, *MM* 231)
- 3 yuan-ti abomini (livello 14 soldato, *MM* 270)
- 1 yuan-ti esecrabile incantatore (livello 15 artigliere, *MM* 269)
- 1 diavolo logoratore (livello 14 controllore)

Erinni

Furie scatenate di rabbia e di vendetta, le erinni esistono solo per combattere. Sebbene non siano i guerrieri più poderosi dei Nove Inferi, le loro abilità di combattimento hanno la capacità di rinvigorire i loro alleati.

Erinni	**Livello 13 Soldato (Guida)**
Umanoide immortale Medio (diavolo)	PE 800

Iniziativa +10 **Sensi** Percezione +9; scurovisione
Scudo di Lame aura 3; ogni alleato entro l'aura ottiene un bonus di +2 alla CA.
PF 131; **Sanguinante** 65; vedi anche *spirale sanguinosa*
CA 29; **Tempra** 25, **Riflessi** 23, **Volontà** 23
Velocità 5
⊕ **Colpo Irresistibile** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+20 contro CA; 2d10 + 3 danni, e un alleato entro 5 quadretti dall'erinni ottiene 8 punti ferita temporanei.
⚹ **Lama Guizzante** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Bersaglia una, due o tre creature; +18 contro CA; 1d10 + 3 danni.

(Da sinistra a destra) diavolo della disgrazia, diavolo logoratore, diavolo delle catene sanguinose e diavolo assassino

Spirale Sanguinosa (reazione immediata, quando è resa sanguinante per la prima volta; incontro) ✦ **Arma**
Emanazione ravvicinata 1; +18 contro Riflessi; 5 danni, e il bersaglio viene buttato a terra prono. Se due o più nemici sono buttati a terra proni, ogni alleato entro 5 quadretti dall'erinni ottiene 10 punti ferita temporanei.

Opportunista Devastante
Una erinni ottiene un bonus di +3 ai tiri per colpire quando effettua attacchi di opportunità, e se un attacco di opportunità colpisce, l'erinni può scattare di 1 quadretto come azione gratuita.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Supernal
Abilità Diplomazia +15, Intimidire +15, Tenacia +15

For 22 (+12)	**Des** 19 (+10)	**Sag** 16 (+9)
Cos 19 (+10)	**Int** 14 (+8)	**Car** 18 (+10)

Equipaggiamento corazza di piastre, scudo leggero, spada bastarda

Tattiche delle erinni

Una erinni comincia il combattimento con un *colpo irresistibile*. Subito dopo tenta di impegnare quanti più avversari possibile utilizzando *lama guizzante*. Quando un alleato perde i suoi punti ferita temporanei, l'erinni passa di nuovo a *colpo irresistibile*. Se sono presenti più erinni, si assistono a vicenda nel posizionamento tattico, optando per accerchiare e impegnare un gruppo di avversari invece di muoversi per attaccare ai fianchi.

Conoscenze delle erinni

Religione CD 18: Maestre di spada e di scudo, le erinni danno ispirazione agli alleati grazie alle terribili ferite che causano ai nemici. Si dice che alcuni combattenti mortali abbiano venduto le loro anime per potersi addestrare con queste letali diavolesse.

Religione CD 23: Le erinni agiscono come arbitri di giustizia tra i diavoli, e nei loro interessi. Coloro che rompono un contratto con le potenze infernali non dovrebbero sorprendersi di ritrovarsi una schiera di erinni alle calcagna.

Gruppi di incontro

I gruppi guidati dalle erinni includono spesso diavoli barbuti, diavoli delle catene, diavoli della legione guardiani infernali e un'ampia varietà di creature mortali.

Incontro di livello 12 (PE 3.550)

- 3 erinni (livello 13 soldato)
- 2 diavoli delle catene (livello 11 schermagliatore, *MM* 67)
- 5 diavoli della legione guardiani infernali (livello 11 gregario, *MM* 70)

ZOLTAN BOROS & GABOR SZIKSZAI

DJINN

Solerti architetti di cose favolose, i djinn operano con il più transitorio degli elementi (l'aria), ma sanno creare effetti più durevoli dell'arco vitale di molti imperi terreni. Scolpendo ciclopiche città nel Caos Elementale, i djinn erigono palazzi scintillanti che risplendono di tesori al di là di ogni immaginazione mortale.

Alleati dei primordiali nella lotta contro gli dèi, i djinn pagarono un prezzo elevato per la loro sconfitta. Molti sono ancora imprigionati in torri, specchi, lampade e altre umili reliquie, e i pochi che vagano liberi nel mondo possiedono solo una frazione della loro antica potenza.

Djinn tonante

Questo elementale scuote il campo di battaglia con fragorosi rombi di tuono, brandendo uno scettro ingioiellato.

Djinn Tonante	**Livello 20 Artigliere**
Umanoide elementale Grande (aria)	PE 2.800

Iniziativa +16 **Sensi** Percezione +16; vista cieca 10
PF 146; **Sanguinante** 73
CA 32; **Tempra** 34, **Riflessi** 32, **Volontà** 32
Immunità malattia, veleno; **Resistenza** 15 tuono
Velocità 6, volo 8 (fluttuare)
Punti azione vedi *ira delle tempeste*

(+) **Scettro** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Portata 2; +27 contro CA; 3d8 + 2 danni.

Ira delle Tempeste (gratuita, quando un colpo critico provoca danni al djinn tonante; incontro) ✦ **Tuono**
Emanazione ravvicinata 2; +25 contro Riflessi; 3d8 + 12 danni da tuono, e il djinn tonante spinge il bersaglio di 5 quadretti. *Effetto:* Il djinn tonante ottiene 1 punto azione.

Tuono Imperioso (standard; incontro) ✦ **Tuono**
Emanazione ad area 2 entro 20; +25 contro Riflessi; 2d8 + 9 danni da tuono, e il bersaglio subisce 10 danni da tuono continuati (tiro salvezza termina). *Mancato:* Il bersaglio subisce 10 danni da tuono continuati (tiro salvezza termina).

Scoppio di Tuono (standard; a volontà) ✦ **Tuono**
Emanazione ad area 2 entro 20; +25 contro Tempra; 2d8 + 9 danni da tuono, e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del djinn tonante.

Passo dello Zefiro (minore; ricarica ⚅) ✦ **Teletrasporto**
Il djinn tonante si teletrasporta di 20 quadretti.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune, Primordiale
Abilità Intuizione +21

For 26 (+18)	**Des** 23 (+16)	**Sag** 23 (+16)
Cos 20 (+15)	**Int** 21 (+15)	**Car** 19 (+14)

Equipaggiamento scettro (mazza)

Tattiche dei djinn tonanti

I djinn tonanti non sopportano il combattimento ravvicinato, preferendo impiegare *scoppio di tuono* e *tuono imperioso* dai margini dello scontro. Se messo alle strette, un djinn tonante effettua un attacco con lo scettro, poi usa *passo dello zefiro* per scappare sul lato opposto del campo di battaglia.

Djinn spada tempestosa

Un djinn spada tempestosa difende gli altri djinn, tirando inesorabilmente i nemici verso la sua letale scimitarra.

Djinn Spada Tempestosa	**Livello 24 Soldato**
Umanoide elementale Grande (aria)	PE 6.050

Iniziativa +21 **Sensi** Percezione +19; vista cieca 10
PF 222; **Sanguinante** 111
CA 40; **Tempra** 38, **Riflessi** 36, **Volontà** 36
Immunità malattia, veleno; **Resistenza** 15 fulmine, 15 tuono
Velocità 6, volo 8 (fluttuare)

(⚔) **Scimitarra** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Portata 2; +31 contro CA; 3d10 + 3 danni (crit 9d10 + 33), e il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo del djinn spada tempestosa.

Attirare (minore 1/round; a volontà)
Gittata 5; il djinn spada tempestosa tira il bersaglio di 5 quadretti.

Vortice Rotante (standard; ricarica ⚅) ✦ **Freddo, Tuono**
Gittata 5; +27 contro Riflessi; 4d12 + 8 danni da freddo e da tuono, e il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).

Derviscio Turbinante (standard; si ricarica quando il djinn spada tempestosa subisce un colpo critico) ✦ **Fulmine, Tuono**
Emanazione ravvicinata 2; +29 contro CA; 4d8 + 12 danni da fulmine e da tuono.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune, Primordiale
Abilità Intuizione +24, Raggirare +22

For 28 (+21)	**Des** 25 (+19)	**Sag** 25 (+19)
Cos 22 (+18)	**Int** 19 (+16)	**Car** 20 (+17)

Equipaggiamento scimitarra

Djinn arco dei venti

Un djinn arco dei venti scocca frecce fatte di vento impetuoso contro i suoi nemici.

Djinn Arco dei Venti	**Livello 22 Schermagliatore**
Umanoide elementale Grande (aria)	PE 4.150

Iniziativa +21 **Sensi** Percezione +15; vista cieca 10
PF 204; **Sanguinante** 102
CA 36; **Tempra** 33, **Riflessi** 34, **Volontà** 33
Immunità malattia, veleno; **Resistenza** 15 tuono
Velocità 6, volo 8 (fluttuare)
Punti azione vedi *folata respingente*

(⚔) **Sferzata Tonante** (standard; a volontà) ✦ **Tuono**
Portata 2; +27 contro CA; 2d8 + 10 danni da tuono.

(⚔) **Arco dei Venti** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Gittata 10/20; +27 contro CA; 3d8 + 6 danni.

Folata Respingente (gratuita, quando un colpo critico provoca danni al djinn arco dei venti; incontro) ✦ **Tuono**
Emanazione ravvicinata 2; +25 contro Riflessi; 4d8 + 8 danni da tuono, e il djinn arco dei venti spinge il bersaglio di 5 quadretti.
Effetto: Il djinn arco dei venti ottiene 1 punto azione.

Zefiro Brutale (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Tuono**
Gittata 30; +25 contro Riflessi; 2d8 + 13 danni da tuono.
Mancato: Il djinn arco dei venti sceglie un altro bersaglio entro 10 quadretti dal primo, ed effettua di nuovo il tiro per colpire contro il nuovo bersaglio. Se il secondo attacco manca, il potere termina.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune, Primordiale
Abilità Intuizione +20, Raggirare +23

For 24 (+18)	**Des** 27 (+19)	**Sag** 19 (+15)
Cos 20 (+16)	**Int** 22 (+17)	**Car** 24 (+18)

Equipaggiamento arco lungo, 20 frecce

Tattiche dei djinn spada tempestosa

La priorità principale di questi djinn è la protezione degli artiglieri e dei controllori. Un djinn spada tempestosa utilizza *attirare* in ogni round per tenere lontani i bersagli dai propri alleati, punendo severamente i nemici con *vortici rotanti* e crudeli attacchi con la scimitarra.

Djinn signore celeste

Un djinn signore celeste dirige i suoi alleati durante il combattimento, confondendo i nemici per mezzo di potenti tempeste.

Djinn Signore Celeste **Livello 25 Controllore (Guida)**
Umanoide elementale Grande (aria) PE 7.000

Iniziativa +17 **Sensi** Percezione +21; vista cieca 10
PF 236; **Sanguinante** 118
CA 39; **Tempra** 38, **Riflessi** 36, **Volontà** 36
Immunità malattia, veleno; **Resistenza** 15 tuono
Velocità 6, volo 8 (fluttuare)

(+) **Bastone delle Tempeste** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Portata 2; +30 contro CA; 3d10 + 4 danni, e il djinn signore celeste scatta di 2 quadretti oppure effettua un tiro extra per la ricarica del *grido di tempesta*.

Comando Elementale (minore 1/round; a volontà)
Gittata 10; nessun tiro per colpire; il djinn signore celeste fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto.

Grandine Mistica (standard; a volontà) ✦ **Psichico**
Gittata 20; +29 contro Volontà; 2d8 + 8 danni psichici, e il bersaglio concede vantaggio in combattimento al djinn signore celeste fino a quando il bersaglio non spende un'azione standard per snebbiarsi la mente dalla *grandine mistica*.

Tempesta di Sabbia (standard; incontro) ✦ **Psichico, Zona**
Emanazione ravvicinata 5; +29 contro Volontà; 4d8 + 8 danni. *Effetto:* L'emanazione crea una zona di sabbia vorticosa che permane fino alla fine del turno successivo del djinn signore celeste. Ogni alleato entro la zona ottiene occultamento. Ogni nemico che inizia il proprio turno entro la zona è frastornato fino all'inizio del suo turno successivo. *Mantenere minore:* La zona permane.

Grido di Tempesta (standard; ricarica ⚁ ⚅) ✦ **Tuono**
Propagazione ravvicinata 5; +29 contro Volontà; 3d10 + 10 danni da tuono, e il bersaglio viene spinto di 3 quadretti e buttato a terra prono.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune, Primordiale
Abilità Diplomazia +24, Intuizione +21

For 23 (+18)	**Des** 20 (+17)	**Sag** 18 (+16)
Cos 28 (+21)	**Int** 25 (+19)	**Car** 25 (+19)

Equipaggiamento bastone ferrato

Tattiche dei djinn signori celesti

Un djinn signore celeste tenta di occupare un terreno vantaggioso per i suoi alleati, calando sul centro del campo di battaglia investendo gli avversari con la sua *tempesta di sabbia*. Dal bordo della zona, impiega *grandine mistica* e *comando elementale* fino a quando non ha bisogno di difendersi con un *grido di tempesta*.

Conoscenze dei djinn

Arcano CD 24: I djinn sono originari del Caos Elementale, ma come punizione per il ruolo da essi svolto nella guerra contro gli dèi, vennero dispersi dopo la sconfitta. Molti djinn furono imprigionati in oggetti terreni o dovettero subire gravi limitazioni ai loro poteri.

Arcano CD 29: I djinn ancora liberi cercano di recuperare la loro possanza perduta e riprendere le reliquie e gli avamposti dei loro antichi imperi, molti dei quali oggi si trovano nel mondo. I personaggi che aiutano un djinn nell'impresa di riconquistare un palazzo tra le nuvole o di localizzare un artefatto possono aspettarsi grandi ricompense. Le creature che si oppongono alle ambizioni dei djinn, invece, otterranno di sicuro la loro eterna inimicizia.

Gruppi di incontro

I djinn preferiscono allearsi con i loro simili, ma si possono incontrare spesso a fianco di altre creature dell'aria. Un djinn non ha alcun interesse a guidare altre creature, e tutti i djinn si rodono al pensiero di dover prendere ordini dagli esseri inferiori. Di conseguenza, qualunque alleanza con un djinn avrà nel migliore dei casi una breve durata.

Incontro di livello 22 (PE 21.400)
- 1 djinn spada tempestosa (livello 24 soldato)
- 2 djinn tonanti (livello 20 artigliere)
- 1 djinn arco dei venti (livello 22 schermagliatore)
- 2 grifoni brinardente (livello 20 schermagliatore, *MM* 147)

Incontro di livello 26 (PE 54.950)
- 1 djinn signore celeste (livello 25 controllore)
- 1 djinn tonante (livello 20 artigliere)
- 3 djinn spada tempestosa (livello 24 soldato)
- 3 gorgoni delle tempeste (livello 26 schermagliatore, *MM* 143)

FRANZ VOHWINKEL

DRACO

I DRACHI SONO RETTILI AGGRESSIVI E FEROCI che vagano in cerca di prede in ogni angolo del mondo. Gli individui più intraprendenti catturano e addomesticano i drachi, specialmente quelli che non sono capaci di volare. I drachi catturati possono essere addestrati, ma conservano sempre un lato selvatico.

DRACO CERCASANGUE

UN DRACO CERCASANGUE È UN CACCIATORE AGGRESSIVO che entra in uno stato di frenesia quando sente l'odore del sangue.

Draco Cercasangue	**Livello 4 Soldato**
Bestia naturale Media (rettile)	PE 175

Iniziativa +8 **Sensi** Percezione +7 (+12 quando bracca creature sanguinanti)
PF 53; **Sanguinante** 26
CA 20; **Tempra** 15, **Riflessi** 17, **Volontà** 15
Immunità paura (finché si trova entro 2 quadretti da un alleato)
Velocità 6

Morso (standard; a volontà)
+11 contro CA; 1d10 + 4 danni.

Frenesia Sanguinaria
Un draco cercasangue può effettuare un attacco di opportunità contro qualsiasi creatura adiacente sanguinante che effettui l'azione di scattare.

Assetato di Sangue
Un draco cercasangue ottiene un bonus di +3 ai tiri dei danni contro i bersagli sanguinanti.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
Abilità Atletica +8

For 13 (+3)	**Des** 19 (+6)	**Sag** 10 (+2)
Cos 13 (+3)	**Int** 2 (-2)	**Car** 13 (+3)

CONOSCENZE DEI DRACHI CERCASANGUE

Natura CD 12: I drachi cercasangue sono apprezzati dai cacciatori e dalle pattuglie per le loro abilità nel seguire le tracce. Sono tuttavia difficili da controllare, specialmente negli ambienti in cui aleggia intensamente l'odore del sangue.

DRACO CORNUTO

IN NATURA, un branco di drachi cornuti può abbattere prede molto più grandi dei suoi singoli componenti. Un draco cornuto addestrato mantiene l'istinto di combattere come elemento di una squadra.

Draco Cornuto	**Livello 5 Schermagliatore**
Bestia naturale Media (rettile)	PE 200

Iniziativa +6 **Sensi** Percezione +3; visione crepuscolare
PF 63; **Sanguinante** 31
CA 19; **Tempra** 19, **Riflessi** 17, **Volontà** 16
Velocità 6

Morso (standard; a volontà)
+10 contro CA; 2d8 + 2 danni, e il draco cornuto scatta di 2 quadretti.

Corna Aguzze (standard; a volontà)
+11 contro CA; 3d8 + 2 danni, e il bersaglio viene buttato a terra prono.

Movimento in Branco (reazione immediata, quando un nemico adiacente al draco cornuto viene colpito da un attacco in mischia; a volontà)
Il draco scatta di 2 quadretti.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -

For 18 (+6)	**Des** 14 (+4)	**Sag** 12 (+3)
Cos 15 (+4)	**Int** 2 (-2)	**Car** 8 (+1)

CONOSCENZE DEI DRACHI CORNUTI

Natura CD 12: I drachi cornuti passano le giornate a dormire crogiolandosi al sole, e preferiscono cacciare di notte o nelle prime ore del mattino.

DRACO ARTIGLIOFALCE

L'ASTUZIA PREDATORIA è ciò che rende pericoloso questo draco. Aggirandosi attraverso foreste e praterie in piccole unità familiari, un draco artigliofalce è un modello esemplare di subdolo cacciatore in branco.

Draco Artigliofalce	**Livello 10 Schermagliatore**
Bestia naturale Media (rettile)	PE 500

Iniziativa +12 **Sensi** Percezione +12
PF 105; **Sanguinante** 52
CA 24; **Tempra** 21, **Riflessi** 23, **Volontà** 20
Velocità 10

Artigliofalce (standard; a volontà)
+15 contro CA; 1d8 + 5 danni, e il bersaglio viene buttato a terra prono. Se il draco artigliofalce colpisce un bersaglio prono, infligge invece 2d8 + 5 danni, e 5 danni continuati (tiro salvezza termina); vedi anche *balzo artigliante*.

Attacco Soverchiante (opportunità, quando un nemico adiacente al draco artigliofalce si rialza; a volontà)
Il draco effettua un attacco di opportunità contro il nemico che attiva il potere. Se l'attacco colpisce, non infligge danni, ma il nemico rimane prono.

Balzo Artigliante (gratuita, quando il draco colpisce con un attacco di *artigliofalce*; ricarica ⚁ ⚂ ⚃)
Il draco salta di 8 quadretti e usa *artigliofalce*. Il salto non provoca un attacco di opportunità da parte del bersaglio dell'attacco che attiva il potere.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
Abilità Atletica +13, Furtività +15

For 16 (+8)	**Des** 21 (+10)	**Sag** 15 (+7)
Cos 17 (+8)	**Int** 3 (+1)	**Car** 6 (+3)

CONOSCENZE DEI DRACHI ARTIGLIFALCE

Natura CD 16: Gli artiglifalce sono più intelligenti degli altri drachi, e lo manifestano usando tattiche diversive. Se si può vedere un artigliofalce, vi sono buone probabilità che ce ne siano altri due o tre nascosti nei paraggi.

FRANZ VOHWINKEL

(Da sinistra a destra) draco artigliofalce, draco zanna titano, draco cornuto e draco cercasangue

Draco zanna titano

Il più temuto di tutti i drachi, uno zanna titano percorre i luoghi selvaggi senza rivali. Pochi predatori costituiscono una minaccia per queste creature, a parte i draghi.

Draco Zanna Titano	**Livello 18 Controllore d'elite**
Bestia naturale Enorme (rettile)	PE 4.000

Iniziativa +12 **Sensi** Percezione +12
PF 348; **Sanguinante** 174
CA 32; **Tempra** 31, **Riflessi** 28, **Volontà** 28
Tiri salvezza +2
Velocità 8
Punti azione 1

(+) **Morso** (standard; a volontà)
Portata 2; bersaglia una o due creature adiacenti; +23 contro CA; 3d8 + 7 danni, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina). Inoltre, il draco zanna titano afferra un bersaglio.

⇲ **Ruggito Furibondo** (standard; incontro) ✦ **Paura**
Emanazione ravvicinata 10; bersaglia i nemici; +22 contro Volontà; il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del draco zanna titano. *Effetto secondario:* Il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina).

⇲ **Spazzata Caudale** (standard; ricarica ⚁ ⚂ ⚃)
Emanazione ravvicinata 2; +22 contro Riflessi; 4d12 + 7 danni, e il bersaglio viene buttato a terra prono.

Ruggito Sanguinante (gratuita, quando è reso sanguinante per la prima volta; incontro)
Il *ruggito furibondo* si ricarica, e il draco zanna titano lo utilizza immediatamente.

Allineamento Senza allineamento		**Linguaggi** -
For 27 (+17)	**Des** 16 (+12)	**Sag** 17 (+12)
Cos 22 (+15)	**Int** 2 (+5)	**Car** 7 (+7)

Conoscenze dei drachi zanna titani

Natura CD 20: Sebbene siano rari, i drachi zanna titani cacciano su vasti territori, uccidendo o scacciando gli altri grossi predatori. Le creature che riescono a sfuggire all'attenzione dei drachi possono pertanto beneficiare della loro involontaria protezione.

Gruppi di incontro

Dato che sono cacciatori selvaggi, è raro trovare questi esseri in compagnia di creature che non appartengono alla loro stessa specie. Sebbene i drachi addomesticati siano comuni, solo le creatue più potenti possono addomesticare un draco zanna titano.

Incontro di livello 3 (PE 750)
- 2 drachi cercasangue (livello 4 bruto)
- 1 lucertoloide scaglievenefiche incantatore (livello 2 artigliere)
- 1 lucertoloide scaglievenefiche raccoglitore (livello 3 appostato)

Incontro di livello 19 (PE 12.000)
- 1 draco zanna titano (livello 18 controllore d'elite)
- 2 giganti del fuoco (livello 18 soldato, *MM* 121)
- 2 giganti del fuoco forgiatori (livello 18 artigliere, *MM* 121)

JIM NELSON

I DRAGHI SONO AMPIAMENTE RICONOSCIUTI come alcuni tra più potenti mostri esistenti al mondo. I draghi metallici giurano fedeltà a Bahamut nel suo ruolo del Drago di Platino. Tuttavia, anche le più equanimi tra queste grandi creature non esitano a impiegare la loro potenza per schiacciare gli oppositori.

Nonostante la loro natura relativamente benigna, molti draghi metallici possono compiere azioni crudeli. Tutti i draghi metallici sono feroci quando proteggono i loro tesori.

Conoscenze dei draghi metallici

Natura CD 15: I draghi metallici amano la conversazione erudita, ma hanno anche un intuito sopraffino e sono capaci di individuare presto qualsiasi inganno. Coloro che desiderano derubare o ingannare un drago metallico non ricevono alcuna pietà.

Natura CD 20: I draghi metallici si possono trovare in una vasta gamma di climi e località, ma generalmente preferiscono isolarsi all'interno di antichi siti di grande apprendimento. Si possono incontrare con la stessa facilità nel cuore di una città vivente o fra i ruderi di qualche antico edificio.

Natura CD 25: I draghi metallici non fanno patti con altri gruppi di creature, ma è molto probabile che un singolo drago riunisca intorno a sé un'ampia varietà di creature minori. I draghi metallici considerano queste creature alla stregua di studenti e protetti, piuttosto che schiavi. In cambio, le creature agiscono come servitori e guardie del drago, e sono in genere profondamente leali al loro maestro draconico.

Incontri con i draghi metallici

Molti draghi metallici sorvegliano grandi opere di magia o manufatti dal profondo significato storico. Mano a mano che un drago invecchia e diventa più potente, la sua collezione di oggetti preziosi cresce. Un drago metallico si incontra spesso in compagnia di un gran numero di creature minori, che lo aiutano proteggere la sua tana e i tesori che custodisce.

JIM NELSON

LARS GRANT WEST

Drago di adamantio

I draghi di adamantio sono strateghi che integrano la loro bravura in mischia con fragorosi scoppi di potere tonante. Si possono trovare ovunque, ma preferiscono nidificare in enormi caverne sotterranee.

Tattiche dei draghi di adamantio

Un drago di adamantio preferisce gli assalti frontali contro un singolo bersaglio che possa abbattere rapidamente. Quando opera con un gruppo di alleati, un drago di adamantio non esita ad attirare su di sé la parte peggiore degli attacchi dei nemici. Quando combatte da solo, il drago tenta per prima cosa di isolare gli avversari più deboli e di finirli velocemente.

Drago di Adamantio Giovane **Livello 7 Soldato solitario**
Bestia magica naturale Grande (drago) PE 1.500

Iniziativa +8 **Sensi** Percezione +10; scurovisione
PF 332; **Sanguinante** 166; vedi anche *soffio sanguinante*
CA 23; **Tempra** 22, **Riflessi** 20, **Volontà** 19
Resistenza 15 tuono
Tiri salvezza +5
Velocità 6, volo 8 (fluttuare), volo esteso 10
Punti azione 2

Morso (standard; a volontà)
Portata 2; +12 contro Riflessi; 1d10 + 6 danni.

Artiglio (standard; a volontà)
Portata 2; +12 contro Riflessi; 1d8 + 6 danni.

Doppio Attacco (standard; a volontà)
Il drago di adamantio giovane compie due attacchi con gli artigli.

Battuta d'Ali (reazione immediata, quando un nemico entra o lascia un quadretto adiacente; a volontà)
Portata 2; +12 contro Tempra; 1d8 + 3 danni, e il bersaglio viene buttato a terra prono.

Arma a Soffio (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Tuono**
Propagazione ravvicinata 5; +10 contro Tempra; 2d6 + 3 danni da tuono, e il bersaglio viene buttato a terra prono. *Mancato:* Danni dimezzati. *Effetto:* All'inizio del suo turno successivo, il drago di adamantio giovane emette un ruggito tonante: emanazione ravvicinata 3; nessun tiro per colpire; 10 danni da tuono.

Soffio Sanguinante (gratuita, quando è reso sanguinante per la prima volta; incontro)
L'*arma a soffio* si ricarica, e il drago di adamantio giovane la utilizza immediatamente.

Presenza Terrificante (standard; incontro) ✦ **Paura**
Emanazione ravvicinata 5; bersaglia i nemici; +12 contro Volontà; il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del drago di adamantio giovane. *Effetto secondario:* Il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina).

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune, Draconico
Abilità Intimidire +9, Intuizione +10

For 20 (+8)	**Des** 17 (+6)	**Sag** 14 (+5)
Cos 19 (+7)	**Int** 11 (+3)	**Car** 12 (+4)

Drago di Adamantio Adulto **Livello 14 Soldato solitario**
Bestia magica naturale Grande (drago) PE 5.000

Iniziativa +14 **Sensi** Percezione +16; scurovisione
PF 564; **Sanguinante** 282; vedi anche *soffio sanguinante*
CA 30; **Tempra** 28, **Riflessi** 27, **Volontà** 26
Resistenza 20 tuono
Tiri salvezza +5
Velocità 8, volo 10 (fluttuare), volo esteso 15
Punti azione 2

Morso (standard; a volontà)
Portata 2; +19 contro Riflessi; 2d6 + 6 danni, e 5 danni continuati (tiro salvezza termina).

Artiglio (standard; a volontà)
Portata 2; +19 contro Riflessi; 1d10 + 6 danni.

Furia Draconica (standard; a volontà)
Il drago di adamantio adulto compie tre attacchi con gli artigli e poi effettua un attacco con il morso contro un bersaglio diverso.

Battuta d'Ali (reazione immediata, quando un nemico entra o lascia un quadretto adiacente; a volontà)
Portata 2; +19 contro Tempra; 1d8 + 6 danni, e il bersaglio viene buttato a terra prono.

Arma a Soffio (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Tuono**
Propagazione ravvicinata 5; +17 contro Tempra; 2d10 + 6 danni da tuono, e il bersaglio viene buttato a terra prono. *Mancato:* Danni dimezzati. *Effetto:* All'inizio del suo turno successivo, il drago di adamantio adulto emette un ruggito tonante: emanazione ravvicinata 3; nessun tiro per colpire; 15 danni da tuono.

Soffio Sanguinante (gratuita, quando è reso sanguinante per la prima volta; incontro)
L'*arma a soffio* si ricarica, e il drago di adamantio adulto la utilizza immediatamente.

Presenza Terrificante (standard; incontro) ✦ **Paura**
Emanazione ravvicinata 5; bersaglia i nemici; +17 contro Volontà; il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del drago di adamantio adulto. *Effetto secondario:* Il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina).

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune, Draconico
Abilità Intimidire +13, Intuizione +15

For 23 (+13)	**Des** 21 (+12)	**Sag** 18 (+11)
Cos 21 (+12)	**Int** 11 (+7)	**Car** 12 (+8)

Drago di Adamantio Anziano **Livello 21 Soldato solitario**
Bestia magica naturale Enorme (drago) PE 16.000

Iniziativa +17 **Sensi** Percezione +19; scurovisione
PF 796; **Sanguinante** 398; vedi anche *soffio sanguinante*
CA 37; **Tempra** 36, **Riflessi** 33, **Volontà** 32
Resistenza 25 tuono
Tiri salvezza +5
Velocità 8, volo 10 (fluttuare), volo esteso 15
Punti azione 2

Morso (standard; a volontà)
Portata 2; +26 contro Riflessi; 2d8 + 8 danni, e 10 danni continuati (tiro salvezza termina).

Artiglio (standard; a volontà)
Portata 2; +26 contro Riflessi; 1d12 + 8 danni.

Furia Draconica (standard; a volontà)
Il drago di adamantio anziano compie quattro attacchi con gli artigli e poi effettua un attacco con il morso contro un bersaglio diverso.

Battuta d'Ali (reazione immediata, quando un nemico entra o lascia un quadretto adiacente; a volontà)
Portata 2; +26 contro Tempra; 1d10 + 8 danni, e il bersaglio viene buttato a terra prono.

Risonanza Dolorosa (minore; ricarica ⚅) ✦ **Tuono**
Gittata 20; +26 contro Tempra; il bersaglio subisce 10 danni da tuono continuati ed è frastornato (tiro salvezza termina entrambi).

Arma a Soffio (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Tuono**
Propagazione ravvicinata 5; +24 contro Tempra; 3d12 + 6 danni da tuono, e il bersaglio viene buttato a terra prono. *Mancato:* Danni dimezzati. *Effetto:* All'inizio del suo turno successivo, il drago di adamantio anziano emette un ruggito tonante: emanazione ravvicinata 3; nessun tiro per colpire; 15 danni da tuono.

Soffio Sanguinante (gratuita, quando è reso sanguinante per la prima volta; incontro)
L'*arma a soffio* si ricarica, e il drago di adamantio anziano la utilizza immediatamente.

Presenza Terrificante (standard; incontro) ✦ **Paura**
Emanazione ravvicinata 10; bersaglia i nemici; +24 contro Volontà; il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del drago di adamantio anziano. *Effetto secondario:* Il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina).

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune, Draconico
Abilità Intimidire +17, Intuizione +19

For 26 (+18)	**Des** 21 (+15)	**Sag** 18 (+14)
Cos 23 (+16)	**Int** 13 (+11)	**Car** 14 (+12)

Conoscenze dei draghi di adamantio

Natura CD 20: I denti e gli artigli dei draghi di adamantio possono tagliare anche le corazze più spesse. I draghi di adamantio soffiano potenti scariche di energia tonante che producono forti scosse secondarie.

Natura CD 25: Altezzosi e prepotenti, i draghi di adamantio assumono il comando di qualsiasi creatura si trovi nel loro territorio. Chiedono fedeltà, tributi e rispetto, e in cambio si prendono la responsabilità di proteggere seriamente i loro sudditi.

Drago di Adamantio Antico **Livello 28 Soldato solitario**
Bestia magica naturale Mastodontica (drago) PE 65.000

Iniziativa +21 **Sensi** Percezione +24; scurovisione
PF 1.020; **Sanguinante** 510; vedi anche *soffio sanguinante*
CA 44; **Tempra** 42, **Riflessi** 38, **Volontà** 38
Resistenza 30 tuono; vedi anche *resilienza sanguinante*
Tiri salvezza +5
Velocità 8, volo 12 (fluttuare), volo esteso 15
Punti azione 2

Morso (standard; a volontà)
Portata 4; +33 contro Riflessi; 2d10 + 9 danni, e 15 danni continuati (tiro salvezza termina).

Artiglio (standard; a volontà)
Portata 4; +33 contro Riflessi; 2d8 + 9 danni.

Furia Draconica (standard; a volontà)
Il drago di adamantio antico compie quattro attacchi con gli artigli e poi effettua un attacco con il morso contro un bersaglio diverso.

Battuta d'Ali (reazione immediata, quando un nemico entra o lascia un quadretto adiacente; a volontà)
Portata 2; +33 contro Tempra; 2d8 + 9 danni, e il bersaglio viene buttato a terra prono.

Risonanza Dolorosa (minore; ricarica ⚅) ✦ **Tuono**
Gittata 20; +33 contro Tempra; il bersaglio subisce 15 danni da tuono continuati ed è frastornato (tiro salvezza termina entrambi).

Arma a Soffio (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Tuono**
Propagazione ravvicinata 5; +31 contro Riflessi; 4d12 + 6 danni da tuono, e il bersaglio viene buttato a terra prono. *Mancato:* Danni dimezzati. *Effetto:* All'inizio del suo turno successivo, il drago di adamantio antico emette un ruggito tonante: emanazione ravvicinata 3; nessun tiro per colpire; 20 danni da tuono.

Soffio Sanguinante (gratuita, quando è reso sanguinante per la prima volta; incontro)
L'*arma a soffio* si ricarica, e il drago di adamantio antico la utilizza immediatamente.

Presenza Terrificante (standard; incontro) ✦ **Paura**
Emanazione ravvicinata 10; bersaglia i nemici; +31 contro Volontà; il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del drago di adamantio antico. *Effetto secondario:* Il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina).

Resilienza Sanguinante (quando è sanguinante)
Un drago di adamantio antico ottiene resistenza 10 a tutti i danni nel primo attacco che lo sceglie come bersaglio in ogni round.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune, Draconico
Abilità Intimidire +21, Intuizione +24

For 28 (+23)	**Des** 21 (+19)	**Sag** 20 (+19)
Cos 23 (+20)	**Int** 15 (+16)	**Car** 14 (+16)

Gruppi di incontro

I draghi di adamantio radunano alleati e possono integrare nel modo migliore le loro capacità in mischia. Dotati di mentalità tattica, questi draghi preferiscono alleati come arpie, streghe e altre creature in grado di usare la magia per controllare le menti dei loro nemici.

Incontro di livello 15 (PE 6.400)

- 1 drago di adamantio adulto (livello 14 soldato solitario)
- 2 banshrae combattenti (livello 12 schermagliatore, *MM* 29)

Drago d'argento

I draghi d'argento sono i cavalieri erranti della loro specie, e viaggiano spesso nel mondo allo scopo di trovarsi nel punto focale dei conflitti più interessanti. Sebbene possano emettere un cono di gelida devastazione, preferiscono il combattimento in mischia rispetto all'uso della loro arma a soffio.

Tattiche dei draghi d'argento

I draghi d'argento sono combattenti diretti ed entusiasti. Si muovono per affrontare direttamente quanti più avversari possibile, attaccandoli con zanne, artigli e coda. Quando invecchiano, diventano ancora più esperti nello scrollarsi di dosso gli effetti che li assillano, e sono tra i draghi più formidabili in un confronto faccia a faccia.

Conoscenze dei draghi d'argento

Natura CD 20: I draghi d'argento viaggiano in lungo e in largo, ma preferiscono abitare nelle fresche altitudini montane o in favolosi castelli in mezzo alle nuvole. Soffiano getti di freddo intenso, e possiedono inoltre una perizia impressionante nel combattimento in mischia.

Natura CD 25: I draghi d'argento sono suscettibili all'adulazione e mal sopportano l'arroganza o l'aggressività negli altri. In aria si muovono più lentamente rispetto alla maggior parte degli altri draghi.

Drago d'Argento Giovane **Livello 8 Bruto solitario**
Bestia magica naturale Grande (drago) PE 1.750

Iniziativa +7 **Sensi** Percezione +10; scurovisione
PF 376; **Sanguinante** 188; vedi anche *soffio sanguinante*
CA 20; **Tempra** 22, **Riflessi** 19, **Volontà** 18
Resistenza 15 freddo
Tiri salvezza +5
Velocità 6, volo 6 (fluttuare), volo esteso 10
Punti azione 2

(+) **Morso** (standard; a volontà)
Portata 2; +11 contro CA; 2d8 + 5 danni.

(+) **Artiglio** (standard; a volontà)
Portata 2; +11 contro CA; 1d6 + 5 danni.

+ **Assalto del Drago** (standard; a volontà)
Il drago d'argento giovane compie un attacco con gli artigli contro ogni nemico entro la sua portata.

+ **Fendente Alare** (reazione immediata, quando un nemico attacca il drago d'argento giovane mentre lo fiancheggia; a volontà)
Portata 2; bersaglia il nemico che attiva il potere e un nemico che sta fiancheggiando il drago insieme al primo bersaglio; +11 contro CA; 1d6 + 5 danni.

Arma a Soffio (standard; ricarica [⚄] [⚅]) ✦ **Freddo**
Propagazione ravvicinata 5; +7 contro Riflessi; 1d8 + 5 danni da freddo, e il bersaglio riceve vulnerabilità 5 a tutti i danni (tiro salvezza termina). *Mancato:* Danni dimezzati.

Soffio Sanguinante (gratuita, quando è reso sanguinante per la prima volta; incontro)
L'*arma a soffio* si ricarica, e il drago d'argento giovane la utilizza immediatamente.

Presenza Terrificante (standard; incontro) ✦ **Paura**
Emanazione ravvicinata 5; bersaglia i nemici; +7 contro Volontà; il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del drago d'argento giovane. *Effetto secondario:* Il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina).

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune, Draconico
Abilità Atletica +16, Intuizione +10

For 24 (+11)	**Des** 16 (+7)	**Sag** 12 (+5)
Cos 22 (+10)	**Int** 12 (+5)	**Car** 13 (+5)

Gruppi di incontro

Un drago d'argento preferisce trovarsi sulla prima linea di una battaglia. L'idealismo e il temperamento da crociati di questi draghi li inducono a reclutare alleati che condividono le loro sensibilità. Nani, dragonidi, angeli, deva e qualsiasi altra creatura che metta gli ideali davanti al profitto possono essere incontrati al fianco dei draghi d'argento.

Incontro di livello 10 (PE 2.100)
- 2 eladrin incantatori crepuscolari (livello 8 controllore, *MM* 104)
- 1 drago d'argento giovane (livello 8 bruto solitario)

Incontro di livello 17 (PE 8.000)
- 1 drago d'argento adulto (livello 15 bruto solitario)
- 2 deva zeloti (livello 14 schermagliatore)

Drago d'Argento Adulto **Livello 15 Bruto solitario**
Bestia magica naturale Grande (drago) PE 6.000

Iniziativa +10 **Sensi** Percezione +13; scurovisione
PF 608; **Sanguinante** 304; vedi anche *soffio sanguinante*
CA 27; **Tempra** 29, **Riflessi** 26, **Volontà** 25
Resistenza 20 freddo
Tiri salvezza +5
Velocità 8, volo 8 (fluttuare), volo esteso 12
Punti azione 2

(+) **Morso** (standard; a volontà)
Portata 2; +18 contro CA; 3d6 + 6 danni.

(+) **Artiglio** (standard; a volontà)
Portata 2; +18 contro CA; 2d6 + 6 danni.

+ **Assalto del Drago** (standard; a volontà)
Il drago d'argento adulto compie un attacco con gli artigli contro ogni nemico entro la sua portata. Inoltre, attacca una creatura con il morso.

+ **Fendente Alare** (reazione immediata, quando un nemico attacca il drago d'argento adulto mentre lo fiancheggia; a volontà)
Portata 2; bersaglia il nemico che attiva il potere e un nemico che sta fiancheggiando il drago insieme al primo bersaglio; +18 contro CA; 1d8 + 9 danni.

Arma a Soffio (standard; ricarica [⚄] [⚅]) ✦ **Freddo**
Propagazione ravvicinata 5; +14 contro Riflessi; 2d8 + 7 danni da freddo, e il bersaglio riceve vulnerabilità 5 a tutti i danni (tiro salvezza termina). *Mancato:* Danni dimezzati.

Soffio Sanguinante (gratuita, quando è reso sanguinante per la prima volta; incontro)
L'*arma a soffio* si ricarica, e il drago d'argento adulto la utilizza immediatamente.

Presenza Terrificante (standard; incontro) ✦ **Paura**
Emanazione ravvicinata 5; bersaglia i nemici; +14 contro Volontà; il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del drago d'argento adulto. *Effetto secondario:* Il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina).

Minaccia con Portata
Un drago d'argento adulto può effettuare attacchi di opportunità contro tutti i nemici presenti entro la sua portata (2 quadretti).

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune, Draconico
Abilità Atletica +21, Intuizione +13

For 28 (+16)	**Des** 22 (+13)	**Sag** 12 (+8)
Cos 24 (+14)	**Int** 12 (+8)	**Car** 20 (+12)

LARS GRANT WEST

Drago d'Argento Anziano **Livello 22 Bruto solitario**
Bestia magica naturale Enorme (drago) PE 20.750

Iniziativa +14 **Sensi** Percezione +18; scurovisione
PF 840; **Sanguinante** 420; vedi anche *soffio sanguinante*
CA 34; **Tempra** 36, **Riflessi** 33, **Volontà** 32
Resistenza 25 freddo
Tiri salvezza +5
Velocità 8, volo 8 (fluttuare), volo esteso 15
Punti azione 2

(+) **Morso** (standard; a volontà)
Portata 2; +25 contro CA; 3d8 + 8 danni.

(+) **Artiglio** (standard; a volontà)
Portata 2; +25 contro CA; 2d8 + 8 danni.

Schianto Caudale (standard; a volontà)
Propagazione ravvicinata 5; +23 contro CA; 4d6 + 8 danni, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Assalto del Drago Furioso (standard; a volontà)
Il drago d'argento anziano compie un attacco con gli artigli contro ogni nemico entro la sua portata. Inoltre, attacca una creatura con il morso.

Fendente Alare (reazione immediata, quando un nemico attacca il drago d'argento anziano mentre lo fiancheggia; a volontà)
Portata 2; bersaglia il nemico che attiva il potere e un nemico che sta fiancheggiando il drago insieme al primo bersaglio; +25 contro CA; 2d8 + 8 danni.

Arma a Soffio (standard; ricarica ⚁ ⚂ ⚀) ✦ **Freddo**
Propagazione ravvicinata 5; +21 contro Riflessi; 3d8 + 8 danni da freddo, e il bersaglio riceve vulnerabilità 10 a tutti i danni (tiro salvezza termina). *Mancato:* Danni dimezzati.

Soffio Sanguinante (gratuita, quando è reso sanguinante per la prima volta; incontro)
L'*arma a soffio* si ricarica, e il drago d'argento anziano la utilizza immediatamente.

Presenza Terrificante (standard; incontro) ✦ **Paura**
Emanazione ravvicinata 10; bersaglia i nemici; +21 contro Volontà; il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del drago d'argento anziano. *Effetto secondario:* Il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina).

Minaccia con Portata
Un drago d'argento anziano può effettuare attacchi di opportunità contro tutti i nemici presenti entro la sua portata (2 quadretti).

Inarrestabile
Un drago d'argento anziano effettua tiri salvezza contro le condizioni di immobilizzato, rallentato e trattenuto all'inizio del suo turno oltre che alla fine del turno come di consueto.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune, Draconico
Abilità Atletica +26, Intuizione +18

For 30 (+21)	**Des** 24 (+18)	**Sag** 14 (+13)
Cos 26 (+19)	**Int** 14 (+13)	**Car** 22 (+17)

Drago d'Argento Antico **Livello 29 Bruto solitario**
Bestia magica naturale Mastodontica (drago) PE 75.000

Iniziativa +17 **Sensi** Percezione +21; scurovisione
PF 1.072; **Sanguinante** 536; vedi anche *soffio sanguinante*
CA 41; **Tempra** 43, **Riflessi** 40, **Volontà** 39
Resistenza 30 freddo
Tiri salvezza +5
Velocità 10, volo 10 (fluttuare), volo esteso 15
Punti azione 2

(+) **Morso** (standard; a volontà)
Portata 3; +32 contro CA; 3d12 + 11 danni.

(+) **Artiglio** (standard; a volontà)
Portata 2; +32 contro CA; 2d12 + 11 danni.

Schianto Caudale (standard; a volontà)
Propagazione ravvicinata 5; +30 contro CA; 4d8 + 11 danni, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina) e viene buttato a terra prono.

Assalto del Drago Furioso (standard; a volontà)
Il drago d'argento antico compie un attacco con gli artigli contro ogni nemico entro la sua portata. Inoltre, attacca una creatura con il morso.

Fendente Alare (reazione immediata, quando un nemico attacca il drago d'argento antico mentre lo fiancheggia; a volontà)
Portata 2; bersaglia il nemico che attiva il potere e un nemico che sta fiancheggiando il drago insieme al primo bersaglio; +32 contro CA; 2d12 + 11 danni.

Arma a Soffio (standard; ricarica ⚁ ⚂ ⚀) ✦ **Freddo**
Propagazione ravvicinata 5; +28 contro Riflessi; 4d8 + 9 danni da freddo, e il bersaglio riceve vulnerabilità 15 a tutti i danni (tiro salvezza termina). *Mancato:* Danni dimezzati.

Soffio Sanguinante (gratuita, quando è reso sanguinante per la prima volta; incontro)
L'arma a soffio si ricarica, e il drago d'argento antico la utilizza immediatamente.

Presenza Terrificante (standard; incontro) ✦ **Paura**
Emanazione ravvicinata 10; bersaglia i nemici; +28 contro Volontà; il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del drago d'argento antico. *Effetto secondario:* Il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina).

Minaccia con Portata
Un drago d'argento antico può effettuare attacchi di opportunità contro tutti i nemici presenti entro la sua portata (2 quadretti per gli artigli e le ali, 3 quadretti per il morso).

Inarrestabile
Un drago d'argento antico effettua tiri salvezza contro le condizioni di immobilizzato, rallentato e trattenuto all'inizio del suo turno oltre che alla fine del turno come di consueto.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune, Draconico
Abilità Atletica +30, Intuizione +21

For 32 (+25)	**Des** 26 (+22)	**Sag** 14 (+16)
Cos 28 (+23)	**Int** 16 (+17)	**Car** 24 (+21)

Drago di ferro

Lesti e ingannevoli per natura, i draghi di ferro cacciano delle ombre, colpendo nel luogo e nel momento che hanno scelto. I draghi di ferro preferiscono nidificare nelle regioni di basse colline e fitte foreste, o altri ambienti che offrano buone opportunità di occultamento per un grande predatore.

Tattiche dei draghi di ferro

I draghi di ferro preferiscono colpire tendendo imboscate. La tana di un drago di ferro comprende tipicamente una vasta serie di camere, ognuna delle quali è dotata di numerosi ingressi e uscite. Il drago colloca trappole o gregari in ognuna di queste camere, aspettando fino a quando i suoi avversari sono distratti da minacce più evidenti prima di colpire.

Conoscenze dei draghi di ferro

Natura CD 20: Feroci e scontrosi, i draghi di ferro sono furtivi e preferiscono colpire da un appostamento. Questi draghi soffiano scariche di fulmini.

Natura CD 25: Mano a mano che invecchiano, i draghi di ferro diventano sempre più impenetrabili agli attacchi. Una battaglia contro un drago di ferro più vecchio promette di essere una faccenda assai prolungata.

Gruppi di incontro

Come si conviene allo loro natura scaltra, i draghi di ferro non hanno tanto degli alleati quanto delle pedine. Attirano nani, hobgoblin, minotauri e altri umanoidi avidi a lavorare per loro in cambio di promesse di facili bottini. Un drago di ferro manda sempre i suoi "amici" a tendere degli agguati agli intrusi. Quando inizia il combattimento, il drago ne osserva lo svolgimento per alcuni istanti. Se il suo intervento può procurare la vittoria, attacca; se i suoi alleati danno segno di poter essere sconfitti, il drago di ferro fugge piuttosto che rischiare la propria vita.

Incontro di livello 7 (PE 1.600)
- 3 nani martellatori (livello 5 soldato, *MM* 183)
- 1 drago di ferro giovane (livello 5 appostato solitario)

Incontro di livello 13 (PE 4.000)
- 1 drago di ferro adulto (livello 11 appostato solitario)
- 2 minotauri combattenti (livello 10 soldato, *MM* 176)

LARS GRANT WEST

Drago di Ferro Giovane **Livello 5 Appostato solitario**
Bestia magica naturale Grande (drago) PE 1.000

Iniziativa +8 **Sensi** Percezione +8; scurovisione
PF 268; **Sanguinante** 134; vedi anche *soffio sanguinante*
CA 19; **Tempra** 19, **Riflessi** 17, **Volontà** 16
Resistenza 15 fulmine
Tiri salvezza +5
Velocità 8, volo 8 (fluttuare), volo esteso 10
Punti azione 2

(+) **Morso** (standard; a volontà) ✦ **Fulmine**
Portata 2; +10 contro CA; 2d8 + 4 danni più 1d8 danni da fulmine.

(+) **Artiglio** (standard; a volontà)
Portata 2; +10 contro CA; 1d10 + 4 danni.

+ **Doppio Attacco** (standard; a volontà)
Il drago di ferro giovane compie due attacchi con gli artigli.

+ **Parata Alare** (interruzione immediata, quando il drago di ferro giovane viene colpito da un attacco; a volontà)
Il drago ottiene resistenza 5 a tutti i danni dell'attacco che attiva il potere, ed effettua un attacco a sua volta: +10 contro CA; 1d6 + 4 danni.

Arma a Soffio (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Fulmine**
Propagazione ravvicinata 5; +6 contro Riflessi; 2d6 + 4 danni da fulmine, e il drago di ferro giovane tira il bersaglio di 3 quadretti. *Mancato:* Danni dimezzati.

Soffio Sanguinante (gratuita, quando è reso sanguinante per la prima volta; incontro)
L'*arma a soffio* si ricarica, e il drago di ferro giovane la utilizza immediatamente.

Presenza Terrificante (standard; incontro) ✦ **Paura**
Emanazione ravvicinata 5; bersaglia i nemici; +6 contro Volontà; il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del drago di ferro giovane. *Effetto secondario:* Il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina).

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune, Draconico
Abilità Acrobazia +9, Atletica +8, Furtività +9

For 13 (+3)	**Des** 14 (+4)	**Sag** 12 (+3)
Cos 19 (+6)	**Int** 12 (+3)	**Car** 11 (+2)

Drago di Ferro Adulto **Livello 11 Appostato solitario**
Bestia magica naturale Grande (drago) PE 3.000

Iniziativa +13 **Sensi** Percezione +14; scurovisione
PF 472; **Sanguinante** 236; vedi anche *soffio sanguinante*
CA 25; **Tempra** 25, **Riflessi** 23, **Volontà** 23
Resistenza 20 fulmine
Tiri salvezza +5
Velocità 8, volo 8 (fluttuare), volo esteso 10
Punti azione 2

(+) **Morso** (standard; a volontà) ✦ **Fulmine**
Portata 2; +16 contro CA; 2d6 + 5 danni più 2d6 danni da fulmine.

(+) **Artiglio** (standard; a volontà)
Portata 2; +16 contro CA; 1d10 + 5 danni.

+ **Doppio Attacco** (standard; a volontà)
Il drago di ferro adulto compie due attacchi con gli artigli.

+ **Parata Alare** (interruzione immediata, quando il drago di ferro adulto viene colpito da un attacco; a volontà)
Il drago ottiene resistenza 5 a tutti i danni dell'attacco che attiva il potere, ed effettua un attacco a sua volta: +16 contro CA; 1d10 + 3 danni.

Arma a Soffio (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Fulmine**
Propagazione ravvicinata 5; +12 contro Riflessi; 3d6 + 6 danni da fulmine, e il drago di ferro adulto tira il bersaglio di 3 quadretti. *Mancato:* Danni dimezzati.

Soffio Sanguinante (gratuita, quando è reso sanguinante per la prima volta; incontro)
L'*arma a soffio* si ricarica, e il drago di ferro adulto la utilizza immediatamente.

Presenza Terrificante (standard; incontro) ✦ **Paura**
Emanazione ravvicinata 5; bersaglia i nemici; +12 contro Volontà; il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del drago di ferro adulto. *Effetto secondario:* Il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina).

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune, Draconico
Abilità Acrobazia +14, Atletica +13, Furtività +14

For 16 (+8)	**Des** 18 (+9)	**Sag** 19 (+9)
Cos 22 (+11)	**Int** 14 (+7)	**Car** 11 (+5)

Drago di Ferro Anziano **Livello 19 Appostato solitario**
Bestia magica naturale Enorme (drago) PE 12.000

Iniziativa +19 **Sensi** Percezione +20; scurovisione
PF 740; **Sanguinante** 370; vedi anche *soffio sanguinante*
CA 33; **Tempra** 32, **Riflessi** 31, **Volontà** 31; vedi anche *difesa delle ali di ferro*
Resistenza 25 fulmine
Tiri salvezza +5
Velocità 9, volo 9 (fluttuare), volo esteso 12
Punti azione 2

Morso (standard; a volontà) ✦ **Fulmine**
Portata 2; +24 contro CA; 2d8 + 6 danni più 4d6 danni da fulmine.

Artiglio (standard; a volontà)
Portata 2; +24 contro CA; 2d6 + 6 danni.

Triplo Attacco (standard; a volontà)
Il drago di ferro anziano compie tre attacchi con gli artigli.

Parata Alare (interruzione immediata, quando il drago di ferro anziano viene colpito da un attacco; a volontà)
Il drago ottiene resistenza 10 a tutti i danni dell'attacco che attiva il potere, ed effettua un attacco a sua volta: +24 contro CA; 2d6 + 4 danni.

Arma a Soffio (standard; ricarica ⚁ ⚂ ⚀) ✦ **Fulmine**
Propagazione ravvicinata 5; +20 contro Riflessi; 3d10 + 7 danni da fulmine, e il drago di ferro anziano tira il bersaglio di 3 quadretti. *Mancato:* Danni dimezzati.

Soffio Sanguinante (gratuita, quando è reso sanguinante per la prima volta; incontro)
L'*arma a soffio* si ricarica, e il drago di ferro anziano la utilizza immediatamente.

Presenza Terrificante (standard; incontro) ✦ **Paura**
Emanazione ravvicinata 10; bersaglia i nemici; +20 contro Volontà; il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del drago di ferro anziano. *Effetto secondario:* Il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina).

Difesa delle Ali di Ferro (minore; ricarica ⚂ ⚀)
Il drago di ferro anziano ottiene un bonus di +2 a tutte le difese fino alla fine del suo turno successivo.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune, Draconico
Abilità Acrobazia +20, Atletica +18, Furtività +20

For 19 (+13)	**Des** 23 (+15)	**Sag** 23 (+15)
Cos 25 (+16)	**Int** 17 (+12)	**Car** 19 (+13)

Drago di Ferro Antico **Livello 26 Appostato solitario**
Bestia magica naturale Mastodontica (drago) PE 45.000

Iniziativa +25 **Sensi** Percezione +28; scurovisione
PF 992; **Sanguinante** 496; vedi anche *soffio sanguinante*
CA 40; **Tempra** 40, **Riflessi** 38, **Volontà** 38; vedi anche *difesa delle ali di ferro*
Resistenza 30 fulmine
Tiri salvezza +5
Velocità 9, volo 10 (fluttuare), volo esteso 15
Punti azione 2

Morso (standard; a volontà) ✦ **Fulmine**
Portata 2; +31 contro CA; 3d8 + 9 danni più 4d8 danni da fulmine.

Artiglio (standard; a volontà)
Portata 2; +31 contro CA; 3d8 + 9 danni.

Triplo Attacco (standard; a volontà)
Il drago di ferro antico compie tre attacchi con gli artigli.

Reazione del Predatore (reazione immediata, quando il drago di ferro antico viene colpito da un attacco in mischia o ravvicinato; a volontà)
Il drago effettua un attacco con gli artigli contro qualsiasi nemico adiacente a sè e scatta di 2 quadretti.

Parata Alare (interruzione immediata, quando il drago di ferro antico viene colpito da un attacco; a volontà)
Il drago ottiene resistenza 15 a tutti i danni dell'attacco che attiva il potere, ed effettua un attacco a sua volta: +31 contro CA; 3d8 + 9 danni.

Arma a Soffio (standard; ricarica ⚁ ⚂ ⚀) ✦ **Fulmine**
Propagazione ravvicinata 5; +27 contro Riflessi; 4d10 + 11 danni da fulmine, e il drago di ferro antico tira il bersaglio di 3 quadretti. *Mancato:* Danni dimezzati.

Soffio Sanguinante (gratuita, quando è reso sanguinante per la prima volta; incontro)
L'*arma a soffio* si ricarica, e il drago di ferro antico la utilizza immediatamente.

Presenza Terrificante (standard; incontro) ✦ **Paura**
Emanazione ravvicinata 10; bersaglia i nemici; +27 contro Volontà; il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del drago di ferro antico. *Effetto secondario:* Il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina).

Sudario delle Ali di Ferro (minore; ricarica ⚀)
Emanazione ravvicinata 3; +29 contro CA; 2d10 + 9 danni. *Effetto:* Il drago ottiene resistenza 15 a tutti i danni fino all'inizio del suo turno successivo, ma non può effettuare attacchi fino all'inizio del suo turno successivo.

Difesa delle Ali di Ferro (minore; ricarica ⚂ ⚀)
Il drago di ferro antico ottiene un bonus di +2 a tutte le difese fino alla fine del suo turno successivo.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune, Draconico
Abilità Acrobazia +26, Atletica +26, Furtività +26

For 26 (+21)	**Des** 27 (+21)	**Sag** 30 (+23)
Cos 32 (+24)	**Int** 23 (+19)	**Car** 21 (+18)

RALPH HORSLEY

Drago d'oro

I draghi d'oro soffiano torrenti di fuoco, e mano a mano che invecchiano, le loro scaglie diventano sempre più splendenti di energia radiosa. Amano stabilire le loro tane in una varietà di climi, preferendo le pianure e le colline ondulate da cui possono sorvegliare facilmente il territorio. I draghi d'oro sono famosi per essere i più possenti tra i figli di Io, e poche creature osano mettere alla prova la forza degli esemplari più antichi.

Tattiche dei draghi d'oro

I draghi d'oro desiderano controllare il flusso della battaglia. Un drago d'oro apre il combattimento investendo quanti più avversari possibile con la sua *arma a soffio*, poi li disperde impiegando *presenza terrificante*. Quando i nemici sono stati separati, il drago d'oro balza addosso al più debole.

Conoscenze dei draghi d'oro

Natura CD 20: I draghi d'oro nidificano sovente nelle pianure o sulle colline, ma la loro preferenza di terreno è subordinata all'obiettivo di influenzare una società o proteggere un segreto magico. I draghi d'oro assumono spesso il comando di un gruppo di creature inferiori. Questi draghi soffiano potenti sbuffi di fiamme.

Natura CD 25: I draghi d'oro sono di solito onesti e schietti, ma mostrano poco interesse per le preoccupazioni delle altre creature. Le società guidate da un drago d'oro si trovano talvolta alla mercé dei suoi piani a lungo termine.

Natura CD 30: Alcuni draghi d'oro conoscono un rituale che consente loro di assumere forme umanoidi. Un drago d'oro si libera di questo travestimento quando viene minacciato.

Gruppi di incontro

I draghi d'oro con tendenze egoistiche o malvagie reclutano minotauri, ogre e troll come truppe d'urto sacrificabili. Gli altri draghi d'oro potrebbero invece essere difesi dai membri delle società che guidano.

Incontro di livello 10 (PE 2.700)

- 2 angeli del valore (livello 8 soldato, *MM* 17)
- 1 drago d'oro giovane (livello 9 controllore solitario)

Incontro di livello 19 (PE 12.200)

- 1 drago d'oro adulto (livello 17 controllore solitario)
- 3 minotauri selvaggi (livello 16 bruto, *MM* 177)

RALPH HORSLEY

CHRIS SEAMAN

Drago d'Oro Giovane **Livello 9 Controllore solitario**
Bestia magica naturale Grande (drago) PE 2.000

Iniziativa +7 **Sensi** Percezione +12; scurovisione
PF 380; **Sanguinante** 190; vedi anche *soffio sanguinante*
CA 23; **Tempra** 21, **Riflessi** 23, **Volontà** 21
Resistenza 15 fuoco
Tiri salvezza +5
Velocità 8, volo 10 (fluttuare), volo esteso 15
Punti azione 2

Morso (standard; a volontà) ✦ **Fuoco**
Portata 2; +14 contro CA; 2d8 + 4 danni più 2d6 danni da fuoco.

Artiglio (standard; a volontà)
Portata 2; +14 contro CA; 2d6 + 4 danni.

Doppio Attacco (standard; a volontà)
Il drago d'oro giovane compie due attacchi con gli artigli.

Risposta dell'Ala Fiammeggiante (reazione immediata, quando il drago d'oro giovane viene colpito da una creatura adiacente; a volontà) ✦ **Fuoco**
+13 contro Tempra; il bersaglio viene spinto di 5 quadretti e subisce 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Arma a Soffio (standard; ricarica ⚁ ⚅) ✦ **Fuoco**
Propagazione ravvicinata 5; +11 contro Riflessi; 2d6 + 5 danni da fuoco, e il bersaglio è indebolito (tiro salvezza termina). *Mancato:* Danni dimezzati.

Soffio Sanguinante (gratuita, quando è reso sanguinante per la prima volta; incontro)
L'*arma a soffio* si ricarica, e il drago d'oro giovane la utilizza immediatamente.

Presenza Terrificante (standard; incontro) ✦ **Paura**
Emanazione ravvicinata 5; bersaglia i nemici; +11 contro Volontà; il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del drago d'oro giovane. *Effetto secondario:* Il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina).

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune, Draconico
Abilità Arcano +15, Atletica +13, Diplomazia +13, Intimidire +13, Intuizione +12

For 18 (+8)	**Des** 16 (+7)	**Sag** 16 (+7)
Cos 15 (+6)	**Int** 23 (+10)	**Car** 18 (+8)

Drago d'Oro Adulto **Livello 17 Controllore solitario**
Bestia magica naturale Grande (drago) PE 8.000

Iniziativa +12 **Sensi** Percezione +17; scurovisione
PF 652; **Sanguinante** 326; vedi anche *soffio sanguinante*
CA 31; **Tempra** 29, **Riflessi** 31, **Volontà** 29
Resistenza 20 fuoco
Tiri salvezza +5
Velocità 8, volo 10 (fluttuare), volo esteso 15
Punti azione 2

Morso (standard; a volontà) ✦ **Fuoco**
Portata 2; +22 contro CA; 2d8 + 7 danni più 3d8 danni da fuoco.

Artiglio (standard; a volontà)
Portata 2; +22 contro CA; 2d6 + 7 danni.

Doppio Attacco (standard; a volontà)
Il drago d'oro adulto compie due attacchi con gli artigli.

Risposta dell'Ala Fiammeggiante (reazione immediata, quando il drago d'oro adulto viene colpito da una creatura adiacente; a volontà) ✦ **Fuoco**
+21 contro Tempra; il bersaglio viene spinto di 5 quadretti e subisce 10 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Arma a Soffio (standard; ricarica ⚀ ⚁ ⚅) ✦ **Fuoco**
Propagazione ravvicinata 5; +19 contro Riflessi; 2d8 + 7 danni da fuoco, e il bersaglio è indebolito (tiro salvezza termina). *Mancato:* Danni dimezzati.

Soffio Sanguinante (gratuita, quando è reso sanguinante per la prima volta; incontro)
L'*arma a soffio* si ricarica, e il drago d'oro adulto la utilizza immediatamente.

Presenza Terrificante (standard; incontro) ✦ **Paura**
Emanazione ravvicinata 5; bersaglia i nemici; +19 contro Volontà; il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del drago d'oro adulto. *Effetto secondario:* Il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina).

Tomba Ardente (standard; ricarica ⚅) ✦ **Fuoco, Zona**
Emanazione ad area 1 entro 20; +19 contro Riflessi; 2d8 + 8 danni, e il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina). *Effetto:* L'emanazione crea una zona di fuoco che permane fino alla fine del turno successivo del drago d'oro adulto. Ogni creatura che inizia il proprio turno entro la zona subisce 15 danni da fuoco. *Mantenere minore:* La zona permane.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune, Draconico
Abilità Arcano +21, Atletica +20, Diplomazia +19, Intimidire +19, Intuizione +17

For 25 (+15)	**Des** 18 (+12)	**Sag** 18 (+12)
Cos 19 (+12)	**Int** 26 (+16)	**Car** 22 (+14)

Drago d'Oro Anziano **Livello 24 Controllore solitario**
Bestia magica naturale Enorme (drago) PE 30.250

Iniziativa +18 **Sensi** Percezione +23; scurovisione
Fiamme Sfiancanti (Fuoco) aura 2; ogni nemico che entra o inizia il proprio turno entro l'aura deve scegliere se subire 15 danni da fuoco o essere indebolito fino all'inizio del suo turno successivo.
PF 888; **Sanguinante** 444; vedi anche *soffio sanguinante*
CA 38; **Tempra** 36, **Riflessi** 38, **Volontà** 36
Resistenza 25 fuoco
Tiri salvezza +5
Velocità 8, volo 10 (fluttuare), volo esteso 15
Punti azione 2

Morso (standard; a volontà) ✦ **Fuoco**
Portata 3; +29 contro CA; 2d10 + 8 danni più 3d10 danni da fuoco.

Artiglio (standard; a volontà)
Portata 3; +29 contro CA; 2d10 + 8 danni.

Doppio Attacco (standard; a volontà)
Il drago d'oro anziano compie due attacchi con gli artigli.

Risposta dell'Ala Fiammeggiante (reazione immediata, quando il drago d'oro anziano viene colpito da una creatura adiacente; a volontà) ✦ **Fuoco**
+28 contro Tempra; il bersaglio viene spinto di 5 quadretti e subisce 10 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Luminescenza Ammaliante (standard; ricarica ⚀ ⚅) ✦ **Charme**
Emanazione ravvicinata 8; bersaglia i nemici; +26 contro Volontà; il bersaglio viene tirato di 5 quadretti e resta frastornato (tiro salvezza termina).

Arma a Soffio (standard; ricarica ⚀ ⚁ ⚅) ✦ **Fuoco**
Propagazione ravvicinata 5; +26 contro Riflessi; 3d8 + 8 danni da fuoco, e il bersaglio è indebolito (tiro salvezza termina). *Mancato:* Danni dimezzati.

Soffio Sanguinante (gratuita, quando è reso sanguinante per la prima volta; incontro)
L'*arma a soffio* si ricarica, e il drago d'oro anziano la utilizza immediatamente.

Presenza Terrificante (standard; incontro) ✦ **Paura**
Emanazione ravvicinata 10; bersaglia i nemici; +26 contro Volontà; il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del drago d'oro anziano. *Effetto secondario:* Il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina).

Tomba Ardente (standard; a volontà) ✦ **Fuoco, Zona**
Emanazione ad area 1 entro 20; +26 contro Riflessi; 3d8 + 8 danni, e il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina). *Effetto:* L'emanazione crea una zona di fuoco che permane fino alla fine del turno successivo del drago d'oro anziano. Ogni creatura che inizia il proprio turno entro la zona subisce 15 danni da fuoco. *Mantenere minore:* La zona permane.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune, Draconico
Abilità Arcano +27, Atletica +25, Diplomazia +25, Intimidire +25, Intuizione +23

For 27 (+20)	**Des** 22 (+18)	**Sag** 23 (+18)
Cos 22 (+18)	**Int** 30 (+22)	**Car** 26 (+20)

WILLIAM O'CONNOR

Drago d'Oro Antico **Livello 30 Controllore solitario**
Bestia magica naturale Mastodontica (drago) PE 95.000

Iniziativa +22 **Sensi** Percezione +28; scurovisione
Fiamme Sfiancanti (Fuoco) aura 5; ogni nemico che entra o inizia il proprio turno nell'aura deve scegliere se subire 20 danni da fuoco o essere indebolito fino all'inizio del suo turno successivo.
PF 1.088; **Sanguinante** 544; vedi anche *soffio sanguinante*
CA 44; **Tempra** 42, **Riflessi** 44, **Volontà** 42
Resistenza 30 fuoco
Tiri salvezza +5
Velocità 8, volo 12 (fluttuare), volo esteso 15
Punti azione 2

Morso (standard; a volontà) ✦ **Fuoco**
Portata 4; +35 contro CA; 3d10 + 9 danni più 4d10 danni da fuoco.

Artiglio (standard; a volontà)
Portata 4; +35 contro CA; 3d10 + 9 danni.

Triplo Attacco (standard; a volontà)
Il drago d'oro antico compie tre attacchi con gli artigli.

Risposta dell'Ala Fiammeggiante (reazione immediata, quando il drago d'oro antico viene colpito da una creatura adiacente; a volontà) ✦ **Fuoco**
+34 contro Tempra; il bersaglio viene spinto di 5 quadretti e subisce 20 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Fulgore Antico (standard; ricarica ⚅) ✦ **Radioso**
Emanazione ravvicinata 4; bersaglia i nemici; +32 contro Tempra; 3d10 + 9 danni radiosi, e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del drago d'oro antico. *Effetto secondario:* Il bersaglio riceve vulnerabilità 10 radioso (tiro salvezza termina).

Luminescenza Ammaliante (standard; ricarica ⚁ ⚅) ✦ **Charme**
Emanazione ravvicinata 8; bersaglia i nemici; +32 contro Volontà; il bersaglio viene tirato di 5 quadretti e resta frastornato (tiro salvezza termina).

Arma a Soffio (standard; ricarica ⚀ ⚁ ⚅) ✦ **Fuoco, Radioso**
Propagazione ravvicinata 5; +32 contro Riflessi; 4d8 + 9 danni da fuoco e radiosi, e il bersaglio è indebolito (tiro salvezza termina). *Mancato:* Danni dimezzati.

Soffio Sanguinante (gratuita, quando è reso sanguinante per la prima volta; incontro)
L'*arma a soffio* si ricarica, e il drago d'oro antico la utilizza immediatamente.

Presenza Terrificante (standard; incontro) ✦ **Paura**
Emanazione ravvicinata 10; bersaglia i nemici; +32 contro Volontà; il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del drago d'oro antico. *Effetto secondario:* Il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina).

Tomba Ardente (standard; a volontà) ✦ **Fuoco, Zona**
Emanazione ad area 1 entro 20; +32 contro Riflessi; 4d8 + 13 danni, e il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina). *Effetto:* L'emanazione crea una zona di fuoco che permane fino alla fine del turno successivo del drago d'oro antico. Ogni creatura che inizia il proprio turno entro la zona subisce 20 danni da fuoco. *Mantenere minore:* La zona permane.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune, Draconico
Abilità Arcano +33, Atletica +29, Diplomazia +29, Intimidire +29, Intuizione +28, Storia +33

For 28 (+24)	**Des** 24 (+22)	**Sag** 26 (+23)
Cos 24 (+22)	**Int** 36 (+28)	**Car** 28 (+24)

WILLIAM O'CONNOR

CHRIS SEAMAN

Drago di rame

Pur essendo i più avidi e taccagni tra i draghi metallici, i draghi di rame sono comunque delle creature sociali. Soffiano distruttivi spruzzi di acido e stabiliscono le loro tane sugli altopiani aridi e rocciosi e sulle montagne.

Tattiche dei draghi di rame

I draghi di rame nidificano in località che gli permettono di sfruttare la loro eccellente mobilità. Un drago di rame preferisce effettuare ripetuti *attacchi in volo* mentre manovra nell'area per utilizzare al meglio il terreno bloccante. È sempre molto attento a limitare la propria esposizione agli attacchi a distanza, e utilizza la sua *arma a soffio* contro gruppi nutriti di avversari. Avendo a disposizione il giusto terreno e posizionandosi attentamente, un drago di rame è in grado di evitare la maggior parte degli attacchi dei suoi nemici.

Conoscenze dei draghi di rame

Natura CD 20: I draghi di rame fanno la tana in mezzo alle colline e le montagne aride. Sono propensi a impegnare battaglie prolungate, tormentando le loro prede nel corso di protratti periodi di tempo.

Natura CD 25: Un drago di rame è avido per natura; nonostante il suo atteggiamento amabile, di rado lascia una situazione senza averne ottenuto qualche beneficio. I draghi di rame emettono flussi di acido e sono tra i più veloci di tutti i draghi.

Gruppi di incontro

I draghi di rame reclutano tendenzialmente delle creature che siano veloci e agili quanto loro, potendo così condurre rapide scaramucce contro i nemici. Ippogrifi, kenku, roc e sfingi si incontrano sovente nelle vicinanze dei draghi di rame. Questi draghi assoldano talvolta elementi di cavalleria umana ed elfica che li aiutino a travolgere i nemici.

Incontro di livello 8 (PE 1.850)

- 3 ippogrifi (livello 5 schermagliatore, *MM* 146)
- 1 drago di rame giovane (livello 6 schermagliatore solitario)

Incontro di livello 14 (PE 5.600)

- 1 drago di rame adulto (livello 13 schermagliatore solitario)
- 2 dragonidi predoni (livello 13 schermagliatore, *MM* 94)

Drago di Rame Giovane **Livello 6 Schermagliatore solitario**
Bestia magica naturale Grande (drago) PE 1.250

Iniziativa +10 **Sensi** Percezione +10; scurovisione
PF 296; **Sanguinante** 148; vedi anche *soffio sanguinante*
CA 20; **Tempra** 18, **Riflessi** 19, **Volontà** 16
Resistenza 15 acido
Tiri salvezza +5
Velocità 8, volo 10 (fluttuare), volo esteso 15
Punti azione 2

Morso (standard; a volontà) ✦ **Acido**
Il drago di rame giovane scatta di 2 quadretti prima e dopo avere effettuato l'attacco. Portata 2; +11 contro CA; 1d10 + 4 danni più 1d6 danni da acido.

Artiglio (standard; a volontà)
Portata 2; +11 contro CA; 1d8 + 4 danni.

Doppio Attacco (standard; a volontà)
Il drago di rame giovane compie due attacchi con gli artigli e poi scatta di 2 quadretti.

Attacco in Volo (standard; a volontà)
Il drago di rame giovane vola fino a 10 quadretti e compie un attacco basilare in mischia in qualsiasi punto del proprio movimento. Il drago non provoca attacchi di opportunità quando si allontana dal bersaglio dell'attacco.

Passo dell'Ala Tagliente (reazione immediata, quando un nemico si muove in uno spazio da cui fiancheggia il drago di rame giovane; a volontà)
Bersaglia il nemico che attiva il potere; +11 contro CA; 1d8 + 3 danni, e il drago di rame scatta di 2 quadretti.

Arma a Soffio (standard; ricarica ⚁ ⚅) ✦ **Acido**
Propagazione ravvicinata 5; +7 contro Riflessi; 1d10 + 4 danni da acido, e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina). *Mancato:* Danni dimezzati.

Soffio Sanguinante (gratuita, quando è reso sanguinante per la prima volta; incontro)
L'*arma a soffio* si ricarica, e il drago di rame giovane la utilizza immediatamente.

Presenza Terrificante (standard; incontro) ✦ **Paura**
Emanazione ravvicinata 5; bersaglia i nemici; +7 contro Volontà; il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del drago di rame giovane. *Effetto secondario:* Il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina).

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune, Draconico
Abilità Acrobazia +13, Intuizione +10, Raggirare +9

For 16 (+6)	**Des** 20 (+8)	**Sag** 14 (+5)
Cos 18 (+7)	**Int** 12 (+4)	**Car** 12 (+4)

Drago di Rame Adulto **Livello 13 Schermagliatore solitario**
Bestia magica naturale Grande (drago) PE 4.000

Iniziativa +15 **Sensi** Percezione +14; scurovisione
PF 528; **Sanguinante** 260; vedi anche *soffio sanguinante*
CA 27; **Tempra** 25, **Riflessi** 27, **Volontà** 23
Resistenza 20 acido
Tiri salvezza +5
Velocità 9, volo 12 (fluttuare), volo esteso 15
Punti azione 2

Morso (standard; a volontà) ✦ **Acido**
Il drago di rame adulto scatta di 2 quadretti prima e dopo avere effettuato l'attacco. Portata 2; +18 contro CA; 2d6 + 6 danni più 2d6 danni da acido.

Artiglio (standard; a volontà)
Portata 2; +18 contro CA; 1d10 + 6 danni.

Doppio Attacco (standard; a volontà)
Il drago di rame adulto compie due attacchi con gli artigli e poi scatta di 3 quadretti.

Attacco in Volo (standard; a volontà)
Il drago di rame adulto vola fino a 14 quadretti e compie un attacco basilare in mischia in qualsiasi punto del proprio movimento. Il drago non provoca attacchi di opportunità quando si allontana dal bersaglio dell'attacco.

Passo dell'Ala Tagliente (reazione immediata, quando un nemico si muove in uno spazio da cui fiancheggia il drago di rame adulto; a volontà)
Bersaglia il nemico che attiva il potere; +18 contro CA; 1d10 + 6 danni, e il drago di rame scatta di 2 quadretti.

Arma a Soffio (standard; ricarica ⚁ ⚅) ✦ **Acido**
Propagazione ravvicinata 5; +14 contro Riflessi; 2d10 + 6 danni da acido, e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina). *Mancato:* Danni dimezzati.

Soffio Sanguinante (gratuita, quando è reso sanguinante per la prima volta; incontro)
L'*arma a soffio* si ricarica, e il drago di rame adulto la utilizza immediatamente.

Presenza Terrificante (standard; incontro) ✦ **Paura**
Emanazione ravvicinata 5; bersaglia i nemici; +14 contro Volontà; il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del drago di rame adulto. *Effetto secondario:* Il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina).

Ali Irrefrenabili
Un drago di rame adulto effettua tiri salvezza contro le condizioni di immobilizzato, rallentato e trattenuto all'inizio del suo turno oltre che alla fine del turno come di consueto.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune, Draconico
Abilità Acrobazia +18, Intuizione +14, Raggirare +14

For 18 (+10)	**Des** 24 (+13)	**Sag** 16 (+9)
Cos 20 (+11)	**Int** 14 (+8)	**Car** 16 (+9)

CHRIS SEAMAN

Drago di Rame Anziano **Livello 20 Schermagliatore solitario**
Bestia magica naturale Enorme (drago) PE 14.000

Iniziativa +20 **Sensi** Percezione +19; scurovisione
PF 760; **Sanguinante** 380; vedi anche *soffio sanguinante*
CA 34; **Tempra** 32, **Riflessi** 34, **Volontà** 31
Resistenza 25 acido
Tiri salvezza +5
Velocità 10, volo 14 (fluttuare), volo esteso 18
Punti azione 2

Morso (standard; a volontà) ✦ **Acido**
Il drago di rame anziano scatta di 2 quadretti prima e dopo avere effettuato l'attacco. Portata 2; +25 contro CA; 2d8 + 8 danni più 3d6 danni da acido.

Artiglio (standard; a volontà)
Portata 2; +25 contro CA; 2d6 + 8 danni.

Doppio Attacco (standard; a volontà)
Il drago di rame anziano compie due attacchi con gli artigli e poi scatta di 3 quadretti.

Attacco in Volo (standard; a volontà)
Il drago di rame anziano vola fino a 14 quadretti e compie un attacco basilare in mischia in qualsiasi punto del proprio movimento. Il drago non provoca attacchi di opportunità quando si allontana dal bersaglio dell'attacco.

Passo dell'Ala Tagliente (reazione immediata, quando un nemico si muove in uno spazio da cui fiancheggia il drago di rame anziano; a volontà)
Bersaglia il nemico che attiva il potere; +25 contro CA; 2d6 + 8 danni, e il drago di rame scatta di 3 quadretti.

Arma a Soffio (standard; ricarica ⚁ ⚂ ⚃) ✦ **Acido**
Propagazione ravvicinata 5; +21 contro Riflessi; 3d10 + 6 danni da acido, e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina). *Mancato:* Danni dimezzati.

Soffio Sanguinante (gratuita, quando è reso sanguinante per la prima volta; incontro)
L'*arma a soffio* si ricarica, e il drago di rame anziano la utilizza immediatamente.

Presenza Terrificante (standard; incontro) ✦ **Paura**
Emanazione ravvicinata 10; bersaglia i nemici; +21 contro Volontà; il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del drago di rame anziano. *Effetto secondario:* Il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina).

Ali Irrefrenabili
Un drago di rame anziano effettua tiri salvezza contro le condizioni di immobilizzato, rallentato e trattenuto all'inizio del suo turno oltre che alla fine del turno come di consueto.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune, Draconico
Abilità Acrobazia +23, Intuizione +19, Raggirare +20

For 20 (+15)	**Des** 26 (+18)	**Sag** 18 (+14)
Cos 22 (+16)	**Int** 16 (+13)	**Car** 20 (+15)

Drago di Rame Antico **Livello 27 Schermagliatore solitario**
Bestia magica naturale Enorme (drago) PE 55.000

Iniziativa +25 **Sensi** Percezione +22; scurovisione
PF 1.000; **Sanguinante** 500; vedi anche *soffio sanguinante*
CA 41; **Tempra** 39, **Riflessi** 41, **Volontà** 37
Resistenza 30 acido
Tiri salvezza +5
Velocità 10, volo 14 (fluttuare), volo esteso 18
Punti azione 2

Morso (standard; a volontà) ✦ **Acido**
Il drago di rame antico scatta di 2 quadretti prima e dopo avere effettuato l'attacco. Portata 2; +32 contro CA; 2d10 + 10 danni più 4d6 danni da acido.

Artiglio (standard; a volontà)
Portata 2; +32 contro CA; 2d8 + 9 danni.

Doppio Attacco (standard; a volontà)
Il drago di rame antico compie due attacchi con gli artigli e poi scatta di 3 quadretti.

WILLIAM O'CONNOR

Doppio Attacco in Volo (standard; a volontà)
Il drago di rame antico vola fino a 16 quadretti e compie un attacco basilare in mischia contro due diversi bersagli in qualsiasi punto del proprio movimento. Il drago non provoca attacchi di opportunità quando si allontana dai bersagli degli attacchi.

Passo dell'Ala Tagliente (reazione immediata, quando un nemico si muove in uno spazio da cui fiancheggia il drago di rame antico; a volontà)
Bersaglia il nemico che attiva il potere; +32 contro CA; 2d8 + 9 danni, e il drago di rame scatta di 4 quadretti.

Arma a Soffio (standard; ricarica ⚁ ⚂ ⚃) ✦ **Acido**
Propagazione ravvicinata 5; +28 contro Riflessi; 4d10 + 8 danni da acido, e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina). *Mancato:* Danni dimezzati.

Soffio Sanguinante (gratuita, quando è reso sanguinante per la prima volta; incontro)
L'*arma a soffio* si ricarica, e il drago di rame antico la utilizza immediatamente.

Presenza Terrificante (standard; incontro) ✦ **Paura**
Emanazione ravvicinata 10; bersaglia i nemici; +28 contro Volontà; il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del drago di rame antico. *Effetto secondario:* Il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina).

Ali Irrefrenabili
Un drago di rame antico effettua tiri salvezza contro le condizioni di immobilizzato, rallentato e trattenuto all'inizio del suo turno oltre che alla fine del turno come di consueto.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune, Draconico
Abilità Acrobazia +28, Intuizione +22, Raggirare +24

For 22 (+19)	**Des** 30 (+23)	**Sag** 18 (+17)
Cos 26 (+21)	**Int** 18 (+17)	**Car** 22 (+19)

DRAKKOTH

CACCIATORI NELLE GIUNGLE E LE FORESTE del mondo, i drakkoth sono creature draconiche che condividono l'intelligenza e l'astuzia dei loro lontani parenti draghi. I drakkoth hanno adottato una cultura e un armamento simili a quelli delle altre razze umanoidi. Fieramente leali alla loro specie, i drakkoth formano tribù guerriere che difendono aggressivamente i loro territori.

DRAKKOTH ASSALITORE

I DRAKKOTH ASSALITORI COMBATTONO IN COORDINAZIONE con i loro alleati soldati e bruti, sferrando attacchi di sorpresa ogni volta che è possibile.

TATTICHE DEI DRAKKOTH ASSALITORI

All'inizio di un combattimento, un assalitore tenta di colpire tre o più nemici con *corsa improvvisa*. Durante lo scontro, l'assalitore preferisce attaccare con vantaggio in combattimento e si muove costantemente, sfruttando la sua portata contro i bersagli proni ed evitando gli spazi adiacenti ai nemici.

Drakkoth Assalitore **Livello 13 Schermagliatore**
Umanoide naturale Medio (rettile) PE 800

Iniziativa +13 **Sensi** Percezione +15; visione crepuscolare
PF 131; **Sanguinante** 65; vedi anche *ira del drakkoth*
CA 27; **Tempra** 24, **Riflessi** 25, **Volontà** 24
Velocità 7

(+) **Falcione** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Veleno**
Portata 2; +18 contro CA; 4d4 danni più 5 danni da veleno.

↓ **Corsa Improvvisa** (movimento; ricarica ⚄ ⚅)
Il drakkoth assalitore scatta della sua velocità ed effettua un attacco contro ogni nemico a cui passa adiacente durante il movimento: +16 contro Riflessi; il bersaglio viene buttato a terra prono.

⇢ **Sibilo Velenoso** (minore; si ricarica quando è reso sanguinante per la prima volta) ✦ **Veleno**
Propagazione ravvicinata 2; +16 contro Riflessi; 3d6 + 5 danni da veleno, e il bersaglio subisce 5 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).

Vantaggio in Combattimento
Un drakkoth assalitore infligge 2d6 danni extra contro qualsiasi bersaglio che gli conceda vantaggio in combattimento.

Ira del Drakkoth (quando è sanguinante)
Una volta per round, quando il drakkoth assalitore colpisce con uno dei suoi attacchi, ottiene 10 punti ferita temporanei.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune, Draconico

For 18 (+10)	**Des** 20 (+11)	**Sag** 18 (+10)
Cos 19 (+10)	**Int** 12 (+7)	**Car** 14 (+8)

Equipaggiamento armatura di pelle, falcione

(Da sinistra a destra) drakkoth assalitore, furibondo e tirovenefico

WILLIAM O'CONNOR

CHRIS SEAMAN

Drakkoth furibondo

Un drakkoth furibondo si getta alla carica in battaglia, incurante degli attacchi nemici nella sua furia ossessiva.

Tattiche dei drakkoth furibondi

Un drakktoh furibondo carica a casaccio all'inizio di uno scontro, accettando di subire attacchi di opportunità se necessario, pur di colpire tre bersagli con il suo *fendente furibondo*. Usa *sibilo velenoso* non appena può colpire due o più creature. Se i suoi avversari non sono raggruppati, il furibondo concentra i propri attacchi su quello che rappresenta la minaccia più grave.

Drakkoth Furibondo **Livello 15 Bruto d'elite**
Umanoide naturale Medio (rettile) PE 2.400

Iniziativa +12 **Sensi** Percezione +12; visione crepuscolare
PF 366; **Sanguinante** 183; vedi anche *ira del drakkoth*
CA 27; **Tempra** 30, **Riflessi** 29, **Volontà** 29
Tiri salvezza +2
Velocità 7
Punti azione 1

(+) **Ascia da Battaglia** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+18 contro CA; 2d10 + 8 danni.

⇐ **Fendente Furibondo** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Veleno**
Emanazione ravvicinata 1; +18 contro CA; 2d10 + 8 danni più 5 danni da veleno.

⇐ **Sibilo Velenoso** (minore; si ricarica quando è reso sanguinante per la prima volta) ✦ **Veleno**
Propagazione ravvicinata 2; +16 contro Riflessi; 3d6 + 5 danni da veleno, e il bersaglio subisce 5 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).

Ira del Drakkoth (quando è sanguinante)
Il drakkoth furibondo ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire e un bonus di +5 ai tiri dei danni. Inoltre, una volta per round, quando il drakkoth furibondo colpisce con uno dei suoi attacchi, ottiene 10 punti ferita temporanei.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune, Draconico
For 18 (+11) **Des** 20 (+12) **Sag** 20 (+12)
Cos 23 (+13) **Int** 12 (+8) **Car** 14 (+9)
Equipaggiamento armatura di pelle, ascia da battaglia

Drakkoth tirovenefico

Il drakkoth tirovenefico appoggia i suoi alleati dal margine dello scontro scoccando frecce con il suo arco lungo.

Tattiche dei drakkoth tirovenefico

Se un tirovenefico dispone di una linea di tiro sgombra verso un bersaglio impegnato in mischia, usa il suo arco lungo per amplificare la potenza degli attacchi da veleno dei suoi alleati. Una volta reso sanguinante, un drakkoth tirovenefico scatta per allontanarsi dagli avversari, tenta di colpire un nemico vicino con il suo arco lungo, poi sprigiona il *sibilo del tirovenefico* allo scopo di ottenere punti ferita temporanei dalla sua *ira del drakkoth*.

Drakkoth Tirovenefico **Livello 16 Artigliere**
Umanoide naturale Medio (rettile) PE 1.400

Iniziativa +13 **Sensi** Percezione +13; visione crepuscolare
PF 125; **Sanguinante** 63; vedi anche *ira del drakkoth*
CA 28; **Tempra** 29, **Riflessi** 28, **Volontà** 28
Velocità 7

(+) **Spada Lunga** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+23 contro CA; 2d8 + 4 danni.

(➢) **Arco Lungo** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Gittata 20/40; +23 contro CA; 2d10 + 5 danni, e il bersaglio riceve vulnerabilità 10 veleno (tiro salvezza termina).

⇐ **Sibilo del Tirovenefico** (minore; ricarica all'inizio del turno del tirovenefico quando la creatura è sanguinante) ✦ **Veleno**
Propagazione ravvicinata 3; +21 contro Riflessi; 1d10 danni da veleno, e il bersaglio subisce 5 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).

Ira del Drakkoth (quando è sanguinante)
Una volta per round, quando il drakkoth tirovenefico colpisce con uno dei suoi attacchi, ottiene 10 punti ferita temporanei.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune, Draconico
For 20 (+13) **Des** 21 (+13) **Sag** 21 (+13)
Cos 23 (+14) **Int** 15 (+10) **Car** 14 (+10)
Equipaggiamento armatura di pelle, spada lunga, arco lungo, 30 frecce

Conoscenze dei drakkoth

Natura CD 18: I drakkoth sono una razza di creature draconiche a volte chiamati dracotauri a causa della loro somiglianza esteriore ai centauri. A differenza di draghi e progenie draconiche, ma similmente ai dragonidi, i drakkoth hanno sviluppato una cultura tribale avanzata. I drakkoth sono nomadi, e i confini mutevoli dei loro territori possono comprendere vasti tratti di foresta o giungla.

Natura CD 23: Alcune tribù drakkoth adorano Tiamat e la servono con sanguinaria devozione. Ad altre la dea dell'avidità non piace, e preferiscono invece venerare un drago patrono (per lo più un verde anziano o antico). Un drago che sia a conoscenza di questa pratica potrebbe mettersi alla ricerca di adoratori drakkoth, ispirando (o ingannando) una tribù di questi esseri a diventare sua seguace.

Gruppi di incontro

I drakkoth stanno per conto loro, anche se talvolta stringono alleanze di breve durata allo scopo di sfidare bersagli potenti. In aggiunta, addestrano diverse creature affinchè li servano come guardie e animali da caccia.

Incontro di livello 14 (PE 5.900)
- 1 drakkoth furibondo (livello 15 bruto d'elite)
- 2 drakkoth tirovenefico (livello 16 artigliere)
- 1 divoratore di viscere (livello 12 controllore, *MM* 74)

Incontro di livello 16 (PE 7.200)
- 3 drakkoth assalitori (livello 13 schermagliatore)
- 2 drakkoth tirovenefico (livello 16 artigliere)
- 1 roc (livello 14 schermagliatore d'elite, *MM* 217)

DUERGAR

LONTANI CUGINI DEI NANI, i duergar sono contaminati da una lunga associazione alle forze infernali. Benché condividano con i loro risoluti cugini l'amore per le attività minerarie e il lavoro dei metalli, i duergar sono interamente subdoli e crudeli.

DUERGAR GUARDIA

BRANDENDO IL SUO MARTELLO DA GUERRA INFUOCATO, un duergar guardia può scagliare degli aculei avvelenati contro i nemici.

Duergar Guardia **Livello 4 Soldato**
Umanoide naturale Medio, nano (diavolo) PE 175

Iniziativa +6 **Sensi** Percezione +4; scurovisione
PF 58; **Sanguinante** 29
CA 20; **Tempra** 17, **Riflessi** 15, **Volontà** 15
Resistenza 5 fuoco, 5 veleno
Velocità 5

Martello da Guerra (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+11 contro CA; 1d10 + 3 danni.

Aculei Infernali (minore; incontro) ✦ **Veleno**
Gittata 3; +11 contro CA; 1d8 + 3 danni, e il bersaglio subisce 2 danni da veleno continuati e una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina entrambi).

Rabbia Infernale (minore; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Fuoco**
Fino all'inizio del suo turno successivo, gli attacchi in mischia del duergar guardia infliggono 4 danni da fuoco extra, e se un nemico adiacente alla guardia si muove durante questo periodo, il duergar può scattare di 1 quadretto come reazione immediata.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Gergo delle Profondità, Nanico
Abilità Dungeon +9
For 14 (+4) **Des** 15 (+4) **Sag** 15 (+4)
Cos 18 (+6) **Int** 10 (+2) **Car** 8 (+1)
Equipaggiamento cotta di maglia, martello da guerra

DUERGAR ESPLORATORE

UN DUERGAR ESPLORATORE ATTACCA DALL'AGGUATO, centrando i nemici con la sua balestra mentre si muove in mezzo a loro senza farsi vedere.

Duergar Esploratore **Livello 4 Appostato**
Umanoide naturale Medio, nano (diavolo) PE 175

Iniziativa +8 **Sensi** Percezione +9; scurovisione
PF 48; **Sanguinante** 24
CA 18; **Tempra** 18, **Riflessi** 16, **Volontà** 16
Resistenza 5 fuoco, 5 veleno
Velocità 5

Martello da Guerra (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+8 contro CA; 1d10 + 2 danni.

Balestra (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Gittata 15/30; +9 contro CA; 1d8 + 4 danni.

Aculei Infernali (minore; incontro) ✦ **Veleno**
Gittata 3; +9 contro CA; 1d8 + 3 danni, e il bersaglio subisce 2 danni da veleno continuati e una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina entrambi).

Attacco dall'Ombra
Gli attacchi di un duergar esploratore infliggono 2d6 danni extra quando l'esploratore è invisibile.

Furtività del Sottosuolo (minore; quando il duergar si trova in condizioni di luce fioca o oscurità e adiacente a un oggetto o un muro che occupi almeno 1 quadretto; a volontà)
Il duergar esploratore diventa invisibile fino alla fine del suo turno successivo o fino a quando non colpisce o manca con un attacco.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Gergo delle Profondità, Nanico
Abilità Dungeon +9, Furtività +9
For 13 (+3) **Des** 15 (+4) **Sag** 14 (+4)
Cos 18 (+6) **Int** 10 (+2) **Car** 8 (+1)
Equipaggiamento cotta di maglia, martello da guerra, balestra, faretra con 10 quadrelli

EVA WIDERMANN

(Da sinistra a destra) duergar esploratore, assaltatore e teurga

Duergar teurgo

Un duergar teurgo può scatenare una pioggia fiammeggiante contro i suoi avversari. L'avvicinarsi di un teurgo può sottrarre alle creature la volontà di combattere.

Duergar Teurgo **Livello 5 Controllore**
Umanoide naturale Medio, nano (diavolo) PE 200

Iniziativa +3 **Sensi** Percezione +6; scurovisione
PF 63; **Sanguinante** 31
CA 19; **Tempra** 16, **Riflessi** 16, **Volontà** 18
Resistenza 5 fuoco, 5 veleno
Velocità 5

(+) **Martello da Guerra** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+10 contro CA; 1d10 + 1 danni.

Dardo Infernale (standard; a volontà) ✦ **Fuoco**
Gittata 10; +9 contro Riflessi; 1d10 + 4 danni da fuoco.

Aculei Infernali (minore; incontro) ✦ **Veleno**
Gittata 3; +10 contro CA; 1d8 + 3 danni, e il bersaglio subisce 2 danni da veleno continuati e una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina entrambi).

Onda di Disperazione (standard; giornaliero) ✦ **Psichico**
Propagazione ravvicinata 5; +9 contro Volontà; 3d6 + 4 danni psichici, e il bersaglio è rallentato e frastornato (tiro salvezza termina entrambi).

Grandine di Zolfo (standard; ricarica ⚁ ⚅) ✦ **Fuoco**
Emanazione ad area 2 entro 15; +9 contro Riflessi; 3d6 + 4 danni da fuoco, e il bersaglio viene buttato a terra prono.

Vapori Nauseanti (standard; ricarica ⚁ ⚅) ✦ **Veleno**
Emanazione ad area 2 entro 15; +9 contro Tempra; 3d6 + 4 danni da veleno, e il bersaglio è accecato fino alla fine del turno successivo del duergar teurgo.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Gergo delle Profondità, Nanico
Abilità Arcano +9, Dungeon +11, Religione +9
For 13 (+3) **Des** 12 (+3) **Sag** 18 (+6)
Cos 15 (+4) **Int** 15 (+4) **Car** 11 (+2)
Equipaggiamento vesti, martello da guerra

Duergar assaltatore

Pur essendo già un avversario formidabile, quando è sanguinante un assaltatore diventa più imponente... in senso letterale.

Duergar Assaltatore **Livello 6 Bruto**
Umanoide naturale Medio, nano (diavolo) PE 250

Iniziativa +6 **Sensi** Percezione +6; scurovisione
PF 84; **Sanguinante** 42; vedi anche *ingrandimento*
CA 18; **Tempra** 19, **Riflessi** 18, **Volontà** 18
Resistenza 5 fuoco, 5 veleno
Velocità 5

(+) **Maglio** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+9 contro CA; 2d6 + 6 danni.

Aculei Infernali (minore; incontro) ✦ **Veleno**
Gittata 3; +9 contro CA; 1d8 + 4 danni, e il bersaglio subisce 2 danni da veleno continuati e una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina entrambi).

Ingrandimento (quando è reso sanguinante per la prima volta; incontro) ✦ **Metamorfosi**
Il duergar assaltatore diventa Grande, occupando 4 quadretti anziché 1. Qualsiasi creatura o oggetto presente nei quadretti ora occupati dal duergar viene spinto di 1 quadretto. L'assaltatore ottiene inoltre portata 2 e un bonus di +5 ai tiri dei danni in mischia. Il duergar rimane Grande fino alla fine dell'incontro.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Gergo delle Profondità, Nanico
Abilità Dungeon +11
For 19 (+7) **Des** 16 (+6) **Sag** 16 (+6)
Cos 14 (+5) **Int** 10 (+3) **Car** 8 (+2)
Equipaggiamento cotta di maglia, maglio

Duergar straziacarni

Un duergar straziacarni usa i suoi artigli fumanti per strappare via la vita ai nemici.

Duergar Straziacarni **Livello 11 Appostato**
Umanoide naturale Medio, nano (diavolo) PE 600

Iniziativa +13 **Sensi** Percezione +9; scurovisione
PF 89; **Sanguinante** 44
CA 26; **Tempra** 25, **Riflessi** 24, **Volontà** 24
Resistenza 10 fuoco, 10 veleno
Velocità 5

(+) **Artiglio** (standard; a volontà)
+16 contro CA; 1d8 + 3 danni, e 5 danni continuati (tiro salvezza termina).

Pugnalata con Aculeo (standard; richiede vantaggio in combattimento contro il bersaglio; si ricarica quando il duergar straziacarni colpisce mediante il suo attacco con l'artiglio) ✦ **Veleno**
+16 contro CA; 1d8 danni, e il bersaglio subisce 5 danni da veleno continuati e una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina entrambi).

Aculei Infernali (minore; incontro) ✦ **Veleno**
Gittata 3; +16 contro CA; 1d8 danni, e il bersaglio subisce 5 danni da veleno continuati e una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina entrambi).

Flagello dell'Ombra
Quando il duergar straziacarni è invisibile, i suoi attacchi infliggono il doppio dei normali danni continuati.

Furtività del Sottosuolo (minore; quando il duergar si trova in condizioni di luce fioca o oscurità e adiacente a un oggetto o un muro che occupi almeno 1 quadretto; a volontà)
Il duergar straziacarni diventa invisibile fino alla fine del suo turno successivo o fino a quando non colpisce o manca con un attacco.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Gergo delle Profondità, Nanico
Abilità Dungeon +14, Furtività +14, Raggirare +10
For 21 (+10) **Des** 19 (+9) **Sag** 18 (+9)
Cos 17 (+8) **Int** 12 (+6) **Car** 10 (+5)
Equipaggiamento armatura di cuoio

Duergar convocatore infernale

Irto di aculei mortali, il convocatore infernale può anche evocare un diavolo minore per combattere i suoi avversari.

Duergar Convocatore Infernale **Livello 12 Artigliere**
Umanoide naturale Medio, nano (diavolo) PE 700

Iniziativa +10 **Sensi** Percezione +13; scurovisione
PF 96; **Sanguinante** 48
CA 24; **Tempra** 23, **Riflessi** 23, **Volontà** 25
Resistenza 10 fuoco, 10 veleno
Velocità 5

(+) **Mazza** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+19 contro CA; 1d8 + 5 danni.

Aculei Infernali (minore; incontro) ✦ **Fuoco, Veleno**
Gittata 10; +19 contro CA; 1d8 + 3 danni da fuoco e da veleno, e il bersaglio subisce 5 danni da fuoco e da veleno continuati e una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina entrambi).

Colpo Rapido con gli Aculei (minore; incontro)
Il duergar convocatore infernale effettua un attacco con gli *aculei infernali*.

Maledizione Rubino di Asmodeus (standard; incontro) ✦ **Paura, Psichico**
Propagazione ravvicinata 5; bersaglia i nemici; +16 contro Volontà; 3d8 + 5 danni psichici, e il duergar convocatore infernale fa scorrere il bersaglio fino al più vicino spazio non occupato all'esterno della propagazione. Questo movimento forzato provoca attacchi di opportunità.

Tempesta di Aculei (standard; incontro) ✦ **Fuoco, Veleno**
Emanazione ad area 2 entro 10; +17 contro Riflessi; 1d8 danni da fuoco e da veleno, e il bersaglio subisce 10 danni da fuoco e da veleno continuati e una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina entrambi).

Sacrificio Diabolico (interruzione immediata, quando un nemico effettua un tiro per colpire in mischia contro il duergar convocatore infernale; incontro)
Il convocatore infernale scatta fino al più vicino spazio non occupato oltre la portata del nemico che attiva il potere. Un diavolo della legione guardiano infernale (*MM* 70) appare nello spazio precedentemente occupato dal duergar e diventa il nuovo bersaglio dell'attacco. Il diavolo agisce immediatamente dopo il conteggio di iniziativa del convocatore infernale.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Gergo delle Profondità, Nanico
Abilità Arcano +11, Dungeon +13, Religione +11
For 14 (+8) **Des** 19 (+10) **Sag** 14 (+8)
Cos 18 (+10) **Int** 11 (+6) **Car** 22 (+12)
Equipaggiamento armatura di cuoio, mazza

Duergar guardia nera

Una guardia nera pesantemente corazzata insegue implacabile un nemico su tutto il campo di battaglia, martellandolo con ripetuti attacchi del suo martello da guerra.

Duergar Guardia Nera **Livello 13 Soldato d'elite**
Umanoide naturale Medio, nano (diavolo) PE 1.600

Iniziativa +8 **Sensi** Percezione +8; scurovisione
PF 260; **Sanguinante** 130
CA 29; **Tempra** 27, **Riflessi** 25, **Volontà** 25
Resistenza 10 fuoco, 10 veleno
Tiri salvezza +2
Velocità 5
Punti azione 1

Martello da Guerra Rovinoso (standard; a volontà) ✦ **Arma, Veleno**
+20 contro CA; 2d10 + 3 danni, e il duergar guardia nera effettua un attacco secondario contro il bersaglio. *Attacco secondario:* +16 contro Tempra; il bersaglio subisce 5 danni da veleno continuati e una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina).

Marchio di Fuoco Oscuro (minore 1/round; a volontà) ✦ **Fuoco, Necrotico**
Emanazione ravvicinata 10; bersaglia un solo nemico; fino alla fine del turno successivo del duergar guardia nera, il bersaglio è marchiato e non ricava alcun beneficio dall'occultamento. Inoltre, se il bersaglio termina il suo turno successivo in una posizione più lontana dal duergar di quella dove ha iniziato, o se non effettua un tiro per colpire contro la guardia nera durante il suo turno successivo, subisce 10 danni da fuoco e necrotici.

Esplosione di Aculei (minore; ricarica ⚀ ⚁ ⚂) ✦ **Veleno**
Emanazione ravvicinata 3; bersaglia un solo nemico; +18 contro CA; 1d8 + 4 danni, e il bersaglio subisce 5 danni da veleno e una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina entrambi).

Lavoro di Gambe Infernale (reazione immediata, quando un nemico adiacente al duergar si muove o scatta per allontanarsi da esso; a volontà)
Il duergar guardia nera scatta di 2 quadretti e deve terminare il movimento in uno spazio adiacente al nemico che attiva il potere. Se il nemico che attiva il potere è marchiato dal duergar guardia nera, questi utilizza subito *martello da guerra rovinoso* contro di lui come azione gratuita.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Gergo delle Profondità, Nanico
Abilità Intimidire +15, Dungeon +15, Religione +13
For 22 (+12) **Des** 11 (+6) **Sag** 14 (+8)
Cos 18 (+10) **Int** 19 (+10) **Car** 18 (+10)
Equipaggiamento corazza di piastre, scudo pesante, martello da guerra

Duergar blasfemo

Sacerdoti infernali di Asmodeus, i duergar blasfemi puniscono gli infedeli con fuoco e veleno.

Duergar Blasfemo **Livello 14 Controllore (Guida)**
Umanoide naturale Medio, nano (diavolo) PE 1.000

Iniziativa +9 **Sensi** Percezione +13; scurovisione
Schiacciare gli Infedeli (Fuoco, Veleno) aura visuale; il duergar blasfemo e ogni alleato entro l'aura possono ottenere colpi critici con un risultato di 19-20 contro i bersagli proni e infliggono 10 danni da fuoco e da veleno extra nei colpi critici contro i bersagli proni.
PF 140; **Sanguinante** 70
CA 28; **Tempra** 25, **Riflessi** 25, **Volontà** 26
Resistenza 10 fuoco, 10 veleno
Velocità 5

Randello Pesante (standard; a volontà) ✦ **Arma, Fuoco, Necrotico**
+19 contro CA; 2d4 + 3 danni, e 5 danni da fuoco e necrotici continuati (tiro salvezza termina).

Scivolata del Peccatore (interruzione immediata, quando un nemico marchiato dal duergar blasfemo effettua un tiro per colpire contro il duergar; incontro) ✦ **Psichico**
Bersaglia il nemico che attiva il potere; +18 contro Volontà; l'attacco del nemico viene deviato sull'alleato dell'attaccante più vicino a quest'ultimo. Se non ci sono bersagli disponibili, l'attaccante cade a terra prono e subisce 3d6 + 6 danni psichici.

Occhi di Asmodeus (standard; a volontà)
Gittata 10; +18 contro Tempra; il bersaglio è indebolito e marchiato fino alla fine del turno successivo del duergar blasfemo. *Effetto secondario:* Il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina). *Mancato:* Il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).

Aculei Infernali (standard; a volontà) ✦ **Fuoco, Veleno**
Gittata 10; +19 contro CA; 1d8 + 4 danni da fuoco e da veleno, e il bersaglio subisce 5 danni da fuoco e da veleno continuati e una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina entrambi).

Colpo Rapido con gli Aculei (minore; incontro)
Il duergar blasfemo effettua un attacco con gli *aculei infernali*.

Predicare Sottomissione (minore 1/round; a volontà)
Emanazione ravvicinata 10; bersaglia una creatura; +19 contro Volontà; il bersaglio è marchiato (tiro salvezza termina). Se il bersaglio è già marchiato dal duergar blasfemo, viene buttato a terra prono.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Gergo delle Profondità, Nanico
Abilità Dungeon +18, Raggirare +15, Religione +17
For 14 (+9) **Des** 15 (+9) **Sag** 23 (+13)
Cos 20 (+12) **Int** 20 (+12) **Car** 16 (+10)
Equipaggiamento randello pesante, vesti

(Da sinistra a destra) duergar straziacarni, guardia nera e convocatore infernale

Conoscenze dei duergar

Natura CD 10: I duergar sono cugini dei nani, ma la lunga associazione alle potenze infernali ha conferito loro bizzarre capacità e un'indole sanguinaria. La natura diabolica dei duergar li spinge a preferire le aree vulcaniche del Sottosuolo.

Natura CD 16: Molto tempo fa, i duergar erano membri di un grande clan nanico che scavò troppo in profondità nel Sottosuolo e cadde vittima di un assalto di mind flayer. Dovettero sottostare a innumerevoli anni di schiavitù prima di conquistare la libertà combattendo. I duergar che riuscirono a fuggire avevano però ricevuto una perversa educazione durante la schiavitù, divenendo corrotti quanto i loro ex padroni.

Natura CD 21: Essendosi convinti che Moradin li avesse abbandonati durante la schiavitù, i duergar si rivolsero invece all'adorazione dei diavoli. La maggior parte di essi oggi venera Asmodeus come divinità patrona, e il potere diabolico scorre nelle loro vene. Nei loro insediamenti, i riti di sangue in onore degli esseri infernali sono cosa di ogni giorno. Guai allo schiavo che sopravvive alla propria utilità o fa arrabbiare un capriccioso padrone duergar!

Gruppi di incontro

I duergar depredano, saccheggiano e prendono prigionieri quando ne hanno bisogno, utilizzandoli come manodopera schiavile e vittime sacrificali per i loro altari infernali. Per rimpolpare le loro bande di predoni, evocano diavoli e assoldano trogloditi, orchi, ogre e altre razze crudeli.

Incontro di livello 4 (PE 901)

- 2 duergar guardie (livello 4 soldato)
- 1 duergar esploratore (livello 4 appostato)
- 1 duergar teurgo (livello 5 controllore)
- 4 orchi scherani (livello 4 gregario, *MM* 190)

EVA WIDERMANN

ELADRIN

PRINCIPI E NOBILI AUTOPROCLAMATI della Selva Fatata, gli eladrin conducono vite tranquille in mezzo all'arte e alla musica. Tuttavia, si arrabbiano velocemente quando vengono provocati, e un eladrin infuriato si abbatte sui nemici con la forza di un uragano.

ELADRIN ARCIERE ARCANO

GLI ARCIERI ARCANI IMBEVONO LE LORO ARMI di forza magica, in modo da distruggere meglio i loro nemici.

Eladrin Arciere Arcano	**Livello 5 Artigliere**
Umanoide fatato Medio	PE 200
Iniziativa +6	**Sensi** Percezione +7; visione crepuscolare
PF 51; **Sanguinante** 25	
CA 17; **Tempra** 16, **Riflessi** 18, **Volontà** 16	
Tiri salvezza +5 contro effetti di charme	
Velocità 6	
Spada Corta (standard; a volontà) ✦ **Arma**	
+12 contro CA; 1d6 + 4 danni.	
Frecce Ustionanti (standard; a volontà) ✦ **Arma, Fuoco**	
Gittata 20/40; +10 contro CA o Riflessi (quale che sia il valore più basso); 1d10 danni più 1d6 danni da fuoco. *Effetto:* L'eladrin arciere arcano effettua l'attacco contro lo stesso bersaglio o un bersaglio diverso.	
Esplosione Mistica (standard; ricarica ⚅ ⚅ ⚅) ✦ **Forza**	
Emanazione ad area 1 entro 20; +10 contro Tempra; 1d10 + 5 danni da forza, e il bersaglio viene buttato a terra prono.	
Passo Fatato (movimento; incontro) ✦ **Teletrasporto**	
L'eladrin arciere arcano si teletrasporta di 5 quadretti.	
Allineamento Senza allineamento	**Linguaggi** Comune, Elfico
For 12 (+3) **Des** 18 (+6)	**Sag** 11 (+2)
Cos 15 (+4) **Int** 17 (+5)	**Car** 15 (+4)
Equipaggiamento cotta di maglia, arco lungo, 2 spade corte	

CONOSCENZE DEGLI ELADRIN ARCIERI ARCANI

Arcano CD 12: Gli eladrin arcieri arcani sono combattenti molto esperti che scoccano frecce di fuoco magico contro i loro nemici.

Arcano CD 17: L'arcieria arcana è qualcosa di più di una semplice combinazione di magia e perizia nelle armi. È una fusione completa di due arti, e i suoi segreti sono noti solo agli eladrin.

EVA WIDERMANN

(Da sinistra a destra) eladrin arciere arcano, coure della discordia e del conflitto e cantore della lama

Eladrin cantore della lama

Un cantore della lama è un turbine impetuoso e letale in battaglia, che forma un legame sia con gli alleati che con i nemici e fa di ogni scontro una faccenda personale.

Eladrin Cantore della Lama **Livello 11 Schermagliatore**
Umanoide fatato Medio PE 600

Iniziativa +12 **Sensi** Percezione +6; visione crepuscolare
PF 114; **Sanguinante** 57
CA 25; **Tempra** 23, **Riflessi** 24, **Volontà** 23
Tiri salvezza +5 contro effetti di charme
Velocità 8; vedi anche *colpo della viverna*

(+) **Lama Brillante** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Radioso**
+16 contro CA; 2d8 + 3 danni radiosi, e il bersaglio subisce una penalità di -3 ai tiri per colpire contro l'eladrin cantore della lama fino alla fine del turno successivo dell'eladrin.

Colpo Storpiante (standard; incontro) ✦ **Arma**
L'eladrin cantore della lama scatta di 3 quadretti prima e dopo avere effettuato l'attacco. +14 contro Tempra; il bersaglio è indebolito e rallentato (tiro salvezza termina entrambi). *Mancato:* Il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).

Danza di Fulgore (standard; a volontà) ✦ **Arma, Radioso**
+16 contro CA; 1d8 + 4 danni radiosi, e l'eladrin cantore della lama scatta di 3 quadretti e usa *lama brillante* contro un bersaglio diverso.

Colpo della Viverna (standard; incontro) ✦ **Arma, Veleno**
L'eladrin cantore della lama vola di 8 quadretti e non provoca attacchi di opportunità. In qualsiasi punto del suo movimento, il cantore della lama effettua un attacco: +14 contro Tempra; 1d8 + 4 danni, e 10 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).

Scatto in Combattimento (minore; richiede vantaggio in combattimento contro un bersaglio adiacente all'eladrin cantore della lama; a volontà)
L'eladrin cantore della lama scatta di 1 quadretto ed entra in uno spazio adiacente al bersaglio.

Passo Fatato (movimento; incontro) ✦ **Teletrasporto**
L'eladrin cantore della lama si teletrasporta di 5 quadretti.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune, Elfico
For 13 (+6) **Des** 21 (+10) **Sag** 13 (+6)
Cos 18 (+9) **Int** 15 (+7) **Car** 18 (+9)
Equipaggiamento cotta di maglia, spada lunga

Conoscenze degli eladrin cantori della lama

Arcano CD 21: Gli eladrin cantori della lama sono combattenti formidabili, ugualmente versati nelle arti magiche e guerresche. I cantori della lama esemplificano la grazia letale sul campo di battaglia, ma sono ugualmente dediti all'onore. Trattano i loro avversari con rispetto, e disprezzano coloro che vorrebbero massacrare gli indifesi.

Gruppi di incontro

Gli eladrin combattenti come l'arciere arcano e il cantore della lama cercano sovente la compagnia di altri eladrin. I coure della discordia e del conflitto possono invece allearsi a qualsiasi creatura, sebbene tali accordi durino raramente a lungo.

Incontro di livello 10 (PE 2.650)

- 3 eladrin cantori della lama (livello 11 schermagliatore)
- 1 eladrin incantatore crepuscolare (livello 8 controllore, *MM* 104)
- 1 fuoco fatuo (livello 10 appostato)

Coure della discordia e del conflitto

Questo seducente eladrin resta tra le ombre, le labbra incurvate in un sorriso malizioso.

Coure della Discordia e del Conflitto **Livello 17 Appostato**
Umanoide fatato Medio, eladrin PE 1.600

Iniziativa +19 **Sensi** Percezione +11; visione crepuscolare
PF 129; **Sanguinante** 64
CA 31; **Tempra** 28, **Riflessi** 30, **Volontà** 28
Resistenza 20 radioso; **Vulnerabilità** necrotico (un coure della discordia e del conflitto che subisce danni necrotici è rallentato fino alla fine del suo turno successivo)
Tiri salvezza +5 contro effetti di charme
Velocità 6, teletrasporto 6

(+) **Stocco** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+22 contro CA; 2d8 + 6 danni.

Scintilla di Conflitto (standard; utilizzabile solo quando è invisibile; a volontà) ✦ **Charme, Psichico**
Gittata 10; +20 contro Volontà; 2d10 + 5 danni psichici, e il bersaglio è frastornato fino alla fine del suo turno successivo. All'inizio del suo turno successivo, il bersaglio carica il suo alleato più vicino o effettua un attacco basilare contro il suo alleato più vicino come azione gratuita. Se l'attacco del bersaglio colpisce, il coure della discordia e del conflitto può usare *scintilla di conflitto* contro la creatura attaccata come azione gratuita.

Vento del Dispetto della Fortuna (standard; incontro)
Emanazione ravvicinata 3: +20 contro Volontà; il bersaglio manca con un attacco che ottiene un numero dispari nel tiro per colpire (tiro salvezza termina).

Invisibilità (standard; a volontà) ✦ **Illusione**
Il coure della discordia e del conflitto diventa invisibile finché non manca con un attacco o finché non subisce danni.

Passo Fatato (movimento; incontro) ✦ **Teletrasporto**
Il coure della discordia e del conflitto si teletrasporta di 5 quadretti.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune, Elfico
Abilità Furtività +20, Intuizione +16, Raggirare +18
For 14 (+10) **Des** 24 (+15) **Sag** 16 (+11)
Cos 21 (+13) **Int** 12 (+9) **Car** 21 (+13)
Equipaggiamento armatura di cuoio, stocco

Conoscenze dei coure della discordia e del conflitto

Arcano CD 20: Come "bralani" e "ghaele," il termine "coure" è un titolo nobiliare. Qualsiasi rango associato a tale titolo varia a seconda delle diverse terre e clan degli eladrin. Tuttavia, tutti gli eladrin che ottengono questo titolo adottano specifiche sfere di influenza e ricevono l'investitura di poteri pertinenti a tali sfere.

Arcano CD 25: La gerarchia nobiliare della società eladrin è di rado una questione ereditaria. La politica eladrin è una complessa miscela di popolarità e misticismo che va al di là della comprensione dei non fatati. Gli eladrin che conseguono il titolo di coure della discordia e del conflitto sono esperti nell'arte del dissidio che hanno scelto.

ELEMENTALE

Gli elementali impazzano nel Caos Elementale, e la loro varietà è infinita. Nei variegati ambienti di quel piano, alcuni elementali svolgono ruoli affini a quelli delle bestie nel mondo naturale; altri perseguono invece interessi alieni nelle loro incomprensibili società.

Assalitore ventoso

Gli assalitori ventosi volteggiano fuori dal nulla per martellare i nemici con raffiche di vento tonante.

La loro furia letale si manifesta in attacchi fulminei e improvvisi, quando i loro venti tentano di avvolgere i bersagli prima che gli assalitori li colpiscano con violenza.

Assalitore Ventoso — **Livello 9 Appostato**
Bestia magica elementale Media (aria) — PE 400

Iniziativa +11 — **Sensi** Percezione +9
PF 56; **Sanguinante** 28
CA 21; **Tempra** 22, **Riflessi** 20, **Volontà** 20
Immunità malattia, veleno; **Resistenza** evanescente
Velocità 0, volo 8 (fluttuare)

⊕ **Colpo di Vento** (standard; a volontà) ✦ **Freddo, Tuono**
Portata 2; +14 contro CA; 1d8 + 2 danni da freddo e da tuono.

† **Colpo di Vento Letale** (standard; a volontà) ✦ **Freddo, Tuono**
Portata 2; bersaglia la preda dell'assalitore ventoso (vedi *vento cercatore*); +14 contro CA; 2d12 + 5 danni da freddo e da tuono, e il bersaglio non è più designato come preda dell'assalitore ventoso.

Vento Cercatore (standard; si ricarica quando l'assalitore ventoso colpisce con *colpo di vento letale*) ✦ **Freddo, Tuono**
Gittata 10; +12 contro Volontà; 2d6 + 5 danni da freddo e da tuono, e il bersaglio viene buttato a terra prono. *Effetto:* Il bersaglio viene designato come preda dell'assalitore ventoso.

Vento Mutevole (reazione immediata, quando l'assalitore ventoso subisce danni; a volontà)
Fino alla fine del suo turno successivo, l'assalitore ventoso non provoca attacchi di opportunità e può muoversi attraverso gli spazi dei nemici.

Allineamento Senza allineamento — **Linguaggi** Primordiale
For 14 (+6) — **Des** 17 (+7) — **Sag** 10 (+14)
Cos 20 (+9) — **Int** 5 (+1) — **Car** 17 (+7)

Conoscenze degli assalitori ventosi

Arcano CD 14: Un assalitore ventoso prende di mira uno specifico avversario con i suoi attacchi, confidando che le proprie difese lo proteggano dagli attacchi di opportunità mentre volteggia attraverso il campo di battaglia.

MATIAS TAPIA

(Da sinistra a destra) assalitore ventoso, distruttore fuocogelato e spunzone di fiamme

Demonio di polvere

Un demonio di polvere è una particella vivente di aria elementale che ha il potere di scagliare lontano i suoi nemici.

Demonio di Polvere **Livello 3 Schermagliatore**
Bestia magica elementale Piccola (aria, terra) PE 150

Iniziativa +7 **Sensi** Percezione +0
PF 47; **Sanguinante** 23
CA 18; **Tempra** 14, **Riflessi** 16, **Volontà** 14 (-2 a tutte le difese quando è rallentato o immobilizzato)
Immunità malattia, veleno
Velocità 8

(+) **Venti Avvinghianti** (standard; a volontà)
+8 contro Riflessi; 1d10 + 3 danni, e il demonio di polvere fa scorrere il bersaglio di 2 quadretti.

+ **Folata di Bufera** (movimento; ricarica ⚄ ⚅)
Il demonio di polvere scatta di 5 quadretti e attacca ogni nemico a cui si muove adiacente (un attacco per ogni creatura): +8 contro Tempra; il bersaglio viene buttato a terra prono.

Sabbie Pungenti (standard; incontro)
Emanazione ravvicinata 3; +8 contro Tempra; 3d6 + 3 danni, e il bersaglio è accecato fino alla fine del turno successivo del demonio di polvere.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Primordiale
Abilità Furtività +10

For 8 (+0)	**Des** 18 (+5)	**Sag** 8 (+0)
Cos 15 (+3)	**Int** 5 (-2)	**Car** 15 (+3)

Conoscenze dei demoni di polvere

Arcano CD 15: Un demonio di polvere è una creatura di vento e terra, volubile e impulsiva. Data la sua dipendenza dal movimento, qualsiasi attacco che rallenti un demonio di polvere lo indebolisce in misura significativa.

Distruttore fuocogelato

Un distruttore fuocogelato è una massa di fiamme impetuose tenute a freno da un guscio di ghiaccio elementale. Quando la creatura combatte, il guscio si indebolisce poco a poco, esponendo gradualmente l'inferno che arde dentro di essa.

Distruttore Fuocogelato **Livello 14 Bruto**
Bestia magica elementale Grande (freddo, fuoco) PE 1.000

Iniziativa +12 **Sensi** Percezione +12
Perdita del Nucleo Infuocato (Fuoco) aura 2; quando il distruttore fuocogelato è sanguinante, ogni creatura che inizia il proprio turno entro l'aura subisce 10 danni da fuoco.
PF 173; **Sanguinante** 86; vedi anche *rottura del nucleo infuocato*
CA 26; **Tempra** 26, **Riflessi** 25, **Volontà** 25
Immunità malattia, veleno; **Resistenza** 10 freddo, 10 fuoco
Velocità 5

(+) **Schianto Congelante** (standard; a volontà) ✦ **Freddo**
Portata 2; +17 contro CA; 1d12 + 6 danni più 1d12 danni da freddo.

Travolgimento (standard; a volontà) ✦ **Freddo**
Il distruttore fuocogelato si muove della propria velocità e può attraversare gli spazi dei nemici. Il distruttore effettua un attacco: +15 contro Riflessi; 1d10 + 6 danni più 1d10 danni da freddo, e il bersaglio viene buttato a terra prono.

Rottura del Nucleo Infuocato (quando il distruttore fuocogelato scende a 0 punti ferita) ✦ **Fuoco**
Il distruttore non muore fino all'inizio del suo turno successivo. Fino ad allora, non può compiere azioni. All'inizio del suo turno successivo, il distruttore effettua un attacco: emanazione ravvicinata 3; +15 contro Riflessi; 4d10 + 6 danni da fuoco.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Primordiale

For 16 (+10)	**Des** 20 (+12)	**Sag** 20 (+12)
Cos 23 (+13)	**Int** 5 (+4)	**Car** 12 (+8)

Conoscenze dei distruttori fuocogelato

Arcano CD 18: Un distruttore fuoco gelato combina la potenza del fuoco con la forza del ghiaccio elementale. Questa pericolosa miscela produce una letale esplosione quando la creatura viene uccisa. Gli arconti sia del fuoco che del ghiaccio cercano di reclutare nelle loro forze questi elementali, e a volte entrano in conflitto proprio per tale motivo.

Falda tempestosa

Una falda tempestosa va in cerca di altre creature che possa costringere a combattere al suo fianco, usandole come scudi viventi mentre prende di mira gli avversari più deboli.

Falda Tempestosa **Livello 13 Controllore**
Bestia magica elementale Media (aria) PE 800

Iniziativa +10 **Sensi** Percezione +10
PF 134; **Sanguinante** 67
CA 27; **Tempra** 26, **Riflessi** 24, **Volontà** 24
Immunità malattia, veleno; **Resistenza** evanescente quando non è sanguinante
Velocità 0, volo 7 (fluttuare)

(+) **Aria Tagliente** (standard; a volontà)
+16 contro Riflessi; 2d8 + 5 danni.

Vento Fischiante (standard; a volontà)
Gittata 10; +16 contro Riflessi; 2d10 + 3 danni, e la falda tempestosa fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto.

Corrente Ascensionale Impetuosa (standard; ricarica ⚄ ⚅)
Gittata 10; +20 contro Tempra; il bersaglio viene sollevato in aria di 6 metri (4 quadretti) e trattenuto (tiro salvezza termina).
Tiro salvezza fallito: Il bersaglio viene sollevato di altri 6 metri.
Tiro salvezza riuscito: Il bersaglio precipita e subisce danni dalla caduta, se applicabili.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Primordiale

For 15 (+8)	**Des** 19 (+10)	**Sag** 19 (+10)
Cos 22 (+12)	**Int** 9 (+5)	**Car** 14 (+8)

Conoscenze delle falde tempestose

Arcano CD 18: Una falda tempestosa acquista solidità quando viene resa sanguinante. A differenza di molti elementali, le falde tempestose si alleano con altre creature, tentando di mantenersi dietro di esse durante una battaglia.

(Da sinistra a destra) sferzatore di fango, demonio di polvere, falda tempestosa e furia pietratempesta

Frantumatore pugno di roccia

I frantumatori pugno di roccia ricavano un grande piacere dal mettere in ginocchio i loro nemici.

Frantumatore Pugno di Roccia	**Livello 10 Bruto**
Bestia magica elementale Grande (terra)	PE 500

Iniziativa +7 **Sensi** Percezione +11
PF 125; **Sanguinante** 62; vedi anche *valanga interiore*
CA 22; **Tempra** 24, **Riflessi** 21, **Volontà** 21
Immunità malattia, pietrificazione, veleno
Velocità 5

Pugno di Granito (standard; a volontà)
Portata 2; +13 contro CA; 2d10 + 6 danni, e se il bersaglio è sanguinante, viene buttato a terra prono.

Valanga Interiore (quando è reso sanguinante per la prima volta; incontro)
Il frantumatore pugno di roccia ottiene 20 punti ferita temporanei. Se possiede ancora dei punti ferita temporanei all'inizio del suo turno successivo, li perde e ottiene 1 punto azione che deve utilizzare durante quel turno.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Primordiale
For 21 (+10) **Des** 15 (+7) **Sag** 12 (+6)
Cos 15 (+7) **Int** 4 (+2) **Car** 15 (+7)

Conoscenze dei frantumatori pugno di roccia

Arcano CD 16: Stupido e capriccioso, un frantumatore pugno di roccia si fa strada con la forza procedendo a casaccio attraverso il campo di battaglia, fissandosi su uno specifico bersaglio solo dopo che lo ha reso sanguinante.

Arcano CD 21: Le creature più intelligenti del Caos Elementale radunano spesso diversi frantumatori pugno di roccia e li chiudono dentro a camere sotterranee con il ruolo di trappole viventi.

Furia pietratempesta

Una furia pietratempesta è una massiccia creatura fatta di pietra e tuono, entrambi i quali vengono scatenati alla minima minaccia.

Furia Pietratempesta	**Livello 14 Artigliere**
Bestia magica elementale Media (aria, terra)	PE 1.000

Iniziativa +12 **Sensi** Percezione +9
PF 113; **Sanguinante** 56
CA 26; **Tempra** 26, **Riflessi** 25, **Volontà** 25
Immunità malattia, pietrificazione, veleno; **Resistenza** 10 tuono
Velocità 6

Pietre Macinanti (standard; a volontà)
+21 contro CA; 1d10 + 3 danni.

Scagliare Sasso Tempestoso (standard; a volontà) ✦ **Tuono**
Gittata 20; +21 contro CA; 2d8 + 6 danni. *Mancato:* Danni dimezzati. *Effetto:* Un quadretto attualmente occupato dal bersaglio diventa il quadretto di origine di un attacco con emanazione 2 che si verifica all'inizio del turno successivo della furia pietratempesta: +19 contro Tempra; 1d10 + 6 danni da tuono.

Proiezione di Schegge (minore; ricarica ⚁ ⚂ ⚃) ✦ **Tuono**
Emanazione ravvicinata 2; +21 contro CA; 1d6 + 6 danni più 1d6 danni da tuono, e la furia pietratempesta spinge il bersaglio di 2 quadretti.

Fusione con la Terra (quando è resa sanguinante per la prima volta; richiede che la furia pietratempesta si trovi sulla terra; incontro) ✦ **Teletrasporto**
La furia scompare, e nessuna creatura possiede linea di visuale o linea di effetto verso di essa. All'inizio del suo turno successivo, la furia riappare entro 10 quadretti dallo spazio di partenza.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Primordiale
For 16 (+10) **Des** 20 (+12) **Sag** 15 (+9)
Cos 23 (+13) **Int** 6 (+5) **Car** 20 (+12)

ZOLTAN BOROS & GABOR SZIKSZAI

Conoscenze delle furie pietratempesta

Arcano CD 18: Le furie pietratempesta sono creature di pietra e tuono viventi. Una furia pietratempesta non si fa scrupolo di includere gli alleati nell'area dei suoi attacchi, perciò questi esseri combattono meglio a fianco di creature resistenti al tuono. I nani concupiscono le armi tonanti realizzate con la pietra proveniente dal corpo di una furia.

Furia ventodiabolico

Turbini di nebbia e fulmini, le furie ventodiabolico dardeggiano attraverso l'aria come rapaci famelici.

Furia Ventodiabolico **Livello 12 Controllore**
Bestia magica elementale Grande (acqua, aria) PE 700

Iniziativa +11 **Sensi** Percezione +10
Zefiro Violento aura 3; la furia ventodiabolico fa scorrere di 1 quadretto ogni creatura che inizia il proprio turno entro l'aura.
PF 123; **Sanguinante** 61
CA 26; **Tempra** 24, **Riflessi** 25, **Volontà** 24
Immunità malattia, veleno; **Resistenza** 15 fulmine, 15 tuono
Velocità 0, volo 8 (fluttuare)

(+) **Detriti Volanti** (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Fulmine**
Portata 2; +17 contro CA; 2d8 + 5 danni.

Colpo Fulminante (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Fulmine**
Gittata 10; +16 contro Tempra; 3d8 + 5 danni da fulmine, e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo della furia ventodiabolico.

Esplosione di Tempesta (standard; a volontà) ✦ **Teletrasporto, Tuono**
Emanazione ravvicinata 2; +16 contro Riflessi; 1d10 + 5 danni da tuono. *Effetto:* La furia ventodiabolico si teletrasporta in qualsiasi spazio adiacente all'area di effetto dell'emanazione.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Primordiale
For 17 (+9) **Des** 21 (+11) **Sag** 19 (+10)
Cos 19 (+10) **Int** 6 (+4) **Car** 16 (+9)

Conoscenze delle furie ventodiabolico

Arcano CD 16: Una furia ventodiabolico è un avversario difficile da arginare. Se viene circondanta in mischia, esplode in uno scoppio fragoroso, poi si riforma in un'altra posizione più lontana dai suoi avversari.

Arcano CD 21: Talvolta le furie ventodiabolico attraversano accidentalmente i confini tra i piani. Catturata da una grande tempesta in un piano, una furia può essere trascinata al centro di una bufera impetuosa che impazza in un altro. Alcuni arconti conoscono un modo per imprigionare le furie ventodiabolico all'interno di vascelli magici, che poi pilotano verso altri piani sfruttando l'energia impetuosa di questi elementali.

Geonide

Il geonide è un elementale di roccia e terra che si aggira nel Sottosuolo in attesa che qualche creatura si imbatta in esso. In stato quiescente ha l'aspetto di un grosso masso, e rivela la sua vera forma solo quando si avvicina una preda.

Geonide **Livello 6 Appostato**
Bestia magica elementale Grande (terra) PE 250

Iniziativa +10 **Sensi** Percezione +11; scurovisione
PF 56; **Sanguinante** 28
CA 20; **Tempra** 18, **Riflessi** 17, **Volontà** 17
Immunità malattia, pietrificazione, veleno
Velocità 4

(+) **Tentacolo** (standard; a volontà)
Portata 2; +11 contro CA; 2d6 + 4 danni.

Presa Catturante (standard; a volontà)
Portata 2; +11 contro CA; 1d6 + 4 danni. *Effetto:* Il geonide effettua un secondo attacco contro lo stesso bersaglio. Se entrambi gli attacchi colpiscono, il bersaglio è afferrato.

Serrare il Guscio (standard; a volontà)
Emanazione ravvicinata 2; +9 contro Tempra; il bersaglio viene buttato a terra prono. *Effetto:* Il geonide serra il suo guscio. Quando il geonide ha il guscio chiuso, la sua velocità scende a 0, ottiene un bonus di +5 a tutte le difese e non possiede linea di effetto verso alcuna creatura che non sia quella afferrata. Il geonide fa scorrere nel proprio spazio la creatura che ha afferrato. La creatura afferrata possiede linea di visuale e linea di effetto solo verso il geonide. Il geonide non ottiene il suo bonus alle difese contro gli attacchi della creatura afferrata. Se la creatura afferrata sfugge, appare in un quadretto adiacente al geonide. Il geonide può aprire il guscio come azione minore.

Forma del Guscio
Un geonide con il guscio chiuso ha l'aspetto di un comune macigno. Una creatura può capire che il geonide è in realtà una bestia superando una prova di Percezione con CD 28.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Primordiale
Abilità Furtività +11
For 19 (+7) **Des** 16 (+6) **Sag** 17 (+6)
Cos 14 (+5) **Int** 6 (+1) **Car** 9 (+2)

Conoscenze dei geonidi

Arcano CD 17: Durante la guerra tra gli dèi e i primordiali, i geonidi fecero da guardiani e sentinelle lungo i sentieri nascosti che traforavano il mondo. Depositi segreti di armi, tesori e bestie da guerra dei primordiali sono ancora oggi nascosti in questi luoghi bui, dimenticati da tutti a parte i geonidi che continuano a montare la guardia nei loro paraggi.

Sferzatore di fango

Una creatura fatta di acqua e terra elementale, lo sferzatore di fango è un bruto crudele che adora annegare i suoi avversari.

Sferzatore di Fango **Livello 4 Bruto**
Bestia magica elementale Media (acqua, terra) PE 175

Iniziativa +4 **Sensi** Percezione +9; visione crepuscolare
PF 63; **Sanguinante** 31
CA 16; **Tempra** 17, **Riflessi** 15, **Volontà** 15
Immunità malattia, veleno
Velocità 5

Schianto (standard; a volontà)
+7 contro CA; 2d8 + 4 danni.

Schianto Annegante (standard; incontro)
+5 contro Tempra; 2d8 + 4 danni, e 5 danni continuati (tiro salvezza termina). *Mancato:* Danni dimezzati.

Palla di Fango (standard; a volontà)
Gittata 10; +5 contro Riflessi; il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina). Se il bersaglio è già rallentato, resta invece immobilizzato (tiro salvezza termina).

Corpo Amorfo (reazione immediata, quando viene colpito da un attacco in mischia; incontro)
Lo sferzatore di fango scatta di 3 quadretti.

Assalto Inesorabile
Uno sferzatore di fango ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire contro le creature rallentate o immobilizzate.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Primordiale
Abilità Furtività +9
For 18 (+6) **Des** 15 (+4) **Sag** 15 (+4)
Cos 13 (+3) **Int** 8 (+1) **Car** 11 (+2)

Conoscenze degli sferzatori di fango

Arcano CD 12: Uno sferzatore di fango seppellisce una vittima nel fango poco profondo, poi si attarda sopra questa tomba rudimentale per cibarsi del cadavere in lenta decomposizione. Questi esseri non sono interessati a oro, gemme o altre ricchezze, ma talvolta dei tesori restano sepolti insieme ai loro sfortunati proprietari.

Spunzone di fiamme

Composto da aria, terra e fuoco, lo spunzone di fiamme è un combattente di prima linea agli ordini di esseri più potenti del Caos Elementale.

Spunzone di Fiamme **Livello 5 Soldato**
Bestia magica elementale Media (aria, fuoco, terra) PE 200

Iniziativa +6 **Sensi** Percezione +4
PF 66; **Sanguinante** 33
CA 21; **Tempra** 18, **Riflessi** 16, **Volontà** 16
Immunità malattia, pietrificazione, veleno; **Resistenza** 10 fuoco
Velocità 7

Punta di Pietra (standard; a volontà) ✦ **Fuoco**
Portata 2; +12 contro CA; 1d8 danni più 1d6 danni da fuoco, e il bersaglio riceve vulnerabilità 5 fuoco ed è marchiato fino alla fine del turno successivo dello spunzone di fiamme.

Dardo Spunzone (standard; a volontà)
Gittata 5/10: +12 contro CA; 1d10 + 5 danni.

Spinta di Fuoco Tonante (reazione immediata, quando un nemico entro 2 quadretti dallo spunzone di fiamme scatta; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Fuoco, Tuono**
Lo spunzone di fiamme utilizza *punta di pietra* contro il nemico che attiva il potere. Se colpisce, lo spunzone di fiamme effettua un attacco secondario contro lo stesso bersaglio. *Attacco secondario:* +10 contro Tempra; 5 danni da tuono, e il bersaglio è stordito (tiro salvezza termina).

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Primordiale
For 13 (+3) **Des** 15 (+4) **Sag** 15 (+4)
Cos 18 (+6) **Int** 6 (+0) **Car** 8 (+1)

Conoscenze degli spunzoni di fiamme

Arcano CD 12: Uno spunzone di fiamme è un guscio vivente di pietra con un nucleo cavo pieno di fiamme ribollenti. Colpisce i nemici con schegge di pietra ardenti, rendendo i bersagli maggiormente suscettibili ai successivi attacchi basati sul fuoco.

(Da sinistra a destra) geonide, frantumatore pugno di roccia, vortice scheggiatempesta e furia ventodiabolico

Vortice Scheggiatempesta

Le tempeste di schegge si originano nel Caos Elementale come le bufere nel mondo naturale, ma soffiano affilati frammenti di pietra anziché fiocchi di neve. In mezzo a queste bufere si aggirano i vortici scheggiatempesta.

Un vortice scheggiatempesta è uno spazzino che si nutre della distruzione che resta sulla scia delle battaglie combattute dai suoi cugini elementali più forti.

Vortice Scheggiatempesta **Livello 7 Schermagliatore**
Bestia magica elementale Media (aria, terra) PE 300

Iniziativa +9 **Sensi** Percezione +6
Raffica Sabbiosa aura 1; ogni nemico entro l'aura subisce una penalità di -2 a tutte le difese.
PF 80; **Sanguinante** 40
CA 21; **Tempra** 19, **Riflessi** 20, **Volontà** 19
Immunità malattia, veleno
Velocità 0, volo 8 (fluttuare)
(+) **Schianto Abrasivo** (standard; a volontà)
+10 contro Tempra; 2d8 + 2 danni.
Deflagrazione Vorticosa (standard; ricarica ⚄ ⚅)
Il vortice scheggiatempesta scatta di 4 quadretti ed effettua un attacco: emanazione ravvicinata 1; +10 contro Riflessi; 3d8 + 3 danni, e il vortice spinge il bersaglio di 1 quadretto. *Mancato:* Danni dimezzati.

Allineamento Senza allineamento		**Linguaggi** Primordiale
For 10 (+3)	**Des** 19 (+7)	**Sag** 16 (+6)
Cos 16 (+6)	**Int** 5 (+0)	**Car** 6 (+1)

Vortice Scheggiatempesta Nubetornado **Livello 13 Schermagliatore gregario**
Bestia magica elementale Media (aria, terra) PE 200

Iniziativa +14 **Sensi** Percezione +10
Raffica Sabbiosa aura 1; ogni nemico entro l'aura subisce una penalità di -2 a tutte le difese.
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.
CA 27; **Tempra** 24, **Riflessi** 26, **Volontà** 24
Immunità malattia, veleno
Velocità 0, volo 8 (fluttuare)
(+) **Schianto Abrasivo** (standard; a volontà)
+16 contro Tempra; 12 danni.
Passo Vorticoso (movimento; a volontà)
Il vortice scheggiatempesta nubetornado scatta di 4 quadretti.

Allineamento Senza allineamento		**Linguaggi** Primordiale
For 11 (+6)	**Des** 22 (+12)	**Sag** 19 (+10)
Cos 19 (+10)	**Int** 5 (+3)	**Car** 6 (+4)

Vortice Scheggiatempesta Mulinello **Livello 23 Schermagliatore gregario**
Bestia magica elementale Media (aria, terra) PE 1.275

Iniziativa +21 **Sensi** Percezione +17
Raffica Sabbiosa aura 1; ogni nemico entro l'aura subisce una penalità di -2 a tutte le difese.
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.
CA 37; **Tempra** 35, **Riflessi** 36, **Volontà** 34
Immunità malattia, veleno
Velocità 0, volo 8 (fluttuare)
(+) **Schianto Abrasivo** (standard; a volontà)
+26 contro Tempra; 15 danni.
Passo Vorticoso (movimento; a volontà)
Il vortice scheggiatempesta mulinello scatta di 4 quadretti.

Allineamento Senza allineamento		**Linguaggi** Primordiale
For 12 (+12)	**Des** 27 (+19)	**Sag** 22 (+17)
Cos 24 (+18)	**Int** 5 (+8)	**Car** 6 (+9)

Conoscenze dei vortici scheggiatempesta

Arcano CD 14: Un vortice scheggiatempesta è lo spazzino del Caos Elementale. Benché sia di rado la prima creatura a cominciare uno scontro, il suo potente attacco di schianto lo rende un avversario pericoloso.

Gruppi di incontro

Gli elementali combattono più comunemente al fianco dei loro simili, o in compagnia di altre creature del Caos Elementale. Al di fuori del loro piano di origine, gli elementali si possono incontrare nel ruolo di guardiani di tombe e depositi dei tesori, o nelle località in cui sono stati evocati da potenti magie.

Incontro di livello 4 (PE 875)
- 2 esploratori d'argilla (livello 2 appostato, *MM* 154)
- 3 demoni di polvere (livello 3 schermagliatore)
- 1 umano incantatore (livello 4 artigliere, *MM* 132)

Incontro di livello 6 (PE 1.275)
- 3 demoni di polvere (livello 3 schermagliatore)
- 2 spunzoni di fiamme (livello 5 soldato)
- 1 geonide (livello 6 appostato)
- 1 sferzatore di fango (livello 4 bruto)

Incontro di livello 7 (PE 1.500)
- 4 spunzoni di fiamme (livello 5 soldato)
- 1 imp (livello 3 appostato, *MM* 132)
- 2 lanciatori magmatici (livello 4 artigliere, *MM* 38)
- 1 tiefling eretico (livello 6 artigliere, *MM* 247)

Incontro di livello 9 (PE 2.100)
- 3 vortici scheggiatempesta (livello 7 schermagliatore)
- 4 vortici scheggiatempesta nubetornado (livello 13 schermagliatore gregario)
- 1 assalitore ventoso (livello 9 appostato)

Incontro di livello 12 (PE 3.700)
- 2 frantumatori pugno di pietra (livello 10 bruto)
- 2 furie pietratempesta (livello 14 artigliere)
- 1 furia ventodiabolico (livello 12 controllore)

Incontro di livello 15 (PE 6.400)
- 2 distruttori fuocogelato (livello 14 bruto)
- 1 falda tempestosa (livello 13 controllore)
- 1 beholder occhio di fiamma (livello 13 artigliere d'elite, *MM* 32)
- 4 salamandre codafiamma (livello 14 schermagliatore, *MM* 222)

FALCO

Quando questi predatori piumati sono in caccia, i cieli tranquilli diventano un pericoloso campo di battaglia.

Falco di sangue

I falchi di sangue sono cacciatori aggressivi che utilizzano i loro artigli affilati come rasoi per infliggere ferite tremende.

Falco di Sangue	**Livello 1 Schermagliatore**
Bestia naturale Piccola	PE 100

Iniziativa +5 **Sensi** Percezione +1
PF 27; **Sanguinante** 13
CA 15; **Tempra** 12, **Riflessi** 14, **Volontà** 12
Velocità 2 (maldestro), volo 6

⊕ **Graffiare con gli Artigli** (standard; a volontà)
+6 contro CA; 1d6 + 5 danni, e il bersaglio subisce 2 danni continuati, o 5 danni continuati se il falco di sangue è sanguinante (tiro salvezza termina).

† **Attacco in Volo** (standard; a volontà)
Il falco di sangue vola di 6 quadretti ed effettua un attacco di *graffiare con gli artigli* in qualsiasi punto durante il suo movimento. Il falco di sangue non provoca attacchi di opportunità quando si allontana dal bersaglio.

Allineamento Senza allineamento		**Linguaggi** -
For 13 (+1)	**Des** 16 (+3)	**Sag** 13 (+1)
Cos 11 (+0)	**Int** 2 (-4)	**Car** 7 (-2)

Falco di brina

Nativi del Caos Elementale, i falchi di brina sono temibili cacciatori volanti che sconfinano spesso nel mondo in cerca di prede.

Falco di Brina	**Livello 7 Schermagliatore**
Bestia elementale Piccola (freddo)	PE 300

Iniziativa +9 **Sensi** Percezione +6
PF 80; **Sanguinante** 40
CA 21; **Tempra** 19, **Riflessi** 20, **Volontà** 19
Immunità malattia, veleno; **Resistenza** 10 freddo
Velocità 2 (maldestro), volo 8

⊕ **Artigli di Ghiaccio** (standard; a volontà) ✦ **Freddo**
+12 contro CA; 1d6 + 5 danni più 1d6 danni da freddo.

† **Attacco in Volo** (standard; a volontà)
Il falco di brina vola di 8 quadretti ed effettua un attacco con gli *artigli di ghiaccio* in qualsiasi punto durante il suo movimento. Il falco di brina non provoca attacchi di opportunità quando si allontana dal bersaglio.

⇐ **Strido Congelante** (standard; a volontà) ✦ **Freddo**
Propagazione ravvicinata 3; +10 contro Tempra; 1d8 + 5 danni da freddo, e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).

Frantumazione
Gli attacchi in mischia di un falco di brina infliggono 2d6 danni da freddo extra contro le creature rallentate.

Allineamento Senza allineamento		**Linguaggi** -
For 14 (+5)	**Des** 19 (+7)	**Sag** 16 (+6)
Cos 16 (+6)	**Int** 2 (-1)	**Car** 8 (+2)

MATIAS TAPIA

Conoscenze dei falchi

Arcano CD 19: Sebbene abbiano origine del Caos Elementale, i falchi di brina si possono trovare anche nei luoghi elevati e nelle regioni fredde del mondo naturale. Lo strido di un falco di brina può rallentare i movimenti degli avversari, rendendoli più vulnerabili ai suoi attacchi.

Natura CD 10: I falchi di sangue sono rapaci letali addestrati come cacciatori da molte razze. I loro micidiali artigli causano ferite che continuano a sanguinare, e i loro attacchi in volo li rendono difficili da respingere.

Gruppi di incontro

Come la maggior parte dei rapaci, i falchi di sangue e i falchi di brina si possono incontrare insieme ai loro simili o come volatili da caccia addestrati da altre creature.

Incontro di livello 2 (PE 725)
- 3 falchi di sangue (livello 1 schermagliatore)
- 1 draco cercasangue (livello 4 soldato)
- 2 elfi arcieri (livello 2 artigliere, *MM* 256)

Incontro di livello 6 (PE 1.400)
- 2 falchi di brina (livello 7 schermagliatore)
- 1 orco furia di sangue (livello 7 bruto d'elite, *MM* 108)
- 1 orco occhio di Gruumsh (livello 5 controllore, *MM* 191)

FELARCA

L'UMANOIDE PIUMATO FELARCA e il fera simile a un uccello sono due aspetti della stessa creatura, per metà naturale e per metà elementale. I felarchi sono creature umanoidi con la pelle percorsa da fiammelle. Ambiscono alla libertà e le avventure. Quando un felarca viene ucciso, si consuma in uno scoppio di fuoco e il fera si materializza scaturendo fuori dal Caos Elementale, animato da propositi di vendetta.

FELARCA INCANTATORE

I FELARCHI INCANTATORI HANNO ANIME DI FUOCO che ardono del desiderio di essere libere.

TATTICHE DEI FELARCHI INCANTATORI

Un felarca incantatore preferisce restare indietro, utilizzando i suoi potenti attacchi a distanza e ad area.

Felarca Incantatore **Livello 12 Artigliere**
Umanoide naturale Medio PE 350

Iniziativa +10 **Sensi** Percezione +12
Calore della Fenice (Fuoco) aura 1; ogni creatura che entra o inizia il proprio turno nell'aura subisce 5 danni da fuoco.
PF 93; **Sanguinante** 46; vedi anche *rinascere dalle ceneri*
CA 24; **Tempra** 23, **Riflessi** 23, **Volontà** 25
Resistenza 10 fuoco; **Vulnerabilità** 5 freddo
Velocità 6

(†) **Pugnale Ardente** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Fuoco**
+16 contro CA; 1d4 + 6 danni da fuoco.

(⚡) **Raggio della Fenice** (standard; a volontà) ✦ **Fuoco**
Gittata 20; +17 contro Riflessi; 2d8 + 5 danni da fuoco.

↺ **Rinascere dalle Ceneri** (quando il felarca incantatore scende a 0 punti ferita) ✦ **Fuoco, Zona**
Emanazione ravvicinata 2; +13 contro Riflessi; 3d8 + 5 danni da fuoco. *Effetto:* L'emanazione crea una zona di fuoco che permane fino alla fine dell'incontro. Ogni creatura che entra o inizia il proprio turno nella zona subisce 5 danni da fuoco. In aggiunta, quando dovrebbe svolgersi il turno successivo del felarca incantatore, un fera appare entro la zona.

Fiamme della Fenice (standard; ricarica ⚁ ⚅) ✦ **Fuoco**
Emanazione ad area 2 entro 20; +15 contro Riflessi; 1d8 + 5 danni da fuoco, e 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune, Primordiale
Abilità Diplomazia +15, Intuizione +17

For 13 (+7)	**Des** 19 (+10)	**Sag** 22 (+12)
Cos 15 (+8)	**Int** 16 (+9)	**Car** 18 (+10)

Equipaggiamento pugnale

CONOSCENZE DEI FELARCHI INCANTATORI

Natura CD 16: I felarchi incantatori imbrigliano la loro innata padronanza del fuoco. Preferiscono andare all'avventura con mentori che promuovano le ricerche di antiche conoscenze. Alcuni incantatori si mettono in cerca delle loro controparti fera nella speranza di potenziare la propria magia.

FELARCA COMBATTENTE

I FELARCHI COMBATTENTI SONO INTREPIDI di fronte al pericolo, sgusciando spesso tra le lame dei nemici e rispondendo con il fuoco.

TATTICHE DEI FELARCHI COMBATTENTI

Un felarca combattente non ha paura di correre rischi, provocando deliberatamente attacchi di opportunità per mettere alla prova la volontà di un nemico di subire gli effetti del suo *passo ardente*.

Felarca Combattente **Livello 12 Schermagliatore**
Umanoide naturale Medio (fuoco) PE 350

Iniziativa +14 **Sensi** Percezione +8
Calore della Fenice (Fuoco) aura 1; ogni creatura che entra o inizia il proprio turno nell'aura subisce 5 danni da fuoco.
PF 114; **Sanguinante** 57; vedi anche *rinascere dalle ceneri*
CA 26; **Tempra** 23, **Riflessi** 25, **Volontà** 25
Resistenza 10 fuoco; **Vulnerabilità** 5 freddo
Velocità 7

(†) **Falchion Ardente** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Fuoco**
+17 contro CA; 2d4 + 6 danni da fuoco (crit 4d4 + 14 danni da fuoco).

↺ **Rinascere dalle Ceneri** (quando il felarca combattente scende a 0 punti ferita) ✦ **Fuoco, Zona**
Emanazione ravvicinata 2; +13 contro Riflessi; 3d8 + 5 danni da fuoco. *Effetto:* L'emanazione crea una zona di fuoco che permane fino alla fine dell'incontro. Ogni creatura che entra o inizia il proprio turno nella zona subisce 5 danni da fuoco. In aggiunta, quando dovrebbe svolgersi il turno successivo del felarca combattente, un fera appare entro la zona.

Passo Ardente ✦ **Fuoco**
Qualsiasi creatura che colpisca il felarca combattente con un attacco di opportunità subisce 3d6 danni da fuoco.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune, Primordiale
Abilità Acrobazia +17, Atletica +12

For 13 (+7)	**Des** 23 (+12)	**Sag** 14 (+8)
Cos 10 (+6)	**Int** 10 (+6)	**Car** 18 (+10)

Equipaggiamento falchion

CONOSCENZE DEI FELARCHI COMBATTENTI

Natura CD 16: I felarchi combattenti si vedono di rado negli eserciti regolari, in quanto preferiscono la libertà degli impieghi mercenari. Essendo creature che apprezzano la libertà, quasi tutti i felarchi combattenti a parte quelli più privi di scrupoli rifiutano di lavorare per chi possiede schiavi.

FERA

GLI UCCELLI FERA SOLCANO I CIELI DEL CAOS ELEMENTALE, con pensieri inconoscibili alle loro controparti felarchi.

TATTICHE DEI FERA

Un fera combatte con furia violenta e spesso provoca danni anche agli alleati e non solo ai nemici con i suoi attacchi ravvicinati. Inizia una battaglia usando *piume di fiamme*, preferibilmente su più avversari, poi concentra i suoi attacchi con gli artigli contro un bersaglio che appaia suscettibile ai danni da fuoco, impiegando di nuovo *piume di fiamme* quando quel potere si ricarica. Quando viene messo alle strette da numerosi avversari, il fera utilizza *attacco in volo* per cambiare posizione.

(Da sinistra a destra) felarca combattente, fera e felarca incantatore

Fera	**Livello 12 Schermagliatore**
Bestia magica elementale Media (fuoco)	PE 350

Iniziativa +14 **Sensi** Percezione +8

Calore della Fenice (Fuoco) aura 2; ogni creatura che entra o inizia il proprio turno nell'aura subisce 5 danni da fuoco.

PF 114; **Sanguinante** 57; vedi anche *morte esplosiva*

CA 26; **Tempra** 23, **Riflessi** 25, **Volontà** 25

Resistenza 15 fuoco; **Vulnerabilità** 5 freddo

Velocità 6, volo 10

Punti azione 1

⊕ **Artiglio** (standard; a volontà) ✦ **Fuoco**
+17 contro CA; 1d4 + 5 danni, e 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

↺ **Piume di Fiamme** (standard; ricarica ⚁ ⚂ ⚃) ✦ **Fuoco**
Propagazione ravvicinata 4; +15 contro Riflessi; 3d6 + 5 danni da fuoco.

⊕/↺ **Attacco in Volo** (standard; incontro) ✦ **Fuoco**
Il fera vola della propria velocità senza provocare attacchi di opportunità, ed effettua un attacco con gli artigli o un attacco con le *piume di fiamme* in qualsiasi punto durante il movimento.

↺ **Morte Esplosiva** (quando il fera scende a 0 punti ferita) ✦ **Fuoco, Zona**
Emanazione ravvicinata 2; +13 contro Riflessi; 3d8 + 5 danni da fuoco. *Effetto:* L'emanazione crea una zona di fuoco che permane fino alla fine dell'incontro. Ogni creatura che entra o inizia il proprio turno nella zona subisce 5 danni da fuoco.

Allineamento Senza allineamento		**Linguaggi** Comune, Primordiale
For 13 (+7)	**Des** 23 (+12)	**Sag** 14 (+8)
Cos 10 (+6)	**Int** 10 (+6)	**Car** 18 (+10)

Conoscenze dei felarchi

Arcano CD 16: I fera sono creature simili a uccelli che volano attraverso i cieli del Caos Elementale. Quando è arrabbiato, un fera combatte ferocemente.

Arcano o Natura CD 21: Ogni felarca condivide la propria anima con un fera. I due sono inestricabilmente legati, e la morte dell'uno evoca la forma infuriata dell'altro. Fino a quando la sua altra metà sopravvive, un felarca o fera ucciso ritorna in vita dopo qualche tempo. Un fera o felarca che condividono un'anima possono essere diversi quanto due creature prive di qualsiasi connessione. Ogni metà prova solo una vaga sensazione della personalità e delle emozioni dell'altra.

Gruppi di incontro

I felarchi preferiscono allearsi alle creature di spirito libero. La loro brama di vagabondaggio li spinge a viaggiare in molte terre lontane, e questi umanoidi si possono trovare quasi dappertutto.

Incontro di livello 12 (PE 3.700)

- 1 driade strega dei rovi (livello 13 controllore d'elite, *MM* 96)
- 1 felarca combattente (livello 12 schermagliatore d'elite)
- 4 serpilingua zeloti (livello 12 gregario, *MM* 272)

ZOLTAN BOROS & GABOR SZIKSZAI

Umanoidi grandi e feroci della Selva Fatata, i firbolg vivono per la caccia. Danno valore all'indipendenza, al coraggio e al terreno mediano tra il bene e il male. Sono agenti del destino, della morte e della terra selvaggia che non perdona.

Firbolg persecutore

Un firbolg persecutore attacca apertamente le prede per distrarle dalla minaccia costituita dal resto della sua banda di cacciatori.

Firbolg Persecutore — **Livello 11 Soldato**
Umanoide fatato Grande — PE 600

Iniziativa +11 — **Sensi** Percezione +9; visione crepuscolare
PF 113; **Sanguinante** 56
Rigenerazione 5
CA 28; **Tempra** 24, **Riflessi** 23, **Volontà** 23
Vulnerabilità necrotico (se il firbolg persecutore subisce danni necrotici, la rigenerazione non funziona nel suo turno successivo)
Tiri salvezza +2 contro effetti di charme, immobilizzato, rallentato e trattenuto
Velocità 8

(+) **Ascia da Battaglia** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Portata 2; +18 contro CA; 1d12 + 7 danni.

+ **Guidare Preda** (standard; si ricarica quando è reso sanguinante per la prima volta) ✦ **Arma, Paura**
Portata 2; +17 contro Tempra; 2d8 + 7 danni, e il firbolg persecutore fa scorrere il bersaglio di 2 quadretti. Il firbolg effettua un attacco secondario. *Attacco secondario:* +15 contro Volontà; il bersaglio deve muoversi o scattare per allontanarsi dal persecutore con la prima azione del suo turno successivo o restare frastornato fino alla fine di quel turno.

+ **Colpo Perseguitante** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Portata 2; +18 contro CA; 1d12 + 7 danni, e il firbolg persecutore fa scorrere il bersaglio di 2 quadretti.

Ascia (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Gittata 5/10; +17 contro CA; 1d8 + 5 danni, e il bersaglio viene buttato a terra prono.

Fuoco Lunare (minore 1/round; ricarica ⚁ ⚂ ⚀)
Gittata 10; +16 contro Volontà; fino alla fine del turno successivo del firbolg persecutore, il bersaglio è marchiato e non può trarre beneficio da invisibilità od occultamento.

Balzo del Cacciatore
Un firbolg persecutore non provoca attacchi di opportunità quando salta.

Allineamento Senza allineamento — **Linguaggi** Comune, Elfico
Abilità Atletica +15, Furtività +14, Intimidire +11, Natura +14

For 21 (+10)	**Des** 18 (+9)	**Sag** 18 (+9)
Cos 17 (+8)	**Int** 11 (+5)	**Car** 12 (+6)

Equipaggiamento corazza di scaglie, scudo leggero, ascia da battaglia, 3 asce da lancio

Tattiche dei firbolg persecutori

Aprendo un combattimento con *fuoco lunare*, il firbolg utilizza *guidare preda* per manovrare un avversario e metterlo in pericolo. Insegue il nemico, impiegando *balzo del cacciatore* se necessario. Successivamente, il persecutore mantiene vivo il ritmo della battaglia e dispone i propri alleati in posizioni di vantaggio usando *colpo perseguitante*. Se ferito gravemente, il firbolg persecutore potrebbe ricorrere a *guidare preda* per disimpegnarsi e fuggire.

Firbolg cacciatore

Un firbolg cacciatore si specializza nel colpire le prede di sorpresa, balzando fuori da un nascondiglio per attaccare dopo che alleati più robusti hanno già impegnato il nemico.

Firbolg Cacciatore — **Livello 12 Schermagliatore**
Umanoide fatato Grande — PE 700

Iniziativa +14 — **Sensi** Percezione +16; visione crepuscolare
PF 123; **Sanguinante** 61
Rigenerazione 5
CA 26; **Tempra** 22, **Riflessi** 25, **Volontà** 24
Vulnerabilità necrotico (se il firbolg cacciatore subisce danni necrotici, la rigenerazione non funziona nel suo turno successivo)
Tiri salvezza +2 contro effetti di charme, immobilizzato, rallentato e trattenuto
Velocità 8

(+) **Lancia** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Portata 2; +17 contro CA; 1d10 + 6 danni.

(+) **Giavellotto** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Gittata 10/20; +18 contro CA; 1d8 + 7 danni.

+/+ **Colpo Inabilitante** (standard; si ricarica quando è reso sanguinante per la prima volta)
Il firbolg cacciatore effettua un attacco con la lancia o con il giavellotto. Se colpisce, l'attacco infligge 2d6 danni extra, e il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina). *Effetto secondario:* Il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).

+/+ **Attacco Mobile** (standard; a volontà)
Il firbolg cacciatore si muove di 8 quadretti ed effettua un attacco con la lancia o con il giavellotto in qualsiasi punto durante il movimento. Il cacciatore non provoca attacchi di opportunità quando si allontana dal suo bersaglio o quando effettua l'attacco a distanza.

Fuoco Lunare (minore 1/round; ricarica ⚁ ⚂ ⚀)
Gittata 10; +16 contro Volontà; fino alla fine del turno successivo del firbolg cacciatore, gli attacchi del cacciatore contro il bersaglio infliggono 1d6 danni extra, e il bersaglio non può trarre beneficio da invisibilità od occultamento.

Balzo del Cacciatore
Un firbolg cacciatore non provoca attacchi di opportunità quando salta.

Allineamento Senza allineamento — **Linguaggi** Comune, Elfico
Abilità Atletica +15, Furtività +17, Intimidire +12, Natura +16

For 18 (+10)	**Des** 22 (+12)	**Sag** 20 (+11)
Cos 19 (+10)	**Int** 12 (+7)	**Car** 13 (+7)

Equipaggiamento armatura di cuoio, lancia, 3 giavellotti

Tattiche dei firbolg cacciatori

Un firbolg cacciatore utilizza *fuoco lunare* per amplificare l'efficacia nel suo attacco *colpo inabilitante*. Impiega *balzo del cacciatore* per sfuggire ai nemici e manovrare sul campo per ottenere il vantaggio in combattimento.

Firbolg veggente lunare

Quando inizia una battaglia, il firbolg veggente lunare convoca il fato più oscuro contro il nemico.

Firbolg Veggente Lunare **Livello 14 Controllore**
Umanoide fatato Grande PE 1.000

Iniziativa +11 **Sensi** Percezione +18; visione crepuscolare
PF 141; **Sanguinante** 70
Rigenerazione 5
CA 28; **Tempra** 26, **Riflessi** 24, **Volontà** 27
Vulnerabilità necrotico (se il firbolg veggente lunare subisce danni necrotici, la rigenerazione non funziona nel suo turno successivo)
Tiri salvezza +2 contro effetti di charme, immobilizzato, rallentato e trattenuto
Velocità 8

Mazza Lunare (standard; a volontà) ✦ **Arma, Radioso**
Portata 2; +18 contro Riflessi; 1d10 + 7 danni radiosi, e il bersaglio è accecato fino all'inizio del suo turno successivo.

Tabù del Corvo (standard; incontro) ✦ **Necrotico, Radioso**
Gittata 10; +18 contro Tempra; 3d8 + 6 danni necrotici, i tiri per colpire contro il bersaglio possono ottenere un colpo critico con risultati di 18-20, e il bersaglio subisce 10 danni necrotici extra da ogni colpo critico (tiro salvezza termina entrambi). *Effetto secondario:* I tiri per colpire contro il bersaglio possono ottenere un colpo critico con risultati di 19-20 (tiro salvezza termina).

Fuoco Lunare (minore 1/round; ricarica ⚁ ⚂ ⚀)
Gittata 10; +18 contro Volontà; fino alla fine del turno successivo del firbolg veggente lunare, il bersaglio concede vantaggio in combattimento al veggente e non può trarre beneficio da invisibilità od occultamento.

Colpo della Luna (standard; ricarica ⚂ ⚀) ✦ **Charme, Psichico**
Emanazione ravvicinata 5; bersaglia un nemico influenzato da *fuoco lunare*; +18 contro Volontà; 2d8 + 6 danni psichici, e il bersaglio è dominato fino alla fine del turno successivo del firbolg veggente lunare.

Spiriti Segugi (standard; si ricarica quando è reso sanguinante per la prima volta)
Propagazione ravvicinata 5; bersaglia i nemici; +17 contro Riflessi; 2d6 + 6 danni, e il bersaglio è rallentato e non può teletrasportarsi (tiro salvezza termina entrambi).

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune, Elfico
Abilità Arcano +14, Atletica +15, Natura +18, Religione +14
For 17 (+10) **Des** 18 (+11) **Sag** 23 (+13)
Cos 21 (+12) **Int** 14 (+9) **Car** 15 (+9)
Equipaggiamento armatura di cuoio, mazza, maschera lunare

Tattiche dei firbolg veggenti lunari

Quando inizia la battaglia, il firbolg veggente lunare prende di mira un avversario con *fuoco lunare*, poi rende quel nemico più vulnerabile usando *tabù del corvo*. I membri del gruppo di caccia del firbolg concentrano i loro attacchi in mischia sugli avversari influenzati dal *tabù del corvo*. Il veggente lunare tenta poi di influenzare il maggior numero possibile di nemici con un attacco di *spiriti segugi*. Impiega *colpo della luna* nelle fasi successive della battaglia, spesso per costringere il bersaglio a fornire una copertura per la fuga del veggente.

Firbolg orso sanguinario

Dotato della capacità di assumere la forma di una temibile bestia, il firbolg orso sanguinario è un nemico selvaggio e sprezzante del pericolo.

Firbolg Orso Sanguinario **Livello 15 Bruto d'elite**
Umanoide fatato Grande PE 2.400

Iniziativa +12 **Sensi** Percezione +18; visione crepuscolare
PF 240; **Sanguinante** 120; vedi anche *forma dell'orso sanguinario*
Rigenerazione 5 (10 in forma di orso sanguinario)
CA 27; **Tempra** 28, **Riflessi** 25, **Volontà** 28
Vulnerabilità necrotico (se il firbolg orso sanguinario subisce danni necrotici, la rigenerazione non funziona nel suo turno successivo)
Tiri salvezza +2 (+4 contro effetti di charme, immobilizzato, rallentato e trattenuto)
Velocità 8
Punti azione 1

Schianto (standard; a volontà)
Portata 2; +18 contro CA; 2d8 + 9 danni.

Artiglio (standard; utilizzabile solo in forma di orso sanguinario; a volontà)
Portata 2; +18 contro CA; 2d12 + 9 danni.

Doppio Attacco (standard; a volontà)
Il firbolg orso sanguinario effettua due attacchi basilari in mischia. Se il firbolg colpisce con entrambi gli attacchi, può effettuare un attacco secondario contro lo stesso bersaglio. *Attacco secondario:* +17 contro Tempra; il bersaglio è afferrato.

Dilaniamento dell'Orso Sanguinario (standard; si ricarica quando è reso sanguinante)
Portata 2; bersaglia una creatura afferrata dal firbolg orso sanguinario; nessun tiro per colpire; 4d10 + 9 danni, e se il firbolg è in forma di orso sanguinario, può effettuare un attacco con il morso contro il bersaglio come azione gratuita.

Morso (standard; utilizzabile solo in forma d'orso sanguinario; a volontà)
+18 contro CA; 3d12 + 9 danni, e se il bersaglio sta concedendo vantaggio in combattimento al firbolg orso sanguinario, subisce 10 danni continuati (tiro salvezza termina).

Fuoco Lunare (minore; ricarica ⚁ ⚂ ⚀)
Gittata 10; +15 contro Volontà; fino alla fine del turno successivo del firbolg orso sanguinario, il bersaglio non può trarre beneficio da invisibilità od occultamento.

Forma di Orso Sanguinario (quando è reso sanguinante per la prima volta; incontro) ✦ **Guarigione, Metamorfosi**
Il firbolg orso sanguinario assume una forma ibrida di umanoide e orso. Recupera tutti i suoi punti ferita, ottiene rigenerazione 10 e ottiene attacchi con il morso e gli artigli. Quando il firbolg orso sanguinario viene reso sanguinante per la seconda volta, riprende la propria forma normale fino alla fine dell'incontro.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune, Elfico
Abilità Atletica +19, Intimidire +13, Natura +18
For 24 (+14) **Des** 20 (+12) **Sag** 22 (+13)
Cos 20 (+12) **Int** 12 (+8) **Car** 13 (+8)
Equipaggiamento armatura di pelle, elmo dell'orso

Tattiche dei firbolg orsi sanguinari

Lanciandosi nel cuore del combattimento, il firbolg orso sanguinario si concentra su un solo nemico, tentando di afferrarlo per usare *dilaniamento dell'orso sanguinario* contro di lui nel round successivo. Il firbolg agisce in modo avventato fino a quando non può assumere la sua forma di orso sanguinario, dopodiché si comporta come un orso feroce in preda alla frenesia (sebbene più forte e più resistente), facendo del suo meglio per usare *dilaniamento dell'orso sanguinario* ancora una volta prima di essere costretto a riprendere la sua forma normale.

Firbolg corvo fantasma

Dall'alto dei cieli, questo firbolg mutaforma plana sulla battaglia nella sua terrificante forma spettrale.

Firbolg Corvo Fantasma **Livello 15 Appostato d'elite**
Umanoide fatato Grande PE 2.400

Iniziativa +18 **Sensi** Percezione +18; visione crepuscolare
PF 238; **Sanguinante** 119
Rigenerazione 5
CA 30; **Tempra** 28, **Riflessi** 29, **Volontà** 28
Vulnerabilità necrotico (se il firbolg corvo fantasma subisce danni necrotici, la rigenerazione non funziona nel suo turno successivo)
Tiri salvezza +2 (+4 contro effetti di charme, immobilizzato, rallentato e trattenuto)
Velocità 8
Punti azione 1

Piccone da Guerra Pesante (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Portata 2; +21 contro CA; 1d12 + 7 danni (crit 2d12 + 19).

Doppio Attacco (standard; a volontà)
Il firbolg corvo fantasma effettua due attacchi con il piccone da guerra pesante. Se il firbolg colpisce con entrambi gli attacchi, uno dei bersagli a scelta del corvo fantasma è accecato (tiro salvezza termina).

Fuoco Lunare (minore 1/round; ricarica ⚁ ⚂ ⚃)
Gittata 10; +19 contro Volontà; fino alla fine del turno successivo del firbolg corvo fantasma, il bersaglio non può trarre beneficio da invisibilità od occultamento.

Forma di Corvo Fantasma (minore; a volontà) ✦ **Metamorfosi**
Finchè il firbolg corvo fantasma non attacca, ottiene i tratti evanescente e intangibile e una velocità di volo (maldestro) pari alla sua velocità sul terreno. Quando è in condizioni di luce fioca o oscurità, possiede occultamento mentre si trova in questa forma.

Attacco del Corvo Fantasma
Quando il firbolg corvo fantasma colpisce un bersaglio che all'inizio del turno del firbolg non era in grado di vederlo, l'attacco infligge 2d8 danni extra.

Volo del Cacciatore
Un firbolg corvo fantasma non provoca attacchi di opportunità quando salta o quando si muove a velocità dimezzata mentre vola.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune, Elfico
Abilità Atletica +18, Furtività +19, Natura +18

For 20 (+13)	**Des** 23 (+14)	**Sag** 21 (+13)
Cos 17 (+11)	**Int** 13 (+9)	**Car** 15 (+10)

Equipaggiamento armatura di cuoio, elmo del corvo, piccone da guerra pesante

Tattiche dei firbolg corvi fantasma

Il corvo fantasma usa *doppio attacco* contro due avversari, sperando di accecarne uno. Dirige almeno un attacco per round contro un bersaglio accecato al fine di trarre vantaggio da *attacco del corvo fantasma*. Se ciò non è possibile, assume la *forma di corvo fantasma* per nascondersi e preparare un altro attacco furtivo.

Firbolg maestro della Caccia Selvaggia

Il firbolg maestro della Caccia Selvaggia insegue un avversario con determinazione implacabile attraverso il campo di battaglia.

Firbolg Maestro della Caccia Selvaggia **Livello 22 Schermagliatore d'elite**
Umanoide fatato Grande PE 8.300

Iniziativa +22 **Sensi** Percezione +24; visione crepuscolare
PF 404; **Sanguinante** 202
Rigenerazione 10
CA 36; **Tempra** 33, **Riflessi** 35, **Volontà** 34
Vulnerabilità necrotico (se il firbolg maestro della Caccia Selvaggia subisce danni necrotici, la rigenerazione non funziona nel suo turno successivo)
Tiri salvezza +2 (+4 contro effetti di charme, immobilizzato, rallentato e trattenuto)
Velocità 8, volo 8 (maldestro)
Punti azione 1

Lancia della Caccia (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Portata 2; +27 contro CA; 2d10 + 7 danni.

Trafiggere la Preda (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Gittata 10/20; +27 contro CA; 2d10 + 7 danni. *Effetto:* La lancia del firbolg maestro della Caccia Selvaggia ritorna in mano al firbolg dopo che ha effettuato questo attacco.

Doppio Attacco (standard; a volontà)
Il firbolg maestro della Caccia Selvaggia effettua due attacchi con la *lancia della caccia*.

Colpo Mortale (standard; si ricarica quando è reso sanguinante per la prima volta)
Il firbolg maestro della Caccia Selvaggia effettua un attacco con la *lancia della caccia* o con *trafiggere la preda* contro un nemico sanguinante. Se va a segno, l'attacco diventa un colpo critico e infligge 6d6 danni extra. Se l'attacco riduce il bersaglio a 0 punti ferita o meno, il maestro ottiene 1 punto azione.

Fuoco Lunare (minore 1/round; a volontà)
Gittata 10; +25 contro Volontà; fino alla fine del turno successivo del firbolg maestro della Caccia Selvaggia, il bersaglio è marchiato, concede vantaggio in combattimento al maestro e non può trarre beneficio da invisibilità od occultamento.

Cacciatore Lunare
Gli attacchi del firbolg maestro della Caccia Selvaggia infliggono 2d6 danni extra alle creature influenzate dal *fuoco lunare*.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune, Elfico
Abilità Acrobazia +25, Atletica +23, Furtività +25, Natura +24

For 24 (+18)	**Des** 28 (+20)	**Sag** 26 (+19)
Cos 18 (+15)	**Int** 15 (+13)	**Car** 18 (+15)

Equipaggiamento scudo leggero, elmo del cervo, lancia lunga

Tattiche dei firbolg maestri della Caccia Selvaggia

Un firbolg maestro della Caccia Selvaggia piazza rapidamente il *fuoco lunare* su un avversario, per cogliere subito il vantaggio di *cacciatore lunare*. Successivamente, compie ogni sforzo per rendere sanguinante l'avversario allo scopo di creare un'opportunità per un *colpo mortale*. Un firbolg maestro della Caccia Selvaggia è in grado di volare, e lo fa principalmente per evitare gli ostacoli e il terreno pericoloso.

(Da sinistra a destra) firbolg orso sanguinario, maestro della Caccia Selvaggia e corvo fantasma

STEVE PRESCOTT

Conoscenze dei firbolg

Arcano CD 20: I firbolg sono i cacciatori della Selva Fatata, creatori e custodi della Caccia Selvaggia. Piccoli insediamenti di firbolg punteggiano il loro territorio nelle regioni più impervie della Selva Fatata, appollaiati su erti colli, terreno pericoloso o piattaforme di roccia fluttuanti per difendersi meglio.

La società dei firbolg è composta da clan guidati dai combattenti più capaci, di solito maestri della Caccia Selvaggia. I legami famigliari e dei clan sono molto forti presso i firbolg.

Arcano CD 25: La religione dei firbolg è incentrata su 3 divinità: la Fanciulla (Sehanine), la Madre (Melora) e la Vecchia (la Regina Corvo). Come popolo, i firbolg seguono i precetti della Fanciulla, che impongono loro di camminare sulla via che corre in mezzo al bene e al male.

I sacerdoti firbolg, di solito femmine, sono chiamati veggenti lunari e trattati con grande rispetto. I veggenti e i combattenti scelti devoti alle divinità indossano maschere o elmi che nascondono i loro lineamenti.

Arcano CD 30: I firbolg amano i trofei e tesori, ma considerano le promesse delle altre creature più preziose della ricchezza. Queste creature possono indire una caccia per punire chi infrange un giuramento. Si dice che un rituale oscuro possa essere usato per convocare i firbolg nel mondo affinché diano la caccia a un individuo che ha infranto una promessa al celebrante del rituale o a coloro che quest'ultimo rappresenta.

Gruppi di incontro

I firbolg rispettano la forza e la franchezza, la tenacia e l'abilità. Numerosi firbolg sono al servizio di altri esseri fatati, ma anche di potenti non fatati. I firbolg permettono anche ad altri di unirsi alla Caccia Selvaggia, che spesso include firbolg persecutori, cacciatori e veggenti lunari. Le Cacce Selvagge più spaventose sono composte da ogni genere di creatura fatata, e sono guidate da un maestro della Caccia Selvaggia e dalla sua muta di segugi.

Incontro di livello 13 (PE 4.300)

- 2 centauri cacciatori (livello 12 artigliere)
- 2 firbolg persecutori (livello 11 soldato)
- 1 firbolg cacciatore (livello 12 schermagliatore)
- 1 firbolg veggente lunare (livello 14 controllore)

Incontro di livello 22 (PE 22.700)

- 1 firbolg orso sanguinario (livello 15 bruto d'elite)
- 2 firbolg corvi fantasma (livello 16 appostato d'elite)
- 1 firbolg maestro della Caccia Selvaggia (livello 22 schermagliatore d'elite)
- 2 segugi cacciatori selvatici (livello 21 schermagliatore, *MM* 230)

FOMORIAN

Quando la Selva Fatata era giovane, rispecchiava molti aspetti del mondo, sia benigni che crudeli. I fomorian si originarono come riflessi oscuri dei poderosi titani. Ancora oggi, questi giganti deformi continuano ad abitare nel Sottosuolo della Selva Fatata. Le loro splendide caverne contengono numerosi schiavi eladrin, seguaci ciclopi e altri esseri fatati che sono stati convertiti alle vie del male.

Fomorian sciamano fantasma

Generando una foschia di oscurità, un fomorian sciamano fantasma manovra i suoi avversari come burattini.

Fomorian Sciamano Fantasma **Livello 16 Controllore d'elite**
Umanoide fatato Enorme (gigante) PE 2.800

Iniziativa +11 **Sensi** Percezione +10; scurovisione, vista reale 6
Aura degli Occhi aura 3; ogni nemico entro l'aura subisce una penalità di -3 ai tiri per colpire contro il fomorian sciamano fantasma, e non può scattare o caricare.
PF 312; **Sanguinante** 156
CA 30; **Tempra** 28, **Riflessi** 26, **Volontà** 30
Tiri salvezza +2
Velocità 8
Punti azione 1

Tocco della Morte (standard; a volontà) ✦ **Necrotico**
Portata 3; +20 contro Tempra; 4d4 + 5 danni necrotici, e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).

Malocchio (minore 1/round; a volontà)
Gittata 5; +20 contro Riflessi; il bersaglio subisce 10 danni necrotici continuati (tiro salvezza termina).

Spiriti della Possessione (standard; a volontà) ✦ **Charme**
Propagazione ravvicinata 3; bersaglia le creature influenzate da danni necrotici continuati; +20 contro Volontà; il bersaglio è dominato (tiro salvezza termina).

Bruma dell'Anima Oscura (standard; ricarica ⚁ ⚂ ⚃) ✦ **Zona**
Emanazione ad area 2 entro 10; +20 contro Tempra; 2d8 + 7 danni, e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina). *Effetto:* L'emanazione crea una zona di oscurità che permane fino alla fine dell'incontro. La zona blocca la linea di visuale a qualsiasi creatura priva di scurovisione.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Elfico

For 13 (+9)	**Des** 17 (+11)	**Sag** 15 (+10)
Cos 20 (+13)	**Int** 16 (+11)	**Car** 24 (+15)

Tattiche dei fomorian sciamani fantasma

Un fomorian sciamano fantasma si mantiene alle spalle dei combattenti di prima linea, usando *malocchio* sugli avversari e poi dominandoli con *spiriti della possessione*.

Fomorian sghignazzante

Un fomorian sghignazzante è uno scaltro assassino che prova un piacere maligno nel conficcare i suoi pugnali nel cuore di un nemico.

Fomorian Sghignazzante **Livello 17 Appostato d'elite**
Umanoide fatato Enorme (gigante) PE 3.200

Iniziativa +17 **Sensi** Percezione +17; vista reale 6
Depravazione Berciante aura 1; ogni nemico entro l'aura subisce una penalità di -2 alla Volontà.
PF 262; **Sanguinante** 131
CA 31; **Tempra** 30, **Riflessi** 28, **Volontà** 27
Tiri salvezza +2
Velocità 8
Punti azione 1

Sventramento (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Portata 3; +22 contro CA; 2d8 + 7 danni.

Malocchio (minore; a volontà)
Gittata 5; +20 contro Volontà; il bersaglio considera invisibile il fomorian sghignazzante (tiro salvezza termina).

Fomorian sciamano fantasma

JASON A. ENGLE (2)

Pugnali Cercacuore (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Gittata 10; bersaglia una o due creature; +22 contro CA; 2d8 + 7 danni. *Effetto:* I pugnali ritornano in mano al fomorian sghignazzante dopo che ha effettuato l'attacco.

Mania Invisibile
Gli attacchi di un fomorian sghignazzante infliggono 4d6 danni extra contro le creature che non sono in grado di vederlo.

Alterazione di Taglia (minore; a volontà)
Il fomorian sghignazzante cambia la propria taglia a Media, e la portata del suo potere *sventramento* diventa 1. Il fomorian sghignazzante può usare un'azione minore per tornare ad assumere la sua taglia originale e riacquistare la sua portata normale.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Elfico
Abilità Furtività +18, Raggirare +14

For 24 (+15)	**Des** 21 (+13)	**Sag** 19 (+12)
Cos 23 (+14)	**Int** 15 (+10)	**Car** 13 (+9)

Equipaggiamento 2 pugnali

Tattiche dei fomorian sghignazzanti

Un fomorian sghignazzante preferisce tendere agguati ai nemici da luoghi in cui un normale fomorian non potrebbe entrare. Utilizza *malocchio* per rendersi invisibile a uno o due bersagli, poi concentra i propri attacchi su questi avversari per trarre vantaggio da *mania invisibile*.

Fomorian totemista

Avvolto in una catena di teste mozzate, un fomorian totemista impiega magie malvagie sul campo di battaglia.

Fomorian Totemista Livello 18 Schermagliatore d'elite
Umanoide fatato Enorme (gigante, non morto) PE 4.000

Iniziativa +17 **Sensi** Percezione +14; vista reale 6
PF 352; **Sanguinante** 176
CA 32; **Tempra** 31, **Riflessi** 29, **Volontà** 29
Tiri salvezza +2
Velocità 8
Punti azione 1

Catena di Teste (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Portata 4; +23 contro CA; 2d8 + 3 danni, e 5 danni necrotici continuati (tiro salvezza termina).

Vudù (minore 1/round; a volontà)
Portata 4; +21 contro Volontà; 2d6 danni psichici, e il fomorian totemista sceglie uno dei seguenti tre effetti.
Testa Abbacinante: Il bersaglio è accecato (tiro salvezza termina).
Testa Logorante: Il bersaglio è indebolito (tiro salvezza termina).
Testa Sconcertante: Il bersaglio deve effettuare un attacco basilare in mischia contro un alleato a lui adiacente.
Effetto: Il totemista scatta di 1 quadretto dopo l'attacco.

Malocchio (minore; a volontà)
Gittata 5; +21 contro Volontà; 10 danni necrotici, e il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri salvezza fino alla fine del turno successivo del fomorian totemista.

Collera Pura
Il primo attacco riuscito di un fomorian totemista durante il suo turno infligge 5 danni extra.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Elfico

For 27 (+17)	**Des** 22 (+15)	**Sag** 21 (+14)
Cos 24 (+16)	**Int** 15 (+11)	**Car** 23 (+15)

Equipaggiamento catena adorna di teste mozzate

(Da sinistra a destra) fomorian macellaio e fomorian sghignazzante

Tattiche dei fomorian totemisti

Un fomorian totemista non resta mai fermo. Usa *malocchio* contro gli avversari più capaci per impedire loro di superare il tiro salvezza contro i suoi attacchi con il *vudù*. Se fra gli avversari c'è qualche fatato, il fomorian concentra i propri attacchi su quei personaggi.

Fomorian accecatore

Il fomorian accecatore usa il potere del suo malocchio per debilitare i nemici.

Fomorian Accecatore	**Livello 20 Artigliere d'elite**
Umanoide fatato Enorme (gigante)	PE 5.600

Iniziativa +11 **Sensi** Percezione +18; vista reale 6
PF 296; **Sanguinante** 148
CA 32; **Tempra** 31, **Riflessi** 33, **Volontà** 31
Tiri salvezza +2
Velocità 8
Punti azione 1

Bastone Ferrato (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Portata 3; +27 contro CA; 1d12 + 10 danni.

Malocchio (minore; a volontà)
Gittata 10; +25 contro Tempra; il bersaglio è influenzato dal *malocchio* del fomorian (tiro salvezza termina). Quando il bersaglio è sotto gli effetti del *malocchio*, ogni volta che un attacco del fomorian accecatore causa danni a una creatura diversa dal bersaglio, questo subisce un identico ammontare di danni. L'effetto termina se l'accecatore usa *malocchio* contro un bersaglio diverso.

Occhiata Acida (standard; a volontà) ✦ **Acido, Necrotico**
Gittata 10; bersaglia una o due creature; +25 contro Riflessi; 2d8 + 9 danni da acido e necrotici, e il bersaglio non può usare poteri a incontro o giornalieri fino alla fine del suo turno successivo.

Pioggia di Icore (minore; incontro) ✦ **Acido, Necrotico**
Emanazione ad area 2 entro 10; +23 contro Riflessi; 2d8 + 9 danni da acido e necrotici, e 10 danni da acido e necrotici continuati (tiro salvezza termina).

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Elfico

For 23 (+16)	**Des** 12 (+11)	**Sag** 16 (+13)
Cos 22 (+16)	**Int** 26 (+18)	**Car** 23 (+16)

Equipaggiamento bastone ferrato

Tattiche dei fomorian accecatori

Un fomorian accecatore usa *malocchio* contro gli avversari da cui ritiene sia più probabile venire attaccato, in particolare gli incantatori. Utilizza *occhiata acida* in ogni round, spendendo un punto azione per cogliere i nemici sanguinanti entro l'area di *pioggia di icore*.

(Da sinistra a destra) fomorian accecatore e fomorian totemista

ZOLTAN BOROS & GABOR SZIKSZAI

Fomorian macellaio

Brutale e implacabile, un fomorian macellaio si fissa su un avversario, tentando di farlo letteralmente a pezzi con il suo falchion.

Fomorian Macellaio	**Livello 22 Bruto d'elite**
Umanoide fatato Enorme (gigante)	PE 8.300

Iniziativa +15 **Sensi** Percezione +16; vista reale 6
PF 514; **Sanguinante** 257
CA 34; **Tempra** 36, **Riflessi** 32, **Volontà** 33
Tiri salvezza +2
Velocità 8
Punti azione 1

Falchion (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Portata 3; +25 contro CA; 4d4 + 14 danni (crit 12d4 + 24).

Malocchio (minore; a volontà)
Gittata 10; +23 contro Volontà; il bersaglio è trattenuto (tiro salvezza termina). L'effetto termina se il fomorian macellaio usa *malocchio* contro un bersaglio diverso.

Brutalità del Fomorian
Quando il fomorian macellaio ottiene un colpo critico contro un bersaglio influenzato dal suo *malocchio*, effettua un attacco con il falchion contro lo stesso bersaglio come azione gratuita.

Macelleria del Fomorian
L'attacco con il falchion di un fomorian macellaio infligge 2d12 + 11 danni extra contro una creatura colpita dal macellaio dopo l'inizio del turno precedente del fomorian.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Elfico

For 27 (+20)	**Des** 19 (+15)	**Sag** 10 (+11)
Cos 27 (+20)	**Int** 11 (+11)	**Car** 20 (+16)

Equipaggiamento armatura di pelle, falchion

Tattiche dei fomorian macellai

Un fomorian macellaio carica il nemico di aspetto più pericoloso dal punto di vista fisico, menando selvaggi fendenti con il suo gigantesco falchion, poi usa *malocchio* per impedirgli di scappare. Quando l'avversario è reso sanguinante, il fomorian spende un punto azione per compiere un altro attacco con il falchion. Si concentra su un solo bersaglio, tentando di causare quanti più danni possibile con *macelleria del fomorian*.

Conoscenze dei fomorian

Arcano CD 14: I fomorian manifestano una singolare ossessione per gli altri abitanti della Selva Fatata. Li detestano con ardore, ma bramano di soggiogarli, non di distruggerli. Nelle loro menti, la Selva Fatata ideale è quella dove i fomorian regnano come aristocratici, dominando tutte le altre creature. Per questa ragione, essi conducono una guerra senza fine contro gli eladrin e le altre fate, sforzandosi in eterno di raggiungere questo obiettivo impossibile.

Arcano CD 22: Gli sciamani fantasma schiavizzano gli spiriti di coloro che uccidono. Usano questi spiriti in combattimento, ma li tengono anche come fonte di sollazzo, costringendoli a ballare o interpretare spettrali giochi di ombre. Questi giganti malvagi compiono frequenti scorribande nella Coltre Oscura per scoprirne i segreti.

Il totemista prende le teste degli individui che uccide e le aggiunge alla sua macabra catena. Quando imbeve le teste di energia necromantica, i suoi attacchi con la catena di teste possono avere un risultato diverso a seconda di quale cranio colpisce il nemico. I fomorian totemisti spesso preferiscono un determinato tipo di testa, e possono divenire ossessivi nei riguardi della loro collezione. Uno potrebbe preferire le teste di eladrin, mentre un altro vuole solo i nani per le loro lunghe barbe. Alcuni totemisti scelgono le loro prossime vittime anni prima di andare a prendere le loro teste, aspettando con crudele pazienza che i loro bersagli designati "maturino" e assumano l'aspetto che i mostri possono vedere con i loro malvagi occhi preveggenti.

I fomorian sghignazzanti ridacchiano come pazzi quasi di continuo, ma l'aria maniacale di questi esseri tradisce la loro mente diabolica. Gli sghignazzanti tacciono solo quando vogliono restare nascosti, e possiedono una furtività straordinaria considerati i loro ragguardevoli peso e altezza. Data la loro capacità di cambiare taglia, i fomorian sghignazzanti impiegano talvolta dei camuffamenti magici per viaggiare indisturbati tra le creature inferiori. Quando adottano l'aspetto di un'altra creatura, sanno imitare con facilità anche i relativi manierismi, e la loro pazzia gli consente di assumere altre personalità senza fatica. Tuttavia, queste personalità si trattengono nella mente malata dei fomorian sghignazzanti, e a volte riemergono involontariamente in seguito.

Gli orribili fomorian accecatori cavano gli occhi alle altre creature e li usano per aggredire i nemici. Provano un grande piacere nel portarsi appresso questi minuscoli trofei delle loro vittime. Gli accecatori conoscono molte cose dei fomorian e della loro cultura, e agiscono come sapienti ed eruditi di questa razza infame. Si dice che se qualcuno possiede il segreto di una difesa contro il malocchio, di sicuro quel qualcuno è un accecatore.

Arcano CD 27: I macellai sono i più sadici dei fomorian, e si dice che di tanto in tanto taglino a metà i loro schiavi per puro divertimento. Il loro ottuso piacere del massacro li rende spesso dei candidati ideali per il reclutamento e la manipolazione da parte di altre creature. I fomorian macellai lavorano più che altro per i diavoli, scambiando bramosamente le loro anime corrotte e qualche nebulosa vita dopo la morte per il potere a cui ambiscono nella Selva Fatata e oltre.

Gruppi di incontro

I fomorian collaborano con le altre forze sinistre della Selva Fatata e con i drow.

Incontro di livello 15 (PE 6.600)
- 1 drow araconomante (livello 13 artigliere, *MM* 98)
- 1 drow maestro di lama (livello 13 schermagliatore d'elite, *MM* 98)
- 1 fomorian sciamano fantasma (livello 16 controllore d'elite)
- 8 goblin schiavi legati a Lolth (livello 12 schermagliatore gregario)

Incontro di livello 21 (PE 16.300)
- 1 fomorian macellaio (livello 22 bruto d'elite)
- 1 fomorian sghignazzante (livello 17 appostato d'elite)
- 1 fomorian persecutore (livello 19 controllore d'elite, *MM* 113)

Incontro di livello 22 (PE 23.200)
- 1 fomorian accecatore (livello 20 artigliere d'elite)
- 2 fomorian totemisti (livello 18 schermagliatore d'elite)
- 3 fomorian combattenti (livello 17 soldato d'elite, *MM* 113)

FORGIATO

Appena usciti dalle forge di creazione o vecchi di decenni, i forgiati possono essere molto più che semplici soldati, ma sono tutti creature da guerra.

Forgiato risonatore

Un forgiato risonatore introduce la potenza del tuono nel vortice del combattimento, abbattendo i nemici da lontano.

Forgiato Risonatore **Livello 6 Artigliere**
Umanoide naturale Medio (costrutto vivente) PE 250

Iniziativa +3 **Sensi** Percezione +5
PF 57; **Sanguinante** 28
CA 19; **Tempra** 16, **Riflessi** 18, **Volontà** 18
Tiri salvezza +2 contro i danni continuati
Velocità 6

Bastone Ferrato (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+10 contro CA; 1d8 + 1 danni.

Rimbombo del Bastone (standard; a volontà) ✦ **Forza, Strumento**
+11 contro Tempra; 2d6 + 4 danni da forza, e il bersaglio viene spinto di 1 quadretto e buttato a terra prono.

Proiettile da Collisione (standard; incontro) ✦ **Forza, Strumento**
Gittata 10; +11 contro Tempra; 1d6 + 4 danni da forza, e il forgiato risonatore effettua un attacco secondario contro uno o due bersagli entro 3 quadretti dal bersaglio primario. *Attacco secondario:* +11 contro Tempra; 1d6 + 4 danni da forza, e il risonatore fa scorrere il bersaglio di 3 quadretti verso il bersaglio primario. *Effetto:* Dopo che tutti gli attacchi sono stati risolti, qualsiasi bersaglio colpito da un attacco viene buttato a terra prono se si trova adiacente a un altro bersaglio.

Globo Tonante (standard; a volontà) ✦ **Strumento, Tuono**
Gittata 10; +11 contro Riflessi; 2d6 + 4 danni da tuono, e il forgiato risonatore spinge il bersaglio di 2 quadretti.

Sfera Risonante (standard; incontro) ✦ **Strumento, Tuono**
Emanazione ad area 3 entro 10; +10 contro Riflessi; 2d8 + 4 danni da tuono, e il bersaglio viene buttato a terra prono. *Mancato:* Danni dimezzati.

Risolutezza dei Forgiati (minore; incontro) ✦ **Guarigione**
Il forgiato risonatore ottiene 6 punti ferita temporanei e può effettuare un tiro salvezza contro un effetto di danni continuati. Se utilizza questo potere quando è sanguinante, il forgiato recupera anche 6 punti ferita.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune
Abilità Arcano +12, Natura +10

For 12 (+4)	**Des** 11 (+3)	**Sag** 15 (+5)
Cos 15 (+5)	**Int** 18 (+7)	**Car** 12 (+4)

Equipaggiamento vesti, bastone ferrato

Tattiche dei forgiati risonatori

Un forgiato risonatore preferisce iniziare lo scontro lanciando una *sfera risonante* contro i nemici non ancora impegnati in mischia. Tiene in serbo il *proiettile da collisione* per utilizzarlo più tardi contro i nemici nel combattimento ravvicinato. Il forgiato risonatore evita la mischia con l'aiuto di *rimbombo del bastone*.

Conoscenze dei forgiati risonatori

Arcano o Natura CD 12: Tintinnando del potere della sua creazione, un risonatore focalizza gli echi della sua forgiatura e li trasforma in attacchi mortali.

Forgiato selvaggio

I forgiati selvaggi si abbandonano all'ira della battaglia, diventando spietate e implacabili macchine per uccidere.

Forgiato Selvaggio **Livello 7 Bruto**
Umanoide naturale Medio (costrutto vivente) PE 300

Iniziativa +5 **Sensi** Percezione +4
PF 98; **Sanguinante** 49
CA 20; **Tempra** 21, **Riflessi** 18, **Volontà** 19
Tiri salvezza +2 contro i danni continuati
Velocità 6

Scimitarra (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+10 contro CA; 1d8 + 6 danni (crit 1d8 + 14), e 4 danni a un altro nemico adiacente al forgiato selvaggio.

Carica Selvaggia (standard; si ricarica dopo che il forgiato selvaggio ha colpito due o più bersagli con una *spazzata selvaggia*) ✦ **Arma**
Il forgiato carica, ottiene un bonus di +3 alla CA durante la carica, ed effettua il seguente attacco al posto di un attacco basilare in mischia: +11 contro CA; 2d8 + 9 danni (crit 2d8 + 25).

Spazzata Selvaggia (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Arma**
Emanazione ravvicinata 1; +10 contro CA; 1d8 + 6 danni (crit 1d8 + 14). *Mancato:* 4 danni.

Tattiche da Campo di Battaglia
Un forgiato selvaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire in mischia quando un suo alleato è adiacente al bersaglio.

Sete di Sangue Selvaggia
Ogni volta che un forgiato selvaggio colpisce con un attacco in mischia, ottiene 4 punti ferita temporanei.

Risolutezza dei Forgiati (minore; incontro) ✦ **Guarigione**
Il forgiato selvaggio ottiene 6 punti ferita temporanei e può effettuare un tiro salvezza contro un effetto di danni continuati. Se utilizza questo potere quando è sanguinante, il forgiato recupera anche 6 punti ferita.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune
Abilità Intimidire +11, Tenacia +12

For 20 (+8)	**Des** 15 (+5)	**Sag** 12 (+4)
Cos 18 (+7)	**Int** 10 (+3)	**Car** 16 (+6)

Equipaggiamento armatura di pelle, scimitarra

Tattiche dei forgiati selvaggi

Alla prima opportunità, il forgiato selvaggio effettua una *carica selvaggia*. Potrebbe farlo anche se è già impegnato in mischia, allo scopo di attaccare diversi nemici con la sua *spazzata selvaggia*. Successivamente, il forgiato fa uso della *spazzata selvaggia* ogni volta che il potere si ricarica, al fine di cambiare la sua posizione tattica per infliggere quanti più danni possibile agli avversari.

Conoscenze dei forgiati selvaggi

Arcano o Natura CD 14: Un forgiato selvaggio è più emotivo della maggior parte degli altri forgiati, ma le sue emozioni tendono a esprimersi sotto forma di furia. Irritabili e sempre pronti a estrarre le armi, i forgiati selvaggi sono alleati incerti in tempo di pace e avversari micidiali in guerra.

(Da sinistra a destra) forgiato sacerdote dell'incudine, forgiato risonatore e forgiato selvaggio

Forgiato sacerdote dell'incudine

Questo forgiato è un cappellano militare che arde dei ricordi della propria creazione, e porta questo fuoco in battaglia.

Forgiato Sacerdote dell'Incudine — **Livello 8 Controllore (Guida)**

Umanoide naturale Medio (costrutto vivente) — PE 350

Iniziativa +4 — **Sensi** Percezione +8

PF 89; **Sanguinante** 44

CA 22; **Tempra** 20, **Riflessi** 20, **Volontà** 21

Tiri salvezza +2 contro danni continuati

Velocità 5

Martello da Guerra Infuocato (standard; a volontà) ✦ **Arma, Fuoco**

+13 contro CA; 1d10 + 4 danni più 1d6 danni da fuoco, e il bersaglio subisce una penalità di -2 alla CA fino alla fine del turno successivo del forgiato sacerdote dell'incudine.

Ardore della Battaglia (standard; ricarica ⚁ ⚂ ⚀) ✦ **Arma, Fuoco**

+13 contro CA; 1d10 + 4 danni più 1d6 danni da fuoco, e 5 danni da fuoco continuati fino a quando il bersaglio non termina il proprio turno in uno spazio che non sia adiacente al forgiato sacerdote dell'incudine.

Lampo di Fuoco Riparatore (standard; ricarica ⚁ ⚂ ⚀) ✦ **Fuoco, Strumento**

Emanazione ravvicinata 5; bersaglia i nemici; +11 contro Riflessi; 1d8 + 4 danni da fuoco. *Effetto:* Il forgiato sacerdote dell'incudine e ogni alleato entro l'emanazione ottengono 5 punti ferita temporanei. Ogni forgiato alleato entro l'emanazione utilizza *risolutezza dei forgiati* come reazione immediata.

Ottundere Mente (standard; incontro) ✦ **Illusione, Psichico, Strumento**

Emanazione ad area 3 entro 10; bersaglia i nemici; +11 contro Volontà; 2d6 + 4 danni psichici, e il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire e una penalità di -4 ai tiri dei danni (tiro salvezza termina entrambi). *Effetto secondario:* Il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri dei danni (tiro salvezza termina).

Risolutezza dei Forgiati (minore; incontro) ✦ **Guarigione**

Il forgiato sacerdote dell'incudine ottiene 7 punti ferita temporanei e può effettuare un tiro salvezza contro un effetto di danni continuati. Se utilizza questo potere quando è sanguinante, il forgiato recupera anche 7 punti ferita.

Allineamento Senza allineamento — **Linguaggi** Comune

Abilità Guarire +13, Religione +12

For 14 (+6)	**Des** 10 (+4)	**Sag** 19 (+8)
Cos 17 (+7)	**Int** 16 (+7)	**Car** 12 (+5)

Equipaggiamento cotta di maglia, martello da guerra, simbolo sacro

Tattiche dei forgiati sacerdoti dell'incudine

Per prima cosa, il forgiato sacerdote dell'incudine prende di mira i nemici con *ottundere mente*. Poi avanza in mezzo a loro per utilizzare i suoi attacchi in mischia, cominciando con *ardore della battaglia*. Il sacerdote dell'incudine tiene sempre d'occhio i suoi alleati, impiegando *lampo di fuoco riparatore* quando uno o più di essi sono sanguinanti.

FRANZ VOHWINKEL

Conoscenze dei forgiati sacerdoti dell'incudine

Arcano o Natura CD 14: I forgiati sacerdoti dell'incudine fanno uso delle fiamme ancora ardenti della loro creazione, mantenendo una connessione a quel momento formativo a dispetto di tutti gli anni della loro esistenza nel mondo. Sebbene alcuni di essi siano autentici chierici devoti a una divinità, ad altri sacerdoti dell'incudine importa poco la religione organizzata.

Arcano o Natura CD 19: Solo una manciata di sacerdoti dell'incudine tiene davvero fede al proprio nome venerando le forge della creazione. Questi forgiati bizzarri e spesso squilibrati rappresentano una minaccia per chiunque intenda distoglierli dall'oggetto della loro adorazione.

Forgiato titano

I gigantesci forgiati titani incidono tuonando sul campo di battaglia, facendo ruotare braccia ciclopiche che terminano in armi immense.

Forgiato Titano	**Livello 19 Soldato d'elite**
Umanoide naturale Enorme (costrutto vivente)	PE 4.800

Iniziativa +15 **Sensi** Percezione +13
PF 362; **Sanguinante** 181
CA 35; **Tempra** 35, **Riflessi** 30, **Volontà** 30
Tiri salvezza +2 (+4 contro danni continuati)
Velocità 8
Punti azione 1

Ascia (standard; a volontà)
Portata 3; +24 contro CA; 2d10 + 9 danni, e 9 danni a un nemico adiacente al bersaglio. *Effetto:* Il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo del forgiato titano.

Martello (minore 1/round; a volontà)
Portata 3; +24 contro CA; 2d8 + 9 danni, il forgiato titano fa scorrere il bersaglio di 2 quadretti, e il bersaglio viene buttato a terra prono. *Mancato:* 9 danni.

Carica Inarrestabile
Un forgiato titano può compiere azioni aggiuntive dopo avere risolto il suo attacco in carica.

Minaccia con Portata
Un forgiato titano può effettuare attacchi di opportunità contro tutti i nemici presenti entro la sua portata (3 quadretti).

Risolutezza dei Forgiati (minore; incontro) ✦ **Guarigione**
Il forgiato titano ottiene 12 punti ferita temporanei e può effettuare un tiro salvezza contro un effetto di danni continuati. Se utilizza questo potere quando è sanguinante, il forgiato recupera anche 12 punti ferita.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune
For 28 (+18) **Des** 18 (+13) **Sag** 18 (+13)
Cos 21 (+14) **Int** 5 (+6) **Car** 8 (+8)

Tattiche dei forgiati titani

In mischia, un forgiato titano si lancia alla carica senza esitare. Quando è possibile, effettua un attacco con il martello per fare scorrere un nemico adiacente a un altro. Poi il forgiato titano carica (o attacca in altro modo) il nemico che indossa l'armatura più leggera usando l'ascia, fendendo i corpi di entrambi gli avversari.

Conoscenze dei forgiati titani

Arcano o Natura CD 22: I forgiati titani furono tra i primi della loro specie a essere creati. Possiedono solo un barlume di intelligenza, giusto quanto basta per reagire ai cambiamenti di ordini durante il furore della battaglia.

Arcano o Natura CD 27: Un forgiato titano comprende il concetto di fedeltà solo nei termini più generali. Spesso esegue gli ordini di qualcuno che porti un simbolo del suo creatore, a prescindere da quali siano gli obiettivi originali del creatore o da quanto tempo sia trascorso dalla sua creazione.

Gruppi di incontro

I forgiati liberi combattono per una varietà di cause... inclusa la loro.

Incontro di livello 7 (PE 1.500)
- 1 forgiato sacerdote dell'incudine (livello 8 controllore)
- 1 forgiato risonatore (livello 6 artigliere)
- 3 forgiati selvaggi (livello 7 bruto)

Incontro di livello 19 (PE 12.400)
- 1 cambion magus del fuoco infernale (livello 18 artigliere, *MM* 42)
- 1 predatore d'acciaio (livello 20 soldato d'elite)
- 1 forgiato titano (livello 19 soldato d'elite)

MARK TEDIN

FORMICA GIGANTE

Animate da uno scopo ossessivo, le orde di formiche giganti possono devastare il paesaggio per chilometri, sopraffacendo qualsiasi avversario grazie alla pura forza dei numeri. Si dice che abbiano ridotto intere cittadine a distese di terra nuda e desolata.

Operaia del formicaio

Le operaie sono le più deboli tra le formiche giganti, ed esistono unicamente per soddisfare le necessità del formicaio. In battaglia forniscono un apporto limitato, ma possono risultare fastidiose in grandi quantità.

Operaia del Formicaio — **Livello 1 Schermagliatore gregario**
Bestia naturale Media — PE 25

Iniziativa +0 — **Sensi** Percezione -1; visione crepuscolare, percezione tellurica 10
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.
CA 15; **Tempra** 13, **Riflessi** 13, **Volontà** 10
Velocità 6, scalata 6, scavo 2 (scavare gallerie)

(standard; a volontà) **Morso**
+6 contro CA; 4 danni.

Frenesia dell'Operaia del Formicaio (gratuita, quando qualsiasi formica gigante entro 10 quadretti dall'operaia del formicaio scende a 0 punti ferita; a volontà)
L'operaia del formicaio scatta di 2 quadretti.

Allineamento Senza allineamento — **Linguaggi** -
For 17 (+0) — **Des** 15 (+3) — **Sag** 9 (-1)
Cos 14 (+2) — **Int** 2 (-4) — **Car** 4 (-3)

Tattiche delle operaie del formicaio

Un'operaia mostra scarsa iniziativa. Attacca qualsiasi creatura adiacente a parte quelle del suo formicaio, o si muove per attaccare qualsiasi creatura che stia combattendo contro un membro del suo formicaio.

Combattente del formicaio

Una combattente del formicaio agisce come esploratrice e guardiana delle operaie durante le loro spedizioni all'esterno del formicaio.

Combattente del Formicaio — **Livello 2 Schermagliatore**
Bestia naturale Media — PE 125

Iniziativa +6 — **Sensi** Percezione +0; visione crepuscolare, percezione tellurica 10
PF 36; **Sanguinante** 18
CA 16; **Tempra** 14, **Riflessi** 15, **Volontà** 11
Velocità 8, scalata 8

(standard; a volontà) **Morso Penetrante** ✦ **Acido**
+7 contro CA; 1d8 + 4 danni. L'attacco di una combattente del formicaio infligge 1d10 danni da acido extra a qualsiasi bersaglio che stia già subendo danni da acido.

Frenesia della Combattente del Formicaio (gratuita, quando qualsiasi formica gigante entro 10 quadretti dalla combattente del formicaio scende a 0 punti ferita; a volontà)
La combattente del formicaio non è più marchiata o maledetta, e scatta di 2 quadretti.

Allineamento Senza allineamento — **Linguaggi** -
For 14 (+3) — **Des** 17 (+4) — **Sag** 9 (+0)
Cos 12 (+2) — **Int** 2 (-3) — **Car** 4 (-2)

Soldato del formicaio

Le formiche soldato restano vicine ai formicai, a meno che la loro regina non le inciti alla conquista.

Soldato del Formicaio — **Livello 3 Soldato**
Bestia naturale Media — PE 150

Iniziativa +6 — **Sensi** Percezione +0; visione crepuscolare, percezione tellurica 10
PF 46; **Sanguinante** 23; vedi anche *morte convulsiva*
CA 18; **Tempra** 16, **Riflessi** 15, **Volontà** 12
Velocità 6, scalata 6

(standard; utilizzabile solo quando il soldato del formicaio non sta afferrando una creatura; a volontà) **Mandibole Afferranti**
+10 contro CA; 1d8 + 3 danni, e il bersaglio è afferrato.

(standard; a volontà) **Pungiglione Corrosivo** ✦ **Acido**
Bersaglia una creatura afferrata dal soldato del formicaio; +10 contro CA; 1d6 + 3 danni da acido, e 5 danni da acido continuati (tiro salvezza termina).

(quando il soldato del formicaio scende a 0 punti ferita) **Morte Convulsiva**
Emanazione ravvicinata 1; bersaglia i nemici; +8 contro Riflessi; il bersaglio viene buttato a terra prono.

Frenesia del Soldato del Formicaio (gratuita, quando qualsiasi formica gigante entro 10 quadretti dal soldato del formicaio scende a 0 punti ferita; a volontà)
Il soldato del formicaio riceve un bonus di +2 ai tiri per colpire fino alla fine del suo turno successivo.

Allineamento Senza allineamento — **Linguaggi** -
For 17 (+4) — **Des** 15 (+3) — **Sag** 9 (+0)
Cos 14 (+3) — **Int** 2 (-3) — **Car** 4 (-2)

Fuco alato

I fuchi alati sciamano a ondate dal formicaio durante la stagione degli amori, coprendo grandi distanze sulle loro ali iridescenti.

Fuco Alato — **Livello 4 Schermagliatore**
Bestia naturale Media — PE 175

Iniziativa +6 — **Sensi** Percezione +2; visione crepuscolare, percezione tellurica 10
PF 55; **Sanguinante** 27
CA 18; **Tempra** 15, **Riflessi** 17, **Volontà** 12
Velocità 8, scalata 8, volo 8

(standard; a volontà) **Pungiglione Corrosivo** ✦ **Acido**
+9 contro CA; 1d6 + 2 danni da acido, e 5 danni da acido continuati (tiro salvezza termina).

Frenesia del Fuco Alato (gratuita, quando qualsiasi formica gigante entro 10 quadretti dal fuco alato scende a 0 punti ferita; a volontà)
Il fuco scatta di 2 quadretti e usa il suo *pungiglione corrosivo*.

Attacco in Volo (standard; a volontà)
Il fuco alato vola fino a 8 quadretti e compie un attacco con il pungiglione in qualsiasi punto del proprio movimento. Il fuco non provoca attacchi di opportunità quando si allontana dal bersaglio dell'attacco.

(incontro) **Ali Laceranti** (standard; utilizzabile solo quando è sanguinante;
Propagazione ravvicinata 2; +8 contro CA; 3d6 + 4 danni, e il fuco alato perde la sua velocità di volo fino alla fine dell'incontro.

Allineamento Senza allineamento — **Linguaggi** -
For 14 (+4) — **Des** 18 (+6) — **Sag** 11 (+2)
Cos 15 (+4) — **Int** 2 (-2) — **Car** 4 (-1)

Regina del formicaio

Oltre a mettere al mondo le future generazioni di formiche, la regina dirige le attività della sua colonia con incrollabile determinazione.

Regina del Formicaio **Livello 5 Controllore d'elite (Guida)**
Bestia naturale Grande PE 400

Iniziativa +6 **Sensi** Percezione +2; visione crepuscolare, percezione tellurica 10

In Presenza della Regina aura 10; ogni formica gigante entro l'aura ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire e ai tiri dei danni.

PF 132; **Sanguinante** 66

CA 19; **Tempra** 19, **Riflessi** 16, **Volontà** 17

Immunità paura

Tiri salvezza +2

Velocità 6, scalata 2

Punti azione 1

(†) **Morso** (standard; a volontà)
+10 contro CA; 1d10 + 4 danni.

(†) **Calcio** (minore; a volontà)
Portata 2; +9 contro Riflessi; 3 danni, e la regina del formicaio spinge il bersaglio di 3 quadretti.

† **Frenesia della Regina del Formicaio** (gratuita, quando qualsiasi formica gigante entro 10 quadretti dalla regina del formicaio scende a 0 punti ferita; a volontà)
La regina scatta di 2 quadretti e usa il suo *calcio*.

Nube Acida (standard; incontro) ✦ **Acido, Zona**
Emanazione ravvicinata 4; l'emanazione crea una zona di gas corrosivo che permane fino alla fine dell'incontro. Qualsiasi nemico che inizi il proprio turno entro la zona subisce 2 danni da acido per ogni formica gigante presente entro la zona. La zona è centrata sulla regina del formicaio e si muove insieme a essa.

Deflagrazione Acida (standard; ricarica ⚁ ⚂ ⚀) ✦ **Acido**
Emanazione ad area 3 entro 10; bersaglia i nemici; +7 contro Volontà; 1d6 + 2 danni da acido, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina). *Mancato:* Danni dimezzati.

Chiamata alle Armi (quando è resa sanguinante per la prima volta; incontro)
Quattro nuove formiche giganti operaie del formicaio appaiono e agiscono per difendere la loro regina. Ogni formica compare entro 5 quadretti dalla regina del formicaio, e agisce al conteggio di iniziativa di quest'ultima.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -

For 13 (+3)	**Des** 12 (+3)	**Sag** 11 (+2)
Cos 18 (+6)	**Int** 2 (-2)	**Car** 15 (+4)

Tattiche delle regine dei formicai

Una regina del formicaio indirizza il suo *calcio* con precisione, spingendo i nemici in gruppi per un successivo attacco di *deflagrazione acida* o gettandoli in mezzo ai folti assembramenti delle sue suddite. In una situazione disperata, ordina una ritirata strategica, sacrificando le combattenti senza preoccuparsi delle loro vite mentre guida soldati e fuchi in una posizione più vantaggiosa. Se l'intera covata viene eliminata, la regina combatte fino alla morte.

Conoscenze delle formiche giganti

Natura CD 7: Le formiche giganti vivono in formicai che ospitano centinaia di esemplari. La maggioranza di queste formiche sono operaie, ma tutte combattono per proteggere la loro casa.

Natura CD 12: Sebbene non siano intelligenti, le formiche giganti sanno impiegare il lavoro di gruppo e tattiche semplici ma efficaci. Possiedono un'organizzazione sociale che rivaleggia con quella degli umanoidi più efficienti.

Natura CD 17: Le formiche giganti comunicano con i membri vicini del loro formicaio per mezzo di una complessa combinazione di feromoni. Questi feromoni sono altamente corrosivi, e le formiche li impiegano anche per causare danni ai nemici.

Gruppi di incontro

Le formiche giganti vengono incontrate in compagnia di altri esemplari del loro formicaio, dato che in genere considerano qualsiasi altra cosa alla stregua di cibo.

Incontro di livello 1 (PE 500)

- 1 soldato del formicaio (livello 3 soldato)
- 2 combattenti del formicaio (livello 2 schermagliatore)
- 4 operaie del formicaio (livello 1 gregario)

JEREMY JARVIS (2)

FUOCO FATUO

QUESTE CRUDELI CREATURE FATATE si nutrono di forti emozioni come l'orrore, la disperazione e l'angoscia.

Fuoco Fatuo	**Livello 10 Appostato**
Bestia magica fatata Piccola	PE 500

Iniziativa +15 **Sensi** Percezione +11; visione crepuscolare
PF 57; **Sanguinante** 28
CA 22; **Tempra** 19, **Riflessi** 24, **Volontà** 22
Resistenza evanescente
Velocità volo 6 (fluttuare; limite di altitudine 2)

(+) **Bagliore Fatuo** (standard; a volontà) ✦ **Radioso**
Portata 2; +13 contro Riflessi; 2d6 + 6 danni radiosi.

+ **Risucchio di Spirito** (standard; utilizzabile solo quando è illuminato; vedi *luce fatata*; incontro) ✦ **Guarigione, Psichico**
Portata 3; bersaglia una creatura sanguinante; +12 contro Tempra; 2d8 + 3 danni psichici, e il bersaglio è indebolito (tiro salvezza termina). Il fuoco fatuo recupera 14 punti ferita.

Alone Adescante (standard; utilizzabile solo quando è illuminato; vedi *luce fatata*; a volontà)
Emanazione ravvicinata 20; bersaglia una creatura non accecata; +13 contro Volontà; il bersaglio viene tirato di 3 quadretti e resta frastornato (tiro salvezza termina).

Fuga nel Buio (reazione immediata, quando il fuoco fatuo viene mancato da un attacco; a volontà) ✦ **Teletrasporto**
Il fuoco fatuo si oscura e si teletrasporta di 5 quadretti (vedi *luce fatata*).

Luce Fatata (gratuita 1/round; a volontà)
Un fuoco fatuo può illuminarsi od oscurarsi modificando l'intensità della sua luce. La luce emessa dal fuoco fatuo è equivalente a quella di una torcia. Per attaccare, il fuoco fatuo dev'essere illuminato. Quando è oscurato, un fuoco fatuo possiede occultamento e può effettuare una prova di Furtività per diventare nascosto.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Elfico
Abilità Furtività +16

For 4 (+2)	**Des** 22 (+11)	**Sag** 12 (+6)
Cos 13 (+6)	**Int** 8 (+4)	**Car** 18 (+9)

TATTICHE DEI FUOCHI FATUI

Un fuoco fatuo preferisce occuparsi delle prede distratte. Utilizza *luce fatata* quando vuole essere visto, o per attirare le vittime con *alone adescante*. Non appena percepisce la presenza di prede sanguinanti, si avvicina per usare *risucchio di spirito*. Estingue la sua *luce fatata* e impiega Furtività per raggiungere il bersaglio sanguinante e attaccarlo godendo di vantaggio in combattimento.

CONOSCENZE DEI FUOCHI FATUI

Arcano CD 16: I fuochi fatui si aggirano negli acquitrini, dove la nebbia e le luci di palude forniscono loro degli ottimi nascondigli. Tendono a radunarsi nei pressi di pericoli naturali, come sabbie mobili o altri mostri. I fuochi fatui usano la loro luce per attirare gli ignari viaggiatori verso la morte.

Arcano CD 21: Un fuoco fatuo può parlare con voce spettrale. Quando articola parole, la creatura si illumina e si oscura a intermittenza. Il suo vero corpo è un minuscolo globo di materia diafana.

FUOCO FATUO

GRUPPI DI INCONTRO

Creature fatate, non morti e predatori di ogni genere sfruttano i fuochi fatui come esca per le vittime. Dal canto loro, i fuochi fatui sono attratti dai rumori di viaggio o di battaglia.

Incontro di livello 9 (PE 2.100)
- 2 spriggan powrie (livello 7 schermagliatore)
- 2 spriggan spina (livello 6 soldato)
- 2 fuochi fatui (livello 10 appostato)

GENASI

Fiera razza di umanoidi infusi di energia del Caos Elementale, i genasi variano nell'aspetto e nella personalità. A loro agio mentre vagano nei corridoi di energia ribollente del Caos Elementale, restano incantati anche dalle verdi foreste della Selva Fatata e dalle pittoresche città del mondo naturale. Fra i genasi vi sono le permalose lame di fuoco, le avventurose spie celesti, i taciturni scudi di pietra e i dervisci elementali, che attingono direttamente all'energia del loro retaggio elementale.

Genasi dervisco elementale

Maestro aggraziato della doppia spada, un derviscio elementale è ugualmente capace di raggiungere un nemico sulla terra, attraverso l'acqua o nell'aria.

Genasi Derviscio Elementale — **Livello 18 Schermagliatore d'elite**
Umanoide elementale Medio (acqua, aria, fuoco, terra) — PE 4.000

Iniziativa +17 — **Sensi** Percezione +13
PF 344; **Sanguinante** 172
CA 32; **Tempra** 30, **Riflessi** 32, **Volontà** 30
Resistenza 10 freddo, 10 fulmine, 10 fuoco
Tiri salvezza +3
Velocità 6, volo 6 (fluttuare), nuoto 6
Punti azione 1

Spada Doppia (standard; a volontà) ✦ **Arma; Variabile**
+23 contro CA; 1d8 + 7 danni, e 5 danni continuati (tiro salvezza termina) del tipo determinato dalla *manifestazione elementale*.

Doppio Attacco (standard; a volontà)
Il genasi derviscio elementale effettua due attacchi con la spada doppia.

Risposta Fiammeggiante (reazione immediata, quando il genasi derviscio elementale viene colpito da un nemico adiacente a sé; a volontà) ✦ **Fuoco**
Bersaglia il nemico che attiva il potere; +21 contro Riflessi; il bersaglio subisce 10 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina). Se il bersaglio sta già subendo danni continuati, quei danni aumentano di 10.

Tempesta Primordiale (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Arma**
Il genasi derviscio elementale scatta di 6 quadretti e può muoversi attraverso gli spazi dei nemici. Durante il movimento, il derviscio effettua i seguenti tre attacchi nell'ordine specificato, ognuno contro un bersaglio diverso.
Promessa di Tempesta (Tuono): +21 contro Tempra; 1d8 + 5 danni da tuono, e il bersaglio riceve vulnerabilità 5 tuono (tiro salvezza termina).
Scossa Tellurica: +21 contro Tempra; 1d8 + 5 danni, e il bersaglio è frastornato fino alla fine del suo turno successivo.
Taglio Fulmineo (Fulmine): +21 contro Riflessi; 1d8 + 5 danni da fulmine, e il bersaglio subisce 10 danni da fulmine continuati (tiro salvezza termina).

Manifestazione Elementale
All'inizio del turno del genasi derviscio elementale, la creatura sceglie se causare danni da fulmine, da fuoco o da tuono. La spada doppia infligge danni di quel tipo fino all'inizio del turno successivo del derviscio, dopodiché il genasi può scegliere un nuovo tipo di danno.

Allineamento Senza allineamento — **Linguaggi** Comune, Primordiale
Abilità Acrobazia +20, Atletica +21, Intimidire +16, Natura +20, Tenacia +21
For 19 (+13) — **Des** 24 (+16) — **Sag** 18 (+13)
Cos 20 (+14) — **Int** 16 (+12) — **Car** 15 (+11)
Equipaggiamento armatura di pelle, spada doppia

Tattiche dei genasi dervisci elementali

Questo genasi ha la capacità di adattarsi alle vulnerabilità dei suoi nemici. Utilizza *promessa di tempesta* e *taglio fulmineo* contro i difensori, e impiega *scossa tellurica* contro gli assalitori o gli avversari più agili.

Genasi idromante

Tutti i genasi condividono un legame all'essenza della materia elementale. Un idromante impara a manipolare questo legame, usando la magia per trasformarsi in un essere di pura acqua e poi riassumere la forma solida.

Genasi Idromante — **Livello 8 Controllore**
Umanoide elementale Medio (acqua) — PE 350

Iniziativa +7 — **Sensi** Percezione +5
PF 91; **Sanguinante** 45
CA 22; **Tempra** 21, **Riflessi** 20, **Volontà** 20
Tiri salvezza +2 contro i danni continuati
Velocità 6, nuoto 8

Scimitarra (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+13 contro CA; 2d8 + 4 danni (crit 1d8 + 20).

Dardo Ondoso (standard; a volontà)
Gittata 5; +13 contro CA; 2d6 + 4 danni, e il genasi idromante fa scorrere il bersaglio di 3 quadretti.

Tocco di Annegamento (standard; si ricarica quando il bersaglio supera il tiro salvezza contro i danni continuati di questo attacco o quando scende a 0 punti ferita o meno)
+12 contro Tempra; il bersaglio è frastornato e subisce 10 danni continuati (tiro salvezza termina).

Vortice Impetuoso (standard; ricarica ⚄ ⚅)
Emanazione ravvicinata 2; bersaglia i nemici; +12 contro Riflessi; 2d8 + 6 danni, e il genasi idromante fa scorrere il bersaglio di 3 quadretti.

Corpo Liquido (interruzione immediata, quando il genasi viene colpito dall'attacco di un nemico; si ricarica quando è reso sanguinante per la prima volta)
Il genasi idromante subisce danni dimezzati dall'attacco che attiva il potere.

Corrente Rapida (movimento; incontro)
Il genasi idromante scatta di 6 quadretti. Durante il suo movimento, l'idromante può attraversare gli spazi occupati dai nemici, muoversi attraverso i liquidi e ignorare le penalità del terreno difficile e gli effetti del terreno pericoloso.

Allineamento Senza allineamento — **Linguaggi** Comune, Primordiale
Abilità Acrobazia +12, Arcano +10, Furtività +12
For 14 (+6) — **Des** 16 (+7) — **Sag** 13 (+5)
Cos 19 (+8) — **Int** 13 (+5) — **Car** 17 (+7)
Equipaggiamento vesti, scimitarra

Tattiche dei genasi idromanti

I genasi idromanti confidano nei loro tratti *corrente rapida* e *corpo liquido* per sfrecciare nel mezzo di un gruppo di nemici prima di scatenare *vortice impetuoso* per disperderli. Un idromante conserva *tocco di annegamento* per il suo avversario più letale, incanalando l'acqua direttamente nei polmoni del bersaglio per ucciderlo senza pietà.

Genasi lama di fuoco

Il genasi lama di fuoco si precipita nel vivo del combattimento, menando fendenti contro i nemici più vicini con la sua lama fiammeggiante.

Genasi Lama di Fuoco **Livello 11 Bruto**
Umanoide elementale Medio (fuoco) PE 600

Iniziativa +6 **Sensi** Percezione +7
PF 139; **Sanguinante** 69
CA 23; **Tempra** 25, **Riflessi** 22, **Volontà** 21
Resistenza 10 fuoco
Velocità 6

(+) **Falchion** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Fuoco**
+14 contro CA; 2d4 + 6 danni (crit 4d4 + 14), e 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

† **Risposta Fiammeggiante** (reazione immediata, quando il genasi lama di fuoco viene colpito da un nemico adiacente a sé; a volontà) ✦ **Fuoco**
Bersaglia il nemico che attiva il potere; +13 contro Riflessi; il bersaglio subisce 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina). Se il bersaglio sta già subendo danni continuati, quei danni aumentano di 5.

⇶ **Soffiare sul Fuoco** (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Fuoco**
Emanazione ravvicinata 1; +12 contro Riflessi; il bersaglio subisce 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina), e una penalità di -2 ai tiri salvezza contro i danni da fuoco continuati fino alla fine dell'incontro.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune, Primordiale
Abilità Intimidire +10, Tenacia +18
For 22 (+11) **Des** 13 (+6) **Sag** 15 (+7)
Cos 19 (+9) **Int** 17 (+8) **Car** 11 (+5)
Equipaggiamento armatura di pelle, falchion

Tattiche dei genasi lama di fuoco

Il genasi lama di fuoco si posiziona in mezzo a diversi nemici e usa *soffiare sul fuoco* per imporre loro una penalità ai tiri salvezza contro i danni da fuoco. Impiega *risposta fiammeggiante* ad ogni opportunità. Se un nemico possiede una resistenza al fuoco, il genasi lama di fuoco cerca altri bersagli più suscettibili ai suoi poteri.

Genasi scudo di pietra

Inamovibile difensore dei suoi alleati, un genasi scudo di pietra incede con passo irresistibile tra i nemici, sferrando poderosi colpi con il suo pesante piccone da guerra.

Genasi Scudo di Pietra **Livello 10 Soldato**
Umanoide elementale Medio (terra) PE 500

Iniziativa +8 **Sensi** Percezione +6
PF 106; **Sanguinante** 53
CA 26; **Tempra** 24, **Riflessi** 21, **Volontà** 20
Tiri salvezza +1
Velocità 5

(+) **Piccone da Guerra Pesante** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+17 contro CA; 1d12 + 5 danni (crit 1d12 + 17), e il bersaglio è marchiato (tiro salvezza termina). Quando è marchiato dal genasi scudo di pietra, il bersaglio subisce una penalità di -5 ai tiri dei danni contro gli alleati del genasi.

† **Spallata Poderosa** (standard; a volontà)
+14 contro Tempra; 2d6 + 5 danni, e il genasi scudo di pietra spinge il bersaglio di 1 quadretto e scatta nello spazio lasciato libero da quest'ultimo.

⇶ **Scossa Tellurica** (minore; incontro)
Emanazione ravvicinata 2; bersaglia i nemici; +12 contro Tempra; il bersaglio viene buttato a terra prono.

Radici di Pietra
Quando un effetto tira, spinge o fa scorrere un genasi scudo di pietra, il genasi si muove di 1 quadretto in meno rispetto a quanto specificato dall'effetto. Inoltre, un genasi scudo di pietra non può essere buttato a terra prono.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune, Primordiale
Abilità Atletica +15, Intimidire +11, Natura +6, Tenacia +16
For 20 (+10) **Des** 12 (+6) **Sag** 12 (+6)
Cos 18 (+9) **Int** 14 (+7) **Car** 13 (+6)
Equipaggiamento corazza di piastre, piccone da guerra pesante

Tattiche dei genasi scudo di pietra

Il genasi scudo di pietra entra in combattimento usando una *spallata poderosa* e marchia i suoi nemici nei turni successivi con i colpi del suo piccone da guerra pesante. Lo scudo di pietra insegue i nemici che fuggono o abbatte gli avversari con *scossa tellurica*.

Genasi spia celeste

Un genasi spia celeste sfrutta la sua capacità di volare su brevi distanze per sferrare rapidi attacchi mordi e fuggi, infliggendo quanti più danni possibile con le sue spade corte prima di ritirarsi per attaccare nuovamente da qualche altra parte.

Genasi Spia Celeste **Livello 7 Schermagliatore**
Umanoide elementale Medio (aria) PE 300

Iniziativa +9 **Sensi** Percezione +9
PF 78; **Sanguinante** 39
CA 20; **Tempra** 19, **Riflessi** 20, **Volontà** 17
Resistenza 5 freddo
Velocità 6; vedi anche *corsa celeste*

(+) **Spada Corta** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+12 contro CA; 1d6 + 4 danni, e il genasi spia celeste scatta di 1 quadretto.

† **Colpo del Vento Veloce** (standard; richiede vantaggio in combattimento contro il bersaglio; a volontà)
Il genasi spia celeste effettua due attacchi con le spade corte contro un solo bersaglio.

⇶ **Manifestazione del Turbine** (standard; incontro)
Emanazione ravvicinata 2; +10 contro Riflessi; 2d6 + 3 danni, e il bersaglio viene spinto di 1 quadretto e buttato a terra prono.

Piedi di Piuma
Un genasi spia celeste riceve un bonus di +2 alla CA contro gli attacchi di opportunità.

Corsa Celeste (minore; ricarica ⚀ ⚄ ⚅)
Fino alla fine del suo turno, il genasi spia celeste ottiene una velocità di volo pari alla sua velocità sul terreno, e può fluttuare.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune, Primordiale
Abilità Acrobazia +12, Furtività +12, Natura +6, Tenacia +7
For 17 (+6) **Des** 18 (+7) **Sag** 12 (+4)
Cos 14 (+5) **Int** 13 (+4) **Car** 11 (+3)
Equipaggiamento armatura di cuoio, 2 spade corte

(Da sinistra a destra) genasi scudo di pietra, spia celeste, derviscio elementale e lama di fuoco

Tattiche dei genasi spie celesti

Un genasi spia celeste impegna i bersagli e poi si ritira prima di rimanere invischiato nel combattimento. Sfrutta al massimo il vantaggio in combattimento avvicinandosi rapidamente e colpendo due volte con le sue spade corte prima di scattare lontano. Una spia celeste che resta bloccata nella mischia utilizza *manifestazione del turbine* per respingere i nemici, creandosi così delle preziose opportunità di fuga.

Conoscenze dei genasi

Arcano CD 10: I genasi hanno cinque tipi di manifestazione: anima d'acqua, anima d'aria, anima di fuoco, anima di terra e anima di tuono. Un genasi può di solito manifestare un solo tipo di elemento; ogni manifestazione conferisce poteri e resistenze diversi.

I genasi condividono tratti della personalità basati sulle loro manifestazioni. Tipicamente, le anime d'acqua sono condiscendenti e amichevoli, le anime d'aria sono incostanti e capricciose, le anime di fuoco sono permalose e impulsive, le anime di terra sono stoiche e prudenti e le anime di tuono sono intrepide e fiere.

Arcano CD 16: Alcuni genasi possono cambiare le loro manifestazioni elementali o manifestare diversi elementi. I genasi possono manipolare le proprie manifestazioni elementali attraverso le loro armi, creando lame di fuoco, ghiaccio o fulmini.

Arcano CD 21: I genasi erano in origine al servizio di djinn, efreeti e altri primordiali. Nel Caos Elementale, molti genasi sono ancora oggi asserviti ai primordiali. Durante la guerra che vide contrapposte le divinità e i primordiali, i genasi si ribellarono e ottennero la libertà. I primordiali crearono gli arconti per sostituirli.

Gruppi di incontro

A volte i genasi accompagnano altri esseri nativi del Caos Elementale: arconti, djinn, efreeti ed elementali. Per il resto, si possono incontrare dovunque.

Incontro di livello 8 (PE 1.800)

- 3 genasi spie celesti (livello 7 schermagliatore)
- 3 ippogrifi destrieri del terrore (livello 5 soldato, *MM* 146)
- 1 vortice scheggiatempesta (livello 7 schermagliatore)

Incontro di livello 10 (PE 2.700)

- 2 genasi lama di fuoco (livello 11 bruto)
- 2 genasi scudo di pietra (livello 10 soldato)
- 1 viandante magmatico (livello 10 schermagliatore, *MM* 38)

Incontro di livello 19 (PE 12.800)

- 2 genasi dervisci elementali (livello 18 schermagliatore d'elite)
- 1 arconte delle tempeste scudo procellario (livello 17 soldato)
- 1 arconte delle tempeste tessitore tempestoso (livello 21 artigliere)

LARS GRANT WEST

GIGANTE

I GIGANTI ABITANO I DIVERSI CLIMI del mondo e di altri piani. Dalla vetta più alta alle tundre ghiacciate, dalla Selva Fatata alla Coltre Oscura, queste enormi creature prosperano dovunque.

GIGANTE DEL GELO

I GIGANTI DEL GELO VIVONO NELLE RIGIDE TERRE DEL NORD e sulle montagne più gelide, dove sopravvivono cacciando e depredando. Sono creature brutali, superstiziose e omicide, presso le quali l'unica legge è quella del più forte.

Gigante del Gelo **Livello 17 Bruto**
Umanoide elementale Grande (freddo, gigante) PE 1.600

Iniziativa +11 **Sensi** Percezione +13
PF 201; **Sanguinante** 100; vedi anche *fendente della morte*
CA 29; **Tempra** 32, **Riflessi** 27, **Volontà** 28
Resistenza 15 freddo
Velocità 8 (camminare sul ghiaccio)

(+) **Ascia Bipenne Ghiacciata** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Freddo**
Portata 2; +20 contro CA; 4d6 + 7 (crit 8d6 + 31) danni da freddo.

+ **Fendente della Morte** (quando il gigante del gelo scende a 0 punti ferita)
Il gigante del gelo effettua un attacco con l'*ascia bipenne ghiacciata*.

+ **Colpo Raggelante** (standard; ricarica ⚁ ⚂) ✦ **Arma, Freddo**
Portata 2; +20 contro CA; 2d6 + 7 danni da freddo, e il bersaglio riceve vulnerabilità 10 freddo (tiro salvezza termina).

Ascia da Lancio Ghiacciata (standard; a volontà) ✦ **Arma, Freddo**
Gittata 5/10; +20 contro CA; 2d8 + 7 danni da freddo.

Stabilità Ghiacciata
Quando un effetto tira, spinge o fa scorrere un gigante del gelo, il gigante si muove di 2 quadretti in meno rispetto a quanto specificato dall'effetto. Inoltre, un gigante del gelo può effettuare un tiro salvezza per evitare di essere buttato a terra prono.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Gigante
Abilità Atletica +19
For 23 (+14) **Des** 16 (+11) **Sag** 20 (+13)
Cos 21 (+13) **Int** 10 (+8) **Car** 12 (+9)
Equipaggiamento armatura di pelle, ascia bipenne, 3 asce da lancio

TATTICHE DEI GIGANTI DEL GELO

Un gigante del gelo preferisce caricare in mischia brandendo la sua *ascia bipenne ghiacciata*, a cui fa seguire un *colpo raggelante*. Scaglia un'*ascia da lancio ghiacciata* solo quando non ha altra scelta.

(Da sinistra a destra) gigante del gelo scultore del ghiaccio, titano del gelo e gigante del gelo

Gigante del Gelo **Livello 19 Controllore (Guida)**
Scultore del Ghiaccio
Umanoide elementale Grande (freddo, gigante) PE 2.400

Iniziativa +12 **Sensi** Percezione +16
PF 182; **Sanguinante** 91
CA 32; **Tempra** 32, **Riflessi** 29, **Volontà** 33
Resistenza 15 freddo
Velocità 8 (camminare sul ghiaccio)

(+) **Mazzafrusto Gelido** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Freddo**
Portata 2; +24 contro CA; 2d12 + 4 danni da freddo.

Dardo Congelante (standard; a volontà) ✦ **Freddo**
Gittata 20; +22 contro Riflessi; 2d12 + 4 danni da freddo, e il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).

Scivolata sul Ghiaccio (minore 1/round; a volontà)
Gittata 10; +22 contro Tempra; il gigante del gelo scultore del ghiaccio fa scorrere il bersaglio di 3 quadretti.

Muro di Gelo (standard; ricarica ⚅) ✦ **Evocazione, Freddo**
Muro ad area 12 entro 10; il gigante del gelo scultore del ghiaccio evoca un muro di neve vorticante che permane fino alla fine del turno successivo del gigante. Il muro è alto 6 quadretti e blocca la linea di visuale. Lo spazio del muro è leggermente oscurato ed è considerato terreno difficile. Una creatura che inizia il proprio turno adiacente al muro subisce 5 danni da freddo, e una creatura che entra in un quadretto del muro o inizia il proprio turno in quel quadretto subisce 15 danni da freddo. *Mantenere minore:* Il muro permane.

Armatura di Ghiaccio (standard; ricarica ⚄ ⚅)
Un alleato entro 10 quadretti dal gigante del gelo scultore del ghiaccio ottiene resistenza 10 a tutti i danni fino alla fine del turno successivo del gigante.

Stabilità Ghiacciata
Quando un effetto tira, spinge o fa scorrere uno gigante del gelo scultore del ghiaccio, il gigante si muove di 2 quadretti in meno rispetto a quanto specificato dall'effetto. Inoltre, un gigante del gelo scultore del ghiaccio può effettuare un tiro salvezza per evitare di essere buttato a terra prono.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Gigante, Primordiale
Abilità Arcano +14, Guarire +21, Intimidire +20

For 21 (+14)	**Des** 16 (+12)	**Sag** 25 (+16)
Cos 22 (+15)	**Int** 10 (+9)	**Car** 22 (+15)

Equipaggiamento cotta di maglia, mazzafrusto

Tattiche dei giganti del gelo scultori del ghiaccio

Un gigante del gelo scultore del ghiaccio usa *muro di gelo* per suddividere il campo di battaglia in sottoinsiemi favorevoli. Impiega poi *scivolata sul ghiaccio* e *dardo congelante* per muovere i nemici in posizioni vantaggiose e tenerveli. Il gigante utilizza *armatura di ghiaccio* sull'alleato che può ricevere il maggior grado di protezione da questo potere.

Titano del Gelo **Livello 20 Bruto d'elite**
Umanoide elementale Enorme (freddo, gigante) PE 5.600

Iniziativa +14 **Sensi** Percezione +16
Respiro di Fimbulwinter (Freddo) aura 2; i nemici considerano l'area come terreno difficile. Ogni nemico che inizia il proprio turno entro l'aura subisce 5 danni da freddo.
PF 466; **Sanguinante** 233; vedi anche *fendente furioso*
CA 32; **Tempra** 34, **Riflessi** 29, **Volontà** 33
Resistenza 15 freddo
Tiri salvezza +2
Velocità 8 (camminare sul ghiaccio)
Punti azione 1

(+) **Ascia Bipenne Ghiacciata** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Freddo**
Portata 3; +23 contro CA; 2d8 + 9 (crit 4d8 + 25) danni da freddo, e 10 danni da freddo continuati (tiro salvezza termina).

Fendente Furioso (gratuita, quando il titano del gelo è reso sanguinante per la prima volta e di nuovo quando scende a 0 punti ferita)
Il titano del gelo effettua un attacco con l'*ascia bipenne ghiacciata*.

Calcio a Sangue Freddo (minore 1/round; a volontà)
Portata 3; +21 contro Riflessi; 1d8 + 9 danni, e il bersaglio viene spinto di 2 quadretti e buttato a terra prono.

Dardi di Ghiaccio (standard; ricarica ⚄ ⚅)
Gittata 20; bersaglia una o due creature; +21 contro Tempra; 1d8 + 9 danni da freddo, e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).

Deflagrazione Invernale (standard; incontro)
Propagazione ravvicinata 5; +21 contro Riflessi; 3d8 + 6 danni da freddo, 10 danni da freddo continuati (tiro salvezza termina), e il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del titano del gelo. *Mancato:* Danni dimezzati.

Stabilità Glaciale
Quando un effetto tira, spinge o fa scorrere un titano del gelo, il titano si muove di 4 quadretti in meno rispetto a quanto specificato dall'effetto. Inoltre, un titano del gelo può effettuare un tiro salvezza per evitare di essere buttato a terra prono.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Gigante, Primordiale
Abilità Atletica +24

For 28 (+19)	**Des** 19 (+14)	**Sag** 23 (+16)
Cos 23 (+16)	**Int** 12 (+11)	**Car** 16 (+13)

Equipaggiamento ascia bipenne

Tattiche dei titani del gelo

All'inizio dello scontro, un titano del gelo scatena la sua *deflagrazione invernale*. Subito dopo, utilizza attacchi di *calcio a sangue freddo* e *ascia bipenne ghiacciata* per spingere gli avversari davanti a sé. Un titano del gelo preferisce combattere in mischia, e impiega i *dardi di ghiaccio* e la sua aura *respiro di Fimbulwinter* per impedire ai nemici di scappare.

Conoscenze dei giganti del gelo

Arcano CD 22: Nelle loro terre artiche, i giganti del gelo abitano in caverne glaciali o in rudimentali fortezze scolpite nella pietra e nel ghiaccio. Da queste roccaforti cacciano la selvaggina e compiono scorrerie in cerca di schiavi e bottino. Il più possente gigante del gelo di un clan, chiamato jarl, guida i giganti più deboli per mezzo di violenza e minacce.

Gli scultori del ghiaccio sono i veggenti dei giganti del gelo, e sono rispettati per la loro saggezza e i loro auspici, ma fanno paura con la loro crudeltà e ferocia.

Arcano CD 27: Alcuni giganti del gelo possiedono poteri magici e sono in grado di utilizzare rune, stregoneria e disgustosi rituali. Questi poteri permettono di ottenere influenza nel proprio clan, se non la posizione di comando.

Gruppi di incontro

I giganti del gelo assoggettano o si alleano con altre creature che preferiscono il freddo. Quando effettuano scorrerie nei climi più temperati, incontrano altri generi di schiavi. Mammut, remorhaz, draghi bianchi e creature simili si vedono spesso in compagnia dei giganti del gelo.

Incontro di livello 19 (PE 12.000)
- 2 giganti del gelo (livello 17 bruto)
- 1 gigante del gelo scultore del ghiaccio (livello 19 controllore)
- 1 remorhaz (livello 21 bruto d'elite)

Incontro di livello 21 (PE 19.200)
- 2 titani del gelo (livello 20 bruto d'elite)
- 2 arconti del ghiaccio scultori del gelo (livello 20 controllore, *MM* 23)
- 1 arconte del ghiaccio martello di brina (livello 19 soldato, *MM* 22)

(Da sinistra a destra) titano mistico e gigante mistico

Gigante mistico

I giganti mistici provengono da un tempo diverso, un'era precedente alla creazione del mondo da parte dei primordiali. Sebbene fosse fatta di fuoco, pietra e tempesta, la meravigliosa creazione dei primordiali era fortemente permeata di magia, e i giganti mistici aiutarono i loro signori primordiali alla formazione del mondo. Sebbene i loro poteri si siano affievoliti da quei giorni lontani, i giganti mistici ricordano ancora la loro antica padronanza della magia e si sforzano in eterno di riconquistarla.

Gigante Mistico **Livello 18 Schermagliatore**
Umanoide fatato Grande (gigante) PE 2.000

Iniziativa +12 **Sensi** Percezione +20; visione crepuscolare
PF 171; **Sanguinante** 85
CA 32; **Tempra** 28, **Riflessi** 31, **Volontà** 33
Resistenza 10 forza
Tiri salvezza +5 contro effetti di charme
Velocità 8, teletrasporto 6

Lama Mistica (standard; a volontà) ✦ **Arma, Forza**
Portata 2; +21 contro Riflessi; 3d6 + 7 danni da forza.

Proiettile di Forza (standard; a volontà) ✦ **Forza**
Gittata 20; +21 contro Riflessi; 2d6 + 7 danni da forza.

Spazzata di Spada (standard; incontro) ✦ **Arma, Forza**
Propagazione ravvicinata 2; +21 contro CA; 3d6 + 7 danni da forza, e il bersaglio viene buttato a terra prono. *Speciale:* Quando carica, il gigante mistico può utilizzare questo potere al posto di un attacco basilare in mischia.

Consumare Magia (minore 1/round; a volontà)
Bersaglia un'evocazione o una zona adiacente creata da un nemico; +21 contro la Volontà del creatore dell'evocazione o zona; l'evocazione o zona viene distrutta, e i suoi effetti terminano. Gli attacchi del gigante mistico infliggono 3d6 danni da forza extra fino alla fine del suo turno successivo.

Campo Mistico (minore; ricarica ⚁ ⚀) ✦ **Zona**
Propagazione ravvicinata 5; la propagazione crea una zona di magia increspata che permane fino alla fine dell'incontro o fino a quando il gigante mistico non usa di nuovo questo potere. La zona è considerata terreno difficile, e gli attacchi del gigante infliggono 1d6 danni da forza extra contro le creature presenti entro la zona.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Elfico, Gigante
Abilità Arcano +21, Intuizione +20

For 21 (+14)	**Des** 12 (+10)	**Sag** 22 (+15)
Cos 19 (+13)	**Int** 24 (+16)	**Car** 13 (+10)

Tattiche dei giganti mistici

Quando inizia il combattimento, un gigante mistico crea la sua *lama mistica* (una spada di pura forza) come azione gratuita. Il gigante carica i nemici usando *spazzata di spada*, dopodiché si teletrasporta per tutto il campo di battaglia. Tenta di effettuare ogni suo attacco sfruttando il vantaggio in combattimento, ricorrendo a *proiettile di forza* solo contro gli avversari che riescono a eluderlo nella mischia.

FRANCIS TSAI

Titano Mistico **Livello 21 Schermagliatore d'elite**
Umanoide fatato Enorme (gigante) PE 6.400

Iniziativa +12 **Sensi** Percezione +22; visione crepuscolare
PF 394; **Sanguinante** 197
CA 35; **Tempra** 32, **Riflessi** 34, **Volontà** 36
Resistenza 10 forza
Tiri salvezza +2 (+7 contro effetti di charme)
Velocità 8, teletrasporto 6
Punti azione 1

Martello Mistico (standard; a volontà) ✦ **Arma, Forza**
Portata 3; +26 contro CA; 3d8 + 7 danni da forza.

Ariete di Forza (standard; a volontà) ✦ **Forza**
Gittata 20; +24 contro Riflessi; 2d8 + 8 danni da forza, e il titano mistico spinge il bersaglio di 5 quadretti.

Furia Mistica (standard; a volontà)
Il titano mistico effettua 2 attacchi con il *martello mistico*. *Speciale:* Quando carica, il titano può utilizzare questo potere al posto di un attacco basilare in mischia.

Martello di Forza (standard; incontro) ✦ **Arma, Forza**
Propagazione ravvicinata 3; +24 contro Tempra; 3d8 + 8 danni da forza, e il bersaglio viene spinto di 3 quadretti e buttato a terra prono. *Mancato:* Danni dimezzati, e il titano mistico spinge il bersaglio di 3 quadretti.

Consumare Magia (minore 1/round; a volontà)
Bersaglia un'evocazione o una zona adiacente creata da un nemico; +21 contro la Volontà del creatore dell'evocazione o zona; l'evocazione o zona viene distrutta, e i suoi effetti terminano. Gli attacchi del titano mistico infliggono 3d8 danni da forza extra fino alla fine del suo turno successivo.

Campo Mistico (minore; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Zona**
Propagazione ravvicinata 5; la propagazione crea una zona di magia increspata che permane fino alla fine dell'incontro o fino a quando il titano mistico non usa di nuovo questo potere. La zona è considerata terreno difficile, e gli attacchi del titano infliggono 1d8 danni da forza extra contro le creature presenti entro la zona.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Elfico, Gigante
Abilità Arcano +23, Intuizione +22

For 23 (+16)	**Des** 10 (+10)	**Sag** 24 (+17)
Cos 21 (+15)	**Int** 26 (+18)	**Car** 16 (+13)

Equipaggiamento martello da guerra

Tattiche dei titani mistici

Un titano mistico ricopre un'area di un *campo mistico* all'inizio del combattimento, poi effettua un attacco con *martello di forza* per buttare a terra proni quanti più avversari possibile. Impiega i suoi attacchi di *furia mistica* il più spesso possibile.

Conoscenze dei giganti mistici

Arcano CD 20: I giganti mistici vivono nei pressi delle fonti di potere magico. Sorvegliano gelosamente questi luoghi, lasciandoli solo per cercare ulteriori sorgenti di potere magico, come un artefatto o un deposito di conoscenze perdute. I titani mistici spadroneggiano sui loro cugini minori, custodendo gelosamente e tenendo per sé gli oggetti migliori e i segreti magici più potenti.

Arcano CD 25: La pelle di un gigante mistico è tatuata con disegni magici che lo proteggono e gli permettono di assorbire le evocazioni e le zone per potenziare i suoi attacchi. Questi disegni concedono inoltre al gigante la capacità di teletrasportarsi seguendo i flussi di energia arcana. Un particolare gigante mistico o titano mistico potrebbe anche avere accesso a poteri magici diversi, oltre che a rituali e oggetti magici.

Gruppi di incontro

I giganti mistici si possono occasionalmente incontrare a fianco di altri fruitori di magia, ma sono alleati poco affidabili. Preferiscono i servi magici e provano un grande piacere nel rendere schiave le creature più deboli.

Incontro di livello 18 (PE 10.600)
- 3 giganti mistici (livello 18 schermagliatore)
- 1 scheggia del caos prismatica (livello 16 artigliere)
- 2 slaad blu (livello 17 bruto, *MM* 240)

Incontro di livello 23 (PE 25.900)
- 2 titani mistici (livello 21 schermagliatore d'elite)
- 2 nothic occhio di Vecna (livello 22 appostato)
- 1 fenice (livello 19 bruto d'elite, *MM* 217)

Gigante di pietra

In cima a picchi vertiginosi e nelle valli più profonde delle catene montuose vivono i giganti di pietra. Questi esseri fatti di roccia mostrano scarsa preoccupazione per le creature più piccole, e sono diffidenti nei riguardi degli estranei. Un gigante di pietra arrabbiato può colpire improvviso e spietato come una valanga.

Conoscenze dei giganti di pietra

Arcano CD 25: I giganti di pietra si muovono lentamente e in silenzio tra le montagne e nelle loro dimore cavernose, confondendosi così bene con il terreno da ingannare facilmente i nemici o passare del tutto inosservati. Meditabondi e contemplativi, i giganti di pietra possono rimanere immersi nei loro pensieri per anni, seduti immobili come statue. Con le armi e i macigni lanciati, sono esperti cacciatori. Quando qualcosa lo fa arrabbiare, un gigante di pietra è in grado di muovere la sua massa considerevole con rapidità e precisione.

In particolare di notte e durante i temporali, i giganti di pietra giocano a tirarsi dei macigni: la squadra che perde è quella che viene colpita più spesso. Durante queste gare, i giganti si preoccupano raramente dell'eventuale passaggio di un viaggiatore inatteso. Questi "giochi" sbadati hanno dato ai giganti di pietra una reputazione peggiore di quella che potrebbero meritare.

Arcano CD 30: I giganti di pietra sono di temperamento artistico e incline all'artigianato, in particolare alla lavorazione della pietra. Gli incisori di rune utilizzano la sapienza arcana per piazzare rune di antica magia sulle superfici. Con questi incantesimi incisi nella pietra, essi puniscono i nemici. L'arte della magia runica potrebbe essersi originata proprio presso gli antichi giganti di pietra, sebbene gli artigiani nanici possano di certo dissentire.

FRANCIS TSAI

(Da sinistra a destra) gigante di pietra, titano di pietra e gigante di pietra incisore di rune

Tattiche dei giganti di pietra

Un gigante di pietra si nasconde nei dirupi e tende agguati ai nemici che si avvicinano scagliando contro di loro dei macigni. Successivamente, si avvicina di corsa per effettuare una *spazzata sbilanciante* e respingere gli avversari. Rimane nella mischia fino a quando i nemici non arretrano, per poi riprendere a scagliare pietre fino a quando ogni minaccia non è arrivata fuori tiro.

Gigante di Pietra	**Livello 14 Soldato**
Umanoide elementale Grande (gigante, terra)	PE 1.000

Iniziativa +12 **Sensi** Percezione +12; visione crepuscolare
PF 140; **Sanguinante** 70
CA 30; **Tempra** 27, **Riflessi** 24, **Volontà** 26
Immunità pietrificazione
Velocità 8 (camminare sulla terra)

(+) **Randello Pesante di Pietra** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Portata 2; +21 contro CA; 2d10 + 4 danni, e il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo del gigante di pietra.

+ **Minaccia Indurita** (opportunità, quando una creatura marchiata dal gigante di pietra ed entro la sua portata si muove o scatta; a volontà)
Il gigante di pietra effettua un attacco con il *randello pesante di pietra* contro la creatura che attiva il potere.

Scagliare Macigno (standard; a volontà)
Gittata 20; +21 contro CA; 2d8 + 6 danni.

Spazzata Sbilanciante (standard; si ricarica quando è reso sanguinante per la prima volta) ✦ **Arma**
Propagazione ravvicinata 2; +19 contro CA; 2d10 + 4 danni, e il bersaglio viene spinto di 2 quadretti e marchiato fino alla fine del turno successivo del gigante di pietra. *Effetto:* Il gigante scatta di 2 quadretti ma deve rimanere entro 2 quadretti da qualsiasi creatura che ha marchiato.

Ossa di Pietra (interruzione immediata, quando il gigante di pietra viene colpito da un attacco; non utilizzabile quando è sanguinante; a volontà)
Il gigante ottiene resistenza 5 a tutti i danni contro l'attacco che attiva il potere.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Gigante
Abilità Atletica +18, Furtività +15

For 22 (+13)	**Des** 16 (+10)	**Sag** 20 (+12)
Cos 20 (+12)	**Int** 10 (+7)	**Car** 11 (+7)

Equipaggiamento randello pesante

Tattiche dei giganti di pietra incisori di rune

Il gigante di pietra incisore di rune attacca dalla distanza, scagliando massi sui quali ha inciso delle rune speciali. Comincia con *runa del sonno pietroso*, e prosegue con *runa dell'eco tonante*. Concentra i propri attacchi in mischia sugli avversari rallentati per trarre vantaggio dal suo potere *pietra afferrante*.

Gigante di Pietra Incisore di Rune — **Livello 16 Controllore (Guida)**
Umanoide elementale Grande (gigante, terra) — PE 1.400

Iniziativa +9 — **Sensi** Percezione +14; visione crepuscolare
Focus Indurito aura 5; ogni nemico pietrificato entro l'aura perde tutte le resistenze e riceve vulnerabilità 5 a tutti i danni.
PF 155; **Sanguinante** 77
CA 30; **Tempra** 28, **Riflessi** 27, **Volontà** 29
Immunità pietrificazione
Velocità 8 (camminare sulla terra)

Piccone da Guerra Runico (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Portata 2; +21 contro CA; 2d8 + 9 (crit 4d8 + 25) danni, e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).

Runa del Sonno Pietroso (standard; ricarica ⚅) ✦ **Zona**
Emanazione ad area 1 entro 10; +21 contro Tempra; 2d8 + 6 danni, e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina). *Primo tiro salvezza fallito:* Il bersaglio è pietrificato anziché rallentato (tiro salvezza termina). *Effetto:* L'emanazione crea una zona di rune magiche che permane fino alla fine dell'incontro. Ogni nemico che inizia il proprio turno entro la zona subisce una penalità di -2 ai tiri salvezza contro gli effetti di rallentato e immobilizzato.

Runa dell'Eco Tonante (standard; ricarica ⚄ ⚅)
Emanazione ad area 1 entro 10; +21 contro Tempra; 2d8 + 6 danni da tuono. Se il bersaglio è rallentato o immobilizzato, subisce 10 danni da tuono continuati (tiro salvezza termina).

Pietra Afferrante
Quando un gigante di pietra incisore di rune colpisce una creatura già rallentata con un attacco che avrebbe l'effetto di renderla rallentata, quella creatura è immobilizzata fino alla fine del turno successivo dell'incisore di rune.

Ossa di Pietra (interruzione immediata, quando il gigante di pietra incisore di rune viene colpito da un attacco; non utilizzabile quando è sanguinante; a volontà)
L'incisore di rune ottiene resistenza 5 a tutti i danni contro l'attacco che attiva il potere.

Allineamento Senza allineamento — **Linguaggi** Gigante, Primordiale
Abilità Arcano +17, Atletica +18, Furtività +17

For 21 (+13)	**Des** 12 (+9)	**Sag** 23 (+14)
Cos 19 (+12)	**Int** 18 (+12)	**Car** 15 (+10)

Equipaggiamento piccone da guerra

Tattiche dei titani di pietra

Facendo sfoggio di sorprendente velocità, agilità e furtività, un titano di pietra utilizza *scagliare masso squassaterra* restando nascosto, continuando poi a scagliare macigni fino a quando i nemici non arrivano abbastanza vicini da poterli raggiungere con una breve corsa e impegnare in mischia. Successivamente, il titano si muove per cogliere numerosi avversari entro l'area della sua *pestata della valanga*. Poi ricorre ai suoi giganteschi pugni fino a quando non ha la possibilità di usare di nuovo *scagliare masso squassaterra*. Il titano di pietra continua a effettuare attacchi a distanza contro gli avversari in ritirata fino a quando non si portano fuori tiro.

Titano di Pietra — **Livello 18 Soldato d'elite**
Umanoide elementale Enorme (gigante, terra) — PE 4.000

Iniziativa +15 — **Sensi** Percezione +15; visione crepuscolare
Distorsione delle Pietre Sdrucciolevoli aura 1; ogni nemico che inizia il proprio turno entro l'aura è marchiato fino alla fine del turno successivo del titano di pietra.
PF 348; **Sanguinante** 174
CA 34; **Tempra** 33, **Riflessi** 28, **Volontà** 30
Immunità pietrificazione
Tiri salvezza +2
Velocità 8 (camminare sulla terra)
Punti azione 1

Schianto (standard; a volontà)
Portata 3; +25 contro CA; 3d6 + 7 danni, e i bersagli marchiati subiscono 2d6 danni extra.

Minaccia Indurita (opportunità, quando una creatura marchiata dal titano di pietra ed entro la sua portata si muove o scatta; a volontà)
Il titano di pietra effettua un attacco di schianto contro la creatura che attiva il potere.

Scagliare Macigno (standard; a volontà)
Gittata 20; +23 contro CA; 2d10 + 7 danni.

Pestata della Valanga (standard; incontro)
Emanazione ravvicinata 3; +21 contro Tempra; 3d10 + 7 danni, e il bersaglio è afferrato dalla terra e dalla pietra. Il titano di pietra non deve usare un'azione per mantenere la presa. La terra e la pietra hanno un valore di Tempra e Riflessi pari a 28 contro i tentativi di sfuggire. *Mancato:* Danni dimezzati.

Scagliare Masso Squassaterra (standard; ricarica ⚄ ⚅)
Emanazione ad area 1 entro 20; +23 contro CA; 1d10 + 7 danni, e il bersaglio viene buttato a terra prono e resta frastornato (tiro salvezza termina). *Mancato:* Danni dimezzati, e il bersaglio viene buttato a terra prono.

Ossa di Pietra (interruzione immediata, quando il titano di pietra viene colpito da un attacco; non utilizzabile quando è sanguinante; a volontà)
Il titano ottiene resistenza 5 a tutti i danni contro l'attacco che attiva il potere.

Allineamento Senza allineamento — **Linguaggi** Gigante, Primordiale
Abilità Arcano +16, Atletica +21, Furtività +18

For 26 (+17)	**Des** 18 (+13)	**Sag** 22 (+15)
Cos 22 (+15)	**Int** 14 (+11)	**Car** 16 (+12)

Gruppi di incontro

I giganti di pietra tengono animali domestici e, cosa piuttosto rara per la loro specie, hanno rapporti diversi da quelli di padrone e schiavo con i galeb duhr e gli azer. A volte anche qualche gigante di indole non malvagia si può incontrare nelle vicinanze dei giganti di pietra, mentre i giganti di pietra malvagi possono allearsi con i loro cugini cattivi.

Incontro di livello 15 (PE 6.400)
- 3 giganti di pietra (livello 14 soldato)
- 1 gigante di pietra incisore di rune (livello 16 controllore)
- 1 gargoyle nabassu (livello 18 appostato, *MM* 118)

Incontro di livello 18 (PE 11.200)
- 2 titani di pietra (livello 18 soldato d'elite)
- 1 azer negriero (livello 17 controllore, *MM* 27)
- 4 azer combattenti (livello 17 gregario, *MM* 26)

Gli gnoll onorano il caos e il massacro sopra ogni altra cosa. La loro devozione al signore demoniaco Yeenoghu li spinge a commettere orripilanti atti di carneficina.

Gnoll mortevotato

Uno gnoll mortevotato giura di morire distruggendo i nemici di Yeenoghu. Il suo voto oscuro e la sete di sangue rendono queste creature degli avversari terribili.

Gnoll Mortevotato **Livello 5 Bruto**
Umanoide naturale Medio PE 200

Iniziativa +4 **Sensi** Percezione +4; visione crepuscolare
PF 74; **Sanguinante** 37; vedi anche *artigli di Yeenoghu*
CA 18; **Tempra** 18, **Riflessi** 16, **Volontà** 16
Resistenza vedi *artigli di Yeenoghu*
Velocità 7
Punti azione vedi *artigli di Yeenoghu*

(↓) **Artigli d'Osso** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+8 contro CA; 2d6 + 9 danni (2d6 + 11 danni quando è sanguinante).

Artigli di Yeenoghu (quando lo gnoll mortevotato scende per la prima volta a 0 punti ferita) ✦ **Guarigione**
Il mortevotato recupera 5 punti ferita, e ottiene 1 punto azione e resistenza 5 a tutti i danni. Alla fine del suo turno successivo, lo gnoll mortevotato scende a 0 punti ferita.

Attacco in Branco
Gli attacchi in mischia di uno gnoll mortevotato infliggono 5 danni extra contro un nemico che abbia adiacenti due o più gnoll alleati.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Abissale, Comune
Abilità Intimidire +5
For 18 (+6) **Des** 15 (+4) **Sag** 15 (+4)
Cos 14 (+4) **Int** 9 (+1) **Car** 7 (+0)
Equipaggiamento armatura di cuoio, artigli d'osso (guanti d'arme chiodati)

Conoscenze degli gnoll mortevotati

Natura CD 12: In cambio del suo giuramento al signore demoniaco Yeenoghu, uno gnoll mortevotato può allontanare per qualche istante la morte stessa grazie a potenti poteri demoniaci.

Zanna di Yeenoghu

Gli gnoll sono famigerati per i loro rituali in onore del signore demoniaco Yeenoghu. Le zanne di Yeenoghu sono gli sciamani che guidano questi riti.

Zanna di Yeenoghu **Livello 7 Schermagliatore (Guida)**
Umanoide naturale Medio PE 300

Iniziativa +9 **Sensi** Percezione +3; visione crepuscolare
PF 77; **Sanguinante** 38
CA 21; **Tempra** 18, **Riflessi** 19, **Volontà** 18
Velocità 8

(↓) **Clava dei Denti Sanguinosi** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Malattia**
+12 contro CA; 1d10 + 6 danni (1d10 + 8 danni quando è sanguinante), e la zanna di Yeenoghu effettua un attacco secondario contro lo stesso bersaglio. *Attacco secondario:* +10 contro Tempra; il bersaglio viene esposto all'ulcera sbavante a livello 6 (vedi sotto)

↓ **Spinta Irresistibile** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
La zanna di Yeenoghu scatta di 2 quadretti prima dell'attacco: +12 contro CA; 1d10 + 6 danni (1d10 + 8 danni quando è sanguinante), e la zanna di Yeenoghu spinge il bersaglio di 1 quadretto. *Effetto:* Un alleato entro 5 quadretti dalla zanna di Yeenoghu scatta di 1 quadretto come azione gratuita.

⇠ **Ululato del Demone** (standard; ricarica ⁞⁞)
Emanazione ravvicinata 5; bersaglia ogni alleato di livello 10 o inferiore entro l'emanazione; il bersaglio effettua un attacco basilare in mischia come azione gratuita.

Attacco in Branco
Gli attacchi in mischia di una zanna di Yeenoghu infliggono 5 danni extra contro un nemico che abbia adiacenti due o più gnoll alleati.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Abissale, Comune
Abilità Intimidire +11, Intuizione +8, Religione +8
For 16 (+6) **Des** 19 (+7) **Sag** 11 (+3)
Cos 13 (+4) **Int** 10 (+3) **Car** 16 (+6)
Equipaggiamento armatura di pelle, clava dei denti sanguinosi (randello pesante)

Conoscenze delle zanne di Yeenoghu

Natura CD 14: Le zanne di Yeenoghu si guadagnano un posto nei ranghi del signore demoniaco catturando schiavi e mandandoli a servire il loro padrone nell'Abisso.

Natura CD 19: Una clava dei denti sanguinosi è un repellente randello pesante borchiato di denti e incrostato di sangue. Finché una zanna di Yeenoghu continua a combattere, dalla sua clava dei denti sanguinosi continuano a colare sangue e bava. Quando il suo portatore viene ucciso, la clava imputridisce rapidamente.

Natura CD 21: Gli gnoll che servono come foraggio per lo gnoll cannibale vengono ricompensati per il loro sacrificio dalla zanna di Yeenoghu. I denti di uno gnoll ucciso dal cannibale vengono estratti dal suo cadavere e aggiunti alla clava dei denti sanguinosi, in modo che la creatura possa assaggiare il sangue dei nemici anche da morta.

Ulcera Sbavante **Livello 6 Malattia** **Tenacia** CD 19, miglioramento CD 23, peggioramento CD 18 o meno

◀ Il bersaglio è curato.

◀ **Effetto iniziale:** Il bersaglio subisce una penalità di -1 ai tiri per colpire e ai tiri dei danni.

◀▶ Il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire e ai tiri dei danni, e recupera 5 punti ferita in meno del quantitativo normale dagli effetti di guarigione.

▶ **Stato finale:** Il bersaglio è indebolito, e deve riposare per un tempo doppio del normale allo scopo di ottenere i benefici di un riposo breve o di un riposo esteso.

Gnoll cannibale

Tutti gli gnoll divorano la carne delle creature senzienti, ma i cannibali ottengono forza in battaglia quando sbranano i membri della loro stessa specie.

Gnoll Cannibale	**Livello 7 Bruto**
Umanoide naturale Medio	PE 300

Iniziativa +6 **Sensi** Percezione +3; visione crepuscolare
PF 96; **Sanguinante** 48
CA 19; **Tempra** 20, **Riflessi** 18, **Volontà** 18
Velocità 7

(+) **Morso** (standard; a volontà)
+10 contro CA; 2d6 + 8 danni (2d6 + 10 danni quando è sanguinante).

Ingozzarsi (minore 1/round; a volontà) ✦ **Guarigione**
Lo gnoll cannibale addenta un alleato a sé adiacente. L'alleato subisce 5 danni, e il cannibale recupera 10 punti ferita.

Attacco in Branco
Gli attacchi in mischia di uno gnoll cannibale infliggono 5 danni extra contro un nemico che abbia adiacenti due o più gnoll alleati.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Abissale, Comune
Abilità Furtività +11, Intimidire +11

For 20 (+8)	**Des** 17 (+6)	**Sag** 11 (+3)
Cos 16 (+6)	**Int** 9 (+2)	**Car** 17 (+6)

Equipaggiamento armatura di cuoio

Tattiche degli gnoll cannibali

Uno gnoll cannibale carica con noncuranza, avventandosi sugli avversari e dilaniandoli con il morso. Utilizza il suo potere *ingozzarsi* in ogni round, concentrandosi sugli alleati più robusti disponibili.

Conoscenze degli gnoll cannibali

Natura CD 14: Gli gnoll cannibali traggono forza dal sangue dei loro simili. Mangiano la carne degli alleati durante il combattimento per ripristinare il loro vigore, traendone ispirazione per commettere atti di carneficina ancora più efferati.

Gruppi di incontro

I branchi di gnoll includono spesso demoni, schiavi coscritti e bestie addestrate alla guerra. A volte gli gnoll si incontrano anche al servizio di altre creature, agendo come truppe d'assalto per i giganti o altri potenti mostri.

Incontro di livello 4 (PE 925)
- 2 gnoll mortevotati (livello 5 bruto)
- 1 cadavere corrotto (livello 4 artigliere, *MM* 274)
- 1 gnoll flagello demoniaco (livello 8 bruto, *MM* 132)

Incontro di livello 7 (PE 1.600)
- 1 zanna di Yeenoghu (livello 7 schermagliatore)
- 3 gnoll cannibali (livello 7 bruto)
- 1 beholder gauth (livello 5 artigliere d'elite)

BEN WOOTTEN

(Da sinistra a destra) gnoll cannibale, mortevotato e zanna di Yeenoghu

GNOMO

Tutti gli gnomi condividono una connessione alla Selva Fatata, ma questa connessione può manifestarsi in modi assai diversi. Alcuni gnomi mostrano una propensione naturale per incanalare le correnti arcane, mentre altri usano il potere della bestia che dimora dentro di loro.

Gnomo ramingo brumoso

Gli gnomi sono maestri delle magie di illusione. Un ramingo brumoso combina questa perizia con l'abilità in mischia per tendere efficaci agguati o tormentare i nemici.

Gnomo Ramingo Brumoso **Livello 5 Appostato**
Umanoide fatato Piccolo PE 200

Iniziativa +9 **Sensi** Percezione +3; visione crepuscolare
PF 51; **Sanguinante** 25
CA 20; **Tempra** 16, **Riflessi** 17, **Volontà** 16
Velocità 5

(↓) **Piccone da Guerra** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+10 contro CA; 1d8 + 4 danni (crit 1d8 + 12).

↓ **Colpo del Ramingo Brumoso** (standard; ricarica ⚁ ⚂ ⚀) ✦ **Illusione**
Lo gnomo ramingo brumoso diventa invisibile fino alla fine del suo turno successivo. In aggiunta, scatta di 2 quadretti ed effettua un attacco con il piccone da guerra.

Vantaggio in Combattimento
Uno gnomo ramingo brumoso infligge 1d6 danni extra contro qualsiasi creatura che gli conceda vantaggio in combattimento.

Svanire (reazione immediata, quando lo gnomo ramingo brumoso subisce danni; incontro) ✦ **Illusione**
Lo gnomo ramingo brumoso diventa invisibile finché non colpisce o manca con un attacco o fino alla fine del suo turno successivo.

Furtività Reattiva
Se lo gnomo ramingo brumoso possiede copertura od occultamento quando effettua una prova di iniziativa all'inizio di un incontro, può effettuare una prova di Furtività per diventare nascosto.

Movimento Sfocato (reazione immediata, quando lo gnomo ramingo brumoso viene colpito da un nemico; a volontà) ✦ Teletrasporto
Il ramingo brumoso si teletrasporta di 1 quadretto.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune, Elfico
Abilità Furtività +10
For 10 (+2) **Des** 16 (+5) **Sag** 13 (+3)
Cos 15 (+4) **Int** 11 (+2) **Car** 14 (+4)
Equipaggiamento armatura di pelle, piccone da guerra

Tattiche degli gnomi raminghi brumosi

I raminghi brumosi lampeggiano attraverso il campo di battaglia e infilzano gli avversari sulle punte dei loro picconi. Confidano su *movimento sfocato* per sfuggire ai nemici e per utilizzare al meglio *colpo del ramingo brumoso*.

Conoscenze degli gnomi raminghi brumosi

Natura CD 12: I raminghi brumosi sono gnomi briganti e incantatori-combattenti. Questi furfanti scavano complessi di gallerie intorno alle strade forestali, li nascondono con le illusioni e li usano per tendere agguati alle carovane cariche di merci utili agli incantatori.

Gnomo entropista

Gli gnomi entropisti comprendono il potenziale del cambiamento in ogni cosa, e usano il potere del caos per intralciare e debilitare i loro avversari.

Gnomo Entropista **Livello 8 Artigliere**
Umanoide fatato Piccolo PE 350

Iniziativa +7 **Sensi** Percezione +3; visione crepuscolare
PF 71; **Sanguinante** 35
CA 20; **Tempra** 19, **Riflessi** 19, **Volontà** 21 (+2 a tutte le difese contro gli attacchi a distanza)
Velocità 5

(↓) **Pugnale Acido** (standard; a volontà) ✦ **Acido, Arma**
+15 contro CA; 1d4 danni più 1d6 + 4 danni da acido.

Arco Entropico (standard; a volontà)
Gittata 10; +13 contro Riflessi; 2d8 + 4 danni (crit 2d8 + 20).

Urlo Primordiale (standard; si ricarica quando è reso sanguinante per la prima volta) ✦ **Tuono**
Propagazione ravvicinata 3; +13 contro Tempra; 2d10 + 4 danni da tuono, e il bersaglio è assordato e non può compiere azioni immediate o azioni di opportunità fino alla fine del turno successivo dello gnomo entropista.

Brillamento Caotico (standard; incontro)
Emanazione ad area 1 entro 15; +13 contro Volontà; 3d8 + 5 danni, e il bersaglio è accecato (tiro salvezza termina).

Svanire (reazione immediata, quando lo gnomo entropista subisce danni; incontro) ✦ **Illusione**
Lo gnomo entropista diventa invisibile finché non colpisce o manca con un attacco o fino alla fine del suo turno successivo.

Furtività Reattiva
Se lo gnomo entropista possiede copertura od occultamento quando effettua una prova di iniziativa all'inizio di un incontro, può effettuare una prova di Furtività per diventare nascosto.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune, Elfico
Abilità Arcano +10, Furtività +12, Raggirare +14
For 10 (+4) **Des** 17 (+7) **Sag** 8 (+3)
Cos 17 (+7) **Int** 12 (+5) **Car** 20 (+9)
Equipaggiamento pugnale, vesti

Tattiche degli gnomi entropisti

Uno gnomo entropista annuncia la sua presenza ai nemici con un *brillamento caotico*, poi si tiene ai margini del combattimento effettuando attacchi di *arco entropico*. Utilizza *urlo primordiale* per eludere gli avversari che tentano di costringerlo a combattere da vicino, ricorrendo ad attacchi di *pugnale acido* solo se viene a trovarsi con le spalle al muro.

Conoscenze degli gnomi entropisti

Natura CD 14: Gli gnomi entropisti prendono di mira i loro avversari con poteri incanalati dal Caos Elementale. Il loro legame innato alla magia della Selva Fatata interferisce con questo potere extraplanare, portando alcuni gnomi entropisti alla pazzia.

Gnomo volverina

Benché piccolo di statura, uno gnomo volverina è feroce in combattimento quanto il temibile animale da cui prende il nome.

Gnomo Volverina	**Livello 9 Schermagliatore**
Umanoide fatato Piccolo	PE 400

Iniziativa +9 **Sensi** Percezione +10; visione crepuscolare
PF 95; **Sanguinante** 47
CA 23 (26 contro attacchi di opportunità); **Tempra** 22, **Riflessi** 20, **Volontà** 20
Velocità 5 (7 quando carica)

(+) **Ascia da Guerra** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+14 contro CA; 1d12 + 6 danni.

† **Colpo Urlante** (standard; si ricarica quando è reso sanguinante per la prima volta) ✦ **Arma**
+14 contro CA; 2d12 + 5 danni, e un nemico adiacente al bersaglio subisce 1d12 danni. *Effetto:* Lo gnomo volverina ottiene un bonus di +3 a tutte le difese fino all'inizio del suo turno successivo. *Speciale:* Quando carica, lo gnomo può utilizzare questo potere al posto di un attacco basilare in mischia.

† **Urto Sbilanciante** (standard; incontro) ✦ **Arma**
+12 contro Riflessi; 1d12 + 6 danni, e lo gnomo volverina fa scorrere il bersaglio di 2 quadretti. Nel caso di un colpo critico, il bersaglio viene anche buttato a terra prono.

Svanire (reazione immediata, quando lo gnomo volverina subisce danni; incontro) ✦ **Illusione**
Lo gnomo volverina diventa invisibile finché non colpisce o manca con un attacco o fino alla fine del suo turno successivo.

Furtività Reattiva
Se lo gnomo volverina possiede copertura od occultamento quando effettua una prova di iniziativa all'inizio di un incontro, può effettuare una prova di Furtività per diventare nascosto.

Furia Spietata (quando lo gnomo volverina rende sanguinante un nemico o lo riduce a 0 punti ferita o meno; a volontà)
Lo gnomo volverina scatta di 5 quadretti e ottiene un bonus di +3 ai tiri dei danni fino alla fine del suo turno successivo.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune, Elfico
Abilità Atletica +14, Furtività +12, Intimidire +12

For 20 (+9)	**Des** 17 (+7)	**Sag** 12 (+5)
Cos 15 (+6)	**Int** 10 (+4)	**Car** 17 (+7)

Equipaggiamento armatura di pelle, ascia da guerra

Tattiche degli gnomi volverina

Lo gnomo volverina si lancia nel cuore della battaglia sferrando il suo *colpo urlante*, poi avanza tra i nemici lanciando attacchi di *urto sbilanciante*. Tiene in serbo *svanire* per riposizionarsi nel caso che si ritrovi con le spalle al muro, o per allestire un altro attacco con *colpo urlante* dopo che i danni subiti lo rendono sanguinante.

Conoscenza degli gnomi volverina

Natura CD 14: Uno gnomo volverina possiede una ferocia molto superiore alla sua altezza o alla reputazione della sua razza. Una furia forsennata sprona questi gnomi in battaglia, e la loro potenza aumenta ad ogni avversario che abbattono.

(Dall'alto verso il basso) gnomo entropista e gnomo volverina

Gruppi di incontro

Gli gnomi collaborano più spesso con i loro simili e con altre creature della Selva Fatata. Tuttavia, la natura imprevedibile di uno gnomo implica che tali alleanze sono tipicamente piuttosto brevi.

Incontro di livello 8 (PE 1.850)
- ✦ 1 gnomo entropista (livello 8 artigliere)
- ✦ 2 gnomi volverina (livello 9 schermagliatore)
- ✦ 3 spriggan animagigante (livello 8 bruto)

Incontro di livello 10 (PE 2.600)
- ✦ 3 gnomi entropisti (livello 8 artigliere)
- ✦ 2 ragni fase (livello 8 schermagliatore)
- ✦ 1 satiro pifferaio (livello 8 controllore, *MM* 224)
- ✦ 1 fuoco fatuo (livello 10 appostato)

GOBLIN

I GOBLIN SONO SPESSO ASSERVITI agli adoratori delle divinità oscure e altri potenti padroni. Questi comandanti fanno appello alla natura ostile e barbarica dei goblin.

Bugbear danzatore di guerra

COME TUTTI I BUGBEAR, IL DANZATORE DI GUERRA è tronfio e risoluto. Questi combattenti sono una forza da non sottovalutare, capace di seminare distruzione sul campo di battaglia.

Tattiche dei bugbear danzatori di guerra

Un bugbear danzatore di guerra adora castigare quanti più nemici possibile, pertanto preferisce scegliere un bersaglio diverso in ogni round. Attacca per prima cosa un avversario entro portata, e se lo colpisce usa la sua azione di movimento per mettersi nella posizione di aggredire un nuovo nemico, preparando un attacco ai fianchi insieme a un alleato capace di attaccare e muoversi in modo simile.

Conoscenze dei bugbear danzatori di guerra

Natura CD 12: Un bugbear danzatore di guerra salta e ulula mentre fa roteare il suo crudele mazzafrusto attraverso i ranghi dei nemici. I suoi attacchi ad ampia portata e la sua furia ossessiva lo rendono un avversario pericoloso.

Natura CD 17: I danzatori di guerra offrono la loro devozione a particolari esarchi del dio Bane, costituendo piccole sette i cui membri creano le loro forme personalizzate di danza della battaglia.

Natura CD 19: I goblin più intelligenti che comandano dei bugbear danzatori di guerra li addestrano scrupolosamente, insegnando loro come evitare di ferire gli alleati durante la battaglia. Attraverso un severo condizionamento, a volte gli hobgoblin impiantano delle parole di comando nelle menti dei danzatori di guerra allo scopo di controllarli quando si fanno prendere troppo la mano.

Bugbear Danzatore di Guerra	**Livello 6 Schermagliatore**
Umanoide naturale Medio	PE 250

Iniziativa +9 **Sensi** Percezione +5; visione crepuscolare
PF 70; **Sanguinante** 35
CA 20; **Tempra** 18, **Riflessi** 19, **Volontà** 18
Velocità 7

Danza del Mazzafrusto (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+9 contro Tempra; 2d6 + 4 danni, il bersaglio viene spinto di 2 quadretti e buttato a terra prono, e il bugbear danzatore di guerra scatta di 1 quadretto.

Barriera di Mazzafrusto (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Arma**
Emanazione ravvicinata 2; bersaglia i nemici; nessun tiro per colpire; 5 danni, e il bugbear danzatore di guerra subisce danni dimezzati dagli attacchi con armi fino alla fine del suo turno successivo.

Assalto di Mazzafrusto (standard; incontro) ✦ **Arma**
Emanazione ravvicinata 2; +9 contro Riflessi; 2d6 danni, e il bersaglio viene spinto di 2 quadretti e buttato a terra prono.

Vantaggio in Combattimento
Un bugbear danzatore di guerra infligge 1d6 danni extra contro qualsiasi creatura che gli conceda vantaggio in combattimento.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Goblin

For 16 (+6)	**Des** 19 (+7)	**Sag** 14 (+5)
Cos 14 (+5)	**Int** 11 (+3)	**Car** 16 (+6)

Equipaggiamento armatura di pelle, mazzafrusto pesante

(Da sinistra a destra) goblin accolito di Maglubiyet, bugbear danzatore di guerra e goblin legato a Lolth

Goblin accolito di Maglubiyet

Maglubiyet, esarca goblin di Bane, ispira la radicale devozione di una setta di combattenti che si sforzano di plasmarsi sulla sua immagine.

Goblin Accolito di Maglubiyet **Livello 1 Controllore**
Umanoide naturale Piccolo PE 100

Iniziativa +0 **Sensi** Percezione +3; visione crepuscolare
Flagello della Vita aura 2; ogni creatura entro l'aura non è in grado recuperare punti ferita.
PF 29; **Sanguinante** 14
CA 15; **Tempra** 12, **Riflessi** 12, **Volontà** 14
Velocità 6

(+) **Sudario Tagliente** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Illusione**
+6 contro CA; 1d10 + 3 danni, e il goblin accolito di Maglubiyet diventa invisibile al bersaglio fino alla fine del turno successivo dell'accolito.

Mano di Maglubiyet (standard; a volontà) ✦ **Forza**
Gittata 10; +5 contro Tempra; 1d6 + 5 danni da forza, e il goblin accolito di Maglubiyet può scegliere se fare scorrere il bersaglio di 3 quadretti o di immobilizzarlo fino alla fine del turno successivo dell'accolito.

Pugni di Maglubiyet (standard; ricarica ⚄ ⚅)
Il goblin accolito di Maglubiyet effettua due attacchi con la *mano di Maglubiyet*, ognuno contro un bersaglio diverso.

Tattiche Goblin (reazione immediata, quando il goblin accolito di Maglubiyet viene mancato da un attacco in mischia; a volontà)
L'accolito scatta di 1 quadretto.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Goblin
Abilità Diplomazia +6, Intimidire +6

For 11 (+0)	**Des** 10 (+0)	**Sag** 16 (+3)
Cos 13 (+1)	**Int** 13 (+1)	**Car** 13 (+1)

Equipaggiamento ascia da battaglia

Tattiche dei goblin accoliti di Maglubiyet

Un goblin accolito si muove liberamente sul campo di battaglia, usando *mano di Maglubiyet* per tenere lontani i nemici nei propri alleati o bloccare sul posto i combattenti più forti. Effettua con abbandono attacchi di *sudario tagliente*, restando vicino agli avversari gravemente feriti in modo che la sua aura *flagello della vita* impedisca loro di guarire.

Conoscenze dei goblin accoliti di Maglubiyet

Natura CD 5: Gli accoliti di Maglubiyet dedicano le loro vite all'esarca goblin di Bane, modellando se stessi sulla sua immagine e traendo potere dalla loro fede.

Natura CD 10: Un accolito di Maglubiyet cerca indizi del favore del suo patrono in ogni cosa che fa, ad esempio un tuono che rimbomba in un momento propizio o un rapace che atterra su un albero vicino. Questi segni possono spingere gli accoliti superstiziosi a combattere anche contro avversità impossibili da superare, mentre un segno sfavorevole può farli fuggire da una battaglia ancora prima che abbia inizio.

Goblin legato a Lolth

I secoli trascorsi in schiavitù ai drow hanno spinto alcuni goblin a professare una folle adorazione agli elfi scuri e alla loro loro regina demoniaca.

Goblin Legato a Lolth **Livello 3 Soldato**
Umanoide naturale Piccolo PE 150

Iniziativa +6 **Sensi** Percezione +3; scurovisione
PF 45; **Sanguinante** 22
CA 19; **Tempra** 15, **Riflessi** 16, **Volontà** 15; vedi anche *ispirazione drow*
Velocità 6

(+) **Piccone da Guerra** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+10 contro CA; 1d8 + 5 danni (crit 1d8 + 13), e il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo del goblin legato a Lolth.

Colpo Pungente (standard; incontro) ✦ **Arma, Veleno**
+10 contro CA; 1d8 + 5 danni da veleno (crit 1d8 + 13), e se il bersaglio sta subendo danni da veleno continuati, quei danni aumentano di 5.

Grido del Legato a Lolth (standard; incontro) ✦ **Tuono**
Propagazione ravvicinata 5; bersaglia le creature che non sono drow, ragni o goblin; +8 contro Tempra; 2d10 danni da tuono.

Ispirazione Drow (quando si trova entro 5 quadretti da un drow alleato)
Il goblin legato a Lolth ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire e a tutte le difese.

Protettore dei Drow (interruzione immediata, quando un drow alleato adiacente al goblin legato a Lolth viene scelto come bersaglio di un attacco; a volontà)
L'attacco che attiva il potere bersaglia il goblin anziché il drow.

Tattiche Goblin (reazione immediata, quando il goblin legato a Lolth viene mancato da un attacco in mischia; a volontà)
Il goblin scatta di 1 quadretto.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Elfico, Goblin

For 14 (+3)	**Des** 17 (+4)	**Sag** 14 (+3)
Cos 13 (+2)	**Int** 8 (+0)	**Car** 9 (+0)

Equipaggiamento armatura di cuoio, piccone da guerra

Goblin Schiavo Legato a Lolth **Livello 12 Schermagliatore gregario**
Umanoide naturale Piccolo (goblin) PE 175

Iniziativa +13 **Sensi** Percezione +10; scurovisione
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.
CA 26; **Tempra** 24, **Riflessi** 25, **Volontà** 24; vedi anche *ispirazione drow*
Velocità 6

(+) **Piccone Pungente** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Veleno**
+17 contro CA; 7 danni da veleno, e se il bersaglio sta subendo danni da veleno continuati, quei danni aumentano di 5.

Balestra a Mano (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Gittata 10/20; +17 contro CA; 5 danni (7 se il goblin schiavo legato a Lolth si è mosso di 3 o più quadretti durante il suo turno).

Ispirazione Drow (quando si trova entro 5 quadretti da un drow alleato)
Il goblin schiavo legato a Lolth ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire e a tutte le difese.

Tattiche Goblin (reazione immediata, quando il goblin legato a Lolth viene mancato da un attacco in mischia; a volontà)
Il goblin schiavo legato a Lolth scatta di 1 quadretto.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Elfico, Goblin

For 19 (+10)	**Des** 21 (+11)	**Sag** 19 (+10)
Cos 14 (+8)	**Int** 8 (+5)	**Car** 9 (+5)

Equipaggiamento armatura di cuoio, piccone da guerra, balestra a mano, astuccio con 10 quadrelli

Tattiche dei goblin legati a Lolth

I goblin legati a Lolth sono dedicati alla protezione dei loro padroni drow, combattendo vicini a loro per sfruttare i poteri *ispirazione drow* e *protettore dei drow*. Un goblin legato a Lolth utilizza *colpo pungente* per massimizzare i danni da veleno continuati inflitti dai suoi alleati, tenendo in serbo il suo *grido del legato a Lolth* per quando è circondato dai nemici.

Conoscenze dei goblin schiavi legati a Lolth

Natura CD 16: Gli schiavi legati a Lolth sono goblin brutalizzati dai drow. Ricevono il potere di combattere nel nome della Regina Ragno, ma non possiedono il dono del libero arbitrio.

Hobgoblin trinciacarni

Definiti dalle loro armi specializzate, gli hobgoblin trinciacarni sono dediti al perfezionamento dell'arte della battaglia.

Hobgoblin Trinciacarni	**Livello 6 Controllore d'elite**
Umanoide naturale Medio	PE 500

Iniziativa +7 **Sensi** Percezione +4; visione crepuscolare

Trappola del Trinciacarni aura 2; ogni nemico che inizia il proprio turno entro l'aura subisce 5 danni la prima volta che si muove durante quel turno.

PF 146; **Sanguinante** 73

CA 20 (22 con *soldato della falange*); **Tempra** 18, **Riflessi** 19, **Volontà** 18

Tiri salvezza +2

Velocità 6

Punti azione 1

Falcione (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Portata 2; +11 contro CA; 2d4 + 4 danni.

Dardo Tossico (standard; a volontà) ✦ **Arma, Veleno**
Gittata 6/12; +11 contro CA; 1d6 + 4 danni da veleno, e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina). Se il bersaglio era già rallentato, resta invece immobilizzato (tiro salvezza termina).

Dardo Difensivo (reazione immediata, quando l'hobgoblin trinciacarni viene colpito dall'attacco in mischia di un nemico; ricarica ⚁ ⚅)
Il trinciacarni scatta di 2 quadretti e utilizza *dardo tossico* contro il nemico che attiva il potere.

Raffica di Falcioni (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Emanazione ravvicinata 2; bersaglia i nemici; +11 contro CA; 3d4 + 4 danni, e l'hobgoblin trinciacarni fa scorrere il bersaglio di 2 quadretti. Il bersaglio deve terminare lo scorrimento entro 3 quadretti dal trinciacarni.

Resilienza Hobgoblin (reazione immediata, quando l'hobgoblin trinciacarni subisce un effetto che può essere terminato da un tiro salvezza; incontro)
L'hobgoblin trinciacarni effettua un tiro salvezza contro l'effetto scatenante.

Soldato della Falange
L'hobgoblin trinciacarni riceve un bonus di +2 alla CA quando è adiacente ad almeno un alleato hogoblin.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Goblin

For 14 (+5)	**Des** 19 (+7)	**Sag** 12 (+4)
Cos 17 (+6)	**Int** 12 (+4)	**Car** 16 (+6)

Equipaggiamento cotta di maglia, falcione, 10 dardi avvelenati

Tattiche degli hobgoblin trinciacarni

Un trinciacarni utilizza la sua *raffica di falcioni* per diversi scopi: respingere i nemici verso un gruppo di alleati, spingere gli avversari in posizioni da cui possono essere fiancheggiati, oppure tirare i nemici verso di sé quando tentano di scappare. Finché non viene reso sanguinante, un trinciacarni è aggressivo e si tiene vicino ai nemici quando è possibile. Assume un atteggiamento più difensivo quando è sanguinante, utilizzando più spesso i suoi poteri derivanti dai dardi.

Gli hobgoblin trinciacarni non temono di ritirarsi quando una battaglia appare disperata. Coordinano i loro movimenti in modo da restare adiacenti agli alleati mentre si ritirano, allo scopo di trarre beneficio dal tratto *soldato della falange*. Utilizzando i loro *dardi tossici*, tentano di impedire ai nemici di inseguirli al massimo della velocità.

Conoscenze degli hobgoblin trinciacarni

Natura CD 12: Un hobgoblin trinciacarni è equipaggiato con un falcione seghettato e una scorta di dardi avvelenati. Ogni falcione viene forgiato dal trinciacarni stesso, ed è perfettamente modellato e bilanciato per adattarsi al suo stile di combattimento. Il veleno spalmato sui dardi del trinciacarni è ricavato dai serpenti a cui l'hobgoblin dà la caccia come parte del proprio addestramento.

Natura CD 17: I trinciacarni vanno fieri della loro perizia marziale, e raccolgono con gioia le sfide di altri utilizzatori delle armi. Tuttavia, l'orgoglio non è sufficiente a distogliere un trinciacarni dalla furia del combattimento.

Gruppi di incontro

I goblin possono essere incontrati in quasi ogni contesto: come orda di invasori, come mercenari al soldo di altri malvagi o come schiavi asserviti a pericolosi padroni.

Incontro di livello 1 (PE 550)
- 1 goblin accolito di Maglubiyet (livello 1 controllore)
- 3 goblin combattenti (livello 1 schermagliatore, *MM* 137)
- 1 goblin legato a Lolth (livello 3 soldato)

Incontro di livello 6 (PE 1.200)
- 2 bugbear danzatori di guerra (livello 6 schermagliatore)
- 2 bugbear combattenti (livello 5 bruto, *MM* 135)
- 1 barghest signore della battaglia (livello 7 controllore)

Incontro di livello 6 (PE 1.350)
- 1 hobgoblin trinciacarni (livello 6 controllore d'elite)
- 3 hobgoblin soldati (livello 3 soldato, *MM* 139)
- 2 lupi feroci (livello 5 schermagliatore, *MM* 167)

Incontro di livello 13 (PE 4.100)
- 4 goblin schiavi legati a Lolth (livello 12 schermagliatore gregario)
- 1 drow sacerdotessa (livello 15 controllore, *MM* 99)
- 2 ragni lama (livello 10 bruto, *MM* 212)
- 2 drow combattenti (livello 11 appostato, *MM* 98)

GOLEM

CREATI PER FARE LA GUARDIA AI LORO PADRONI e ai rispettivi segreti, i golem non hanno alcun senso di identità e obbediscono agli ordini senza discutere.

GOLEM D'ARGILLA

I GOLEM D'ARGILLA, DALL'ASPETTO PONDEROSO, possono sviluppare una sorprendente velocità. Questi bruti sono i preferiti da coloro che desiderano infliggere danni significativi e talvolta irrimediabili.

Golem d'Argilla **Livello 15 Bruto d'elite**
Animato naturale Grande (costrutto) PE 2.400

Iniziativa +15; vedi anche *reazione rapida* **Sensi** Percezione +11; scurovisione
Aura di Sottovalutazione aura 3; ogni nemico entro l'aura non può scattare.
PF 368; **Sanguinante** 184
CA 27; **Tempra** 31, **Riflessi** 25, **Volontà** 27
Immunità malattia, sonno, veleno
Tiri salvezza +2
Velocità 6 (non può scattare)
Punti azione 1

(+) **Schianto** (standard; a volontà)
Portata 2; +19 contro CA; 3d8 + 7 danni, e il bersaglio non può recuperare punti ferita (tiro salvezza termina).

+ **Collisione d'Argilla** (standard; a volontà)
Il golem d'argilla effettua due attacchi di schianto, ognuno contro un bersaglio diverso.

+ **Attacco Furibondo** (reazione immediata, quando il golem d'argilla subisce danni da un attacco mentre è sanguinante; a volontà)
Il golem effettua un attacco di schianto contro una creatura adiacente.

Reazione Rapida
Un golem d'argilla tira due volte per l'iniziativa, scegliendo il risultato più alto.

Inarrestabile (movimento; incontro)
Il golem d'argilla si muove di 8 quadretti e può attraversare gli spazi dei nemici. Gli attacchi di opportunità scatenati da questo movimento subiscono una penalità di -10 ai tiri dei danni.

Allineamento Senza allineamento		**Linguaggi** -
For 26 (+15)	**Des** 14 (+9)	**Sag** 18 (+11)
Cos 24 (+14)	**Int** 3 (+3)	**Car** 3 (+3)

CONOSCENZE DEI GOLEM D'ARGILLA

Arcano o Natura CD 23: La forma parzialmente fusa di un golem d'argilla sembra lenta e goffa, ma questa apparenza è ingannevole. Il processo di creazione dei golem d'argilla infonde in essi una maledizione che talvolta impedisce alle ferite dei nemici di rimarginarsi.

GRUPPI DI INCONTRO

Come tutti i golem, i golem d'argilla servono i loro padroni a prescindere dagli intenti o dalle motivazioni di questi ultimi.

Incontro di livello 15 (PE 6.200)
- 1 golem d'argilla (livello 15 bruto d'elite)
- 4 shadar-kai tetro signore (livello 14 artigliere)
- 2 serpenti d'ombra (livello 16 schermagliatore, *MM* 231)

GOLEM DI CATENE

PERVASI DI MAGIA, questi ammassi di anelli metallici dalla forma vagamente umanoide avvolgono e stritolano i nemici nelle spire delle loro catene. Sono specializzati nel percuotere le vittime, tirarle vicine a loro e immobilizzarle.

Golem di Catene **Livello 22 Soldato d'elite**
Animato naturale Enorme (costrutto) PE 8.300

Iniziativa +19 **Sensi** Percezione +19; scurovisione
Catene Intralcianti aura 3; ogni nemico che inizia il proprio turno entro l'aura viene rallentato fino alla fine del suo turno.
PF 418; **Sanguinante** 209
CA 38; **Tempra** 35, **Riflessi** 32, **Volontà** 34
Immunità malattia, sonno, veleno
Tiri salvezza +2
Velocità 8 (non può scattare)
Punti azione 1

(+) **Catena** (standard; a volontà)
Portata 3; +29 contro CA; 2d8 + 9 danni, e il golem di catene tira il bersaglio di 2 quadretti.

+ **Attacco Furibondo** (reazione immediata, quando il golem di catene subisce danni da un attacco mentre è sanguinante; a volontà)
Il golem effettua un attacco con la catena contro un bersaglio adiacente.

+ **Schianto di Catena** (standard; a volontà)
Il golem effettua due attacchi con la catena, ognuno contro un bersaglio diverso.

Afferrare con la Catena (standard; a volontà)
Emanazione ravvicinata 2; +27 contro Riflessi; 2d8 + 9 danni, e il bersaglio viene tirato di 1 quadretto e afferrato. Quando il bersaglio è afferrato dal golem di catene, il golem può allontanarsi dal bersaglio senza terminare la presa. Quando il golem termina il suo movimento, deve fare scorrere il bersaglio in uno spazio adiacente a sé, altrimenti la presa termina.

Equilibrio Solido
Un golem di catene ignora il terreno difficile.

Allineamento Senza allineamento		**Linguaggi** -
For 28 (+20)	**Des** 22 (+17)	**Sag** 26 (+19)
Cos 25 (+18)	**Int** 3 (+7)	**Car** 3 (+7)

TATTICHE DEI GOLEM DI CATENE

Il compito di un golem di catene è di tenere occupati i combattenti in mischia e gli schermagliatori avversari al centro del campo di battaglia. Raggiunge questo obiettivo tramite i suoi attacchi con la catena e il potere *afferrare con la catena*, poi infierisce con *schianto di catena*.

CONOSCENZE DEI GOLEM DI CATENE

Arcano o Natura CD 21: Modellati ispirandosi ai diavoli delle catene, questi golem agiscono spesso come guardiani dei prigionieri. Un golem di catene trascina i nemici vicino a sé avvolgendoli nelle sue catene, poi li martella senza pietà.

Golem di ferro

Infusi di potenti tossine, i golem di ferro avanzano fragorosamente verso i nemici e li riducono in poltiglia.

Golem di Ferro **Livello 20 Soldato d'elite**
Animato naturale Grande (costrutto) PE 5.600

Iniziativa +14 **Sensi** Percezione +10; scurovisione
Fumi Nocivi (Veleno) aura 2; quando il golem di ferro è sanguinante, ogni creatura che entra o inizia il proprio turno nell'aura subisce 5 danni da veleno.
PF 386; **Sanguinante** 193; vedi anche *morte tossica*
CA 36; **Tempra** 36, **Riflessi** 30, **Volontà** 28
Immunità malattia, sonno, veleno
Tiri salvezza +2
Velocità 6 (non può scattare)
Punti azione 1

(+) **Lama di Ferro** (standard; a volontà)
Portata 2; +27 contro CA; 2d10 + 3 danni, e il bersaglio è marchiato (tiro salvezza termina).

+ **Incalzare** (standard; a volontà)
Il golem di ferro effettua due attacchi con la *lama di ferro*, ognuno contro un bersaglio diverso.

+ **Pugno Frastornante** (interruzione immediata, quando una creatura marchiata dal golem di ferro ed entro la sua portata si muove o scatta; a volontà)
Portata 2; bersaglia la creatura che attiva il potere; +25 contro Tempra; il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Arma a Soffio (standard; ricarica [⁙] [⁞⁞]) ✦ **Veleno**
Propagazione ravvicinata 3; +25 contro Tempra; 3d8 + 9 danni da veleno, e 5 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).

Morte Tossica (quando il golem di ferro è reso sanguinante per la prima volta e di nuovo quando scende a 0 punti ferita) ✦ **Veleno**
Propagazione ravvicinata 3; +25 contro Tempra; 2d8 + 6 danni da veleno, e 10 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
For 27 (+18) **Des** 15 (+12) **Sag** 11 (+10)
Cos 25 (+17) **Int** 3 (+6) **Car** 3 (+6)
Equipaggiamento spada lunga

Golem di Ferro Inesorabile **Livello 26 Soldato d'elite**
Animato naturale Enorme (costrutto) PE 18.000

Iniziativa +19 **Sensi** Percezione +15; scurovisione
Fumi Nocivi (Veleno) aura 3; quando il golem di ferro inesorabile è sanguinante, ogni creatura che entra o inizia il proprio turno nell'aura subisce 10 danni da veleno.
PF 488; **Sanguinante** 244; vedi anche *morte tossica*
CA 42; **Tempra** 43, **Riflessi** 38, **Volontà** 36
Immunità malattia, sonno, veleno
Tiri salvezza +2
Velocità 6 (non può scattare)
Punti azione 1

(+) **Lama di Ferro** (standard; a volontà)
Portata 3; +33 contro CA; 3d10 + 5 danni, e il bersaglio è marchiato (tiro salvezza termina).

+ **Incalzare** (standard; a volontà)
Il golem di ferro inesorabile effettua due attacchi con la *lama di ferro*, ognuno contro un bersaglio diverso.

+ **Pugno Frastornante** (interruzione immediata, quando una creatura marchiata dal golem di ferro inesorabile ed entro la sua portata si muove o scatta; a volontà)
Portata 3; bersaglia la creatura che attiva il potere; +31 contro Tempra; il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Arma a Soffio (standard; ricarica [⁙] [⁞⁞]) ✦ **Veleno**
Propagazione ravvicinata 5; +31 contro Tempra; 4d8 + 9 danni da veleno, e 5 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).

Morte Tossica (quando il golem di ferro inesorabile è reso sanguinante per la prima volta e di nuovo quando scende a 0 punti ferita) ✦ **Veleno**
Propagazione ravvicinata 5; +31 contro Tempra; 3d10 + 6 danni da veleno, e 10 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
For 30 (+23) **Des** 18 (+17) **Sag** 14 (+15)
Cos 28 (+22) **Int** 3 (+9) **Car** 3 (+9)
Equipaggiamento spada lunga

Conoscenze dei golem di ferro

Arcano o Natura CD 27: I golem di ferro sono giganteschi combattenti di metallo accuratamente modellato. Potenti sostanze tossiche colano dagli interstizi nel loro rivestimento esterno.

Gruppi di incontro

Sebbene la maggior parte dei golem inizi la propria sembianza di vita a opera di un incantatore, questi costrutti possono passare per le mani di numerosi proprietari durante la loro esistenza.

Incontro di livello 24 (PE 34.000)
✦ 1 golem di ferro inesorabile (livello 26 soldato d'elite)
✦ 1 gorgone delle tempeste (livello 26 schermagliatore, *MM* 143)
✦ 1 djinn signore celeste (livello 25 controllore)

JEREMY JARVIS

(Da sinistra a destra) golem d'argilla e golem di ferro

Gruppi di incontro

Alcuni golem restano indisturbati per secoli. Gli avventurieri non possono illudersi di indovinare quali sono i loro ordini, per non parlare di chi glieli ha impartiti nel lontano passato.

Incontro di livello 21 (PE 20.300)
✦ 1 golem di catene (livello 22 soldato d'elite)
✦ 1 naga oscura (livello 21 controllore d'elite, *MM* 181)
✦ 1 golem di ferro (livello 20 soldato d'elite)

Golem d'ossa

Costruite con le ossa di molte creature, queste massicce conglomerazioni trafiggono i loro avversari con affilati spuntoni d'osso. Servono bene chi vuole disorientare i suoi nemici attraverso il dolore, o chi manifesta una preferenza per gli ornamenti macabri.

Golem d'Ossa	**Livello 12 Bruto d'elite**
Animato naturale Grande (costrutto)	PE 1.400

Iniziativa +11 **Sensi** Percezione +9; scurovisione
Aculei Ossei aura 1; ogni nemico che entra nell'aura subisce 5 danni.
PF 302; **Sanguinante** 151; vedi anche *morte ossea*
CA 24; **Tempra** 25, **Riflessi** 24, **Volontà** 22
Immunità malattia, sonno, veleno
Tiri salvezza +2
Velocità 6 (non può scattare)
Punti azione 1

Spuntone d'Osso (standard; a volontà)
Portata 2; +15 contro CA; 2d8 + 9 danni.

Doppio Spuntone (standard; a volontà)
Il golem d'ossa effettua due attacchi con gli *spuntoni d'osso*, ognuno contro un bersaglio diverso. Se entrambi gli attacchi colpiscono, i bersagli sono frastornati fino alla fine del turno successivo del golem.

Raffica di Ossa (standard; ricarica ⚅)
Emanazione ravvicinata 3; +13 contro Riflessi; 4d8 + 6 danni, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Morte Ossea (gratuita, quando il golem d'ossa è reso sanguinante per la prima volta e di nuovo quando scende a 0 punti ferita)
Il golem utilizza *raffica di ossa* se quel potere non è stato speso; in caso contrario, effettua un attacco con lo *spuntone d'osso*.

Rappresaglia Ossea
Ogni creatura che effettua un attacco di opportunità contro un golem d'ossa subisce 2d6 danni.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** -

For 22 (+12)	**Des** 20 (+11)	**Sag** 17 (+9)
Cos 21 (+11)	**Int** 3 (+2)	**Car** 3 (+2)

Conoscenze dei golem d'ossa

Arcano o Natura CD 21: I golem d'ossa sono costrutti creati da incantatori e sacerdoti dal cuore nero per svolgere la funzione di guardiani. Sebbene abbiano l'aspetto di non morti, sono composti di semplice materia animata.

(Da sinistra a destra) golem d'ossa e golem di catene

Gruppi di incontro

Come molti loro simili, i golem d'ossa vengono costruiti dai fruitori di magia arcana a scopo di protezione o esecuzione degli ordini.

Incontro di livello 13 (PE 4.200)

- 1 golem d'ossa (livello 12 bruto d'elite)
- 4 ghoul dell'orda (livello 13 gregario)
- 1 lich mago umano (livello 14 controllore d'elite, *MM* 163)

GOLIATH

I TORREGGIANTI GOLIATH SONO UNA RAZZA NOMADE E SOLITARIA, che preferisce le alte montagne alle pianure civilizzate. Grandi amanti della competizione, i goliath adorano mettersi costantemente alla prova.

Goliath Oratore Solare — **Livello 7 Artigliere**
Umanoide naturale Medio — PE 300

Iniziativa +5 **Sensi** Percezione +9
PF 64; **Sanguinante** 32
CA 19; **Tempra** 19, **Riflessi** 18, **Volontà** 20
Velocità 6

(standard; a volontà) ✦ **Mano dell'Oratore Solare** ✦ **Radioso**
+12 contro Riflessi; 1d8 + 3 danni radiosi.

(standard; a volontà) ✦ **Sfera Solare** ✦ **Radioso, Strumento**
Gittata 20; +12 contro Riflessi; 2d8 + 3 danni radiosi.

(standard; ricarica ⚁ ⚄ ⚅) ✦ **Raggi Solari** ✦ **Fuoco** o **Radioso, Strumento**
Gittata 10; bersaglia una o due creature; +12 contro Riflessi; 1d8 + 3 danni da fuoco o radiosi, e 5 danni continuati del tipo causato dall'attacco (tiro salvezza termina).

(movimento; incontro) ✦ **Balzo Sfolgorante** ✦ **Fuoco**
Il goliath oratore solare salta di 3 quadretti e poi si muove del resto della sua velocità. Durante questo movimento, l'oratore solare ottiene un bonus di +4 a tutte le difese. Nel quadretto da cui l'oratore solare ha iniziato il suo movimento scaturisce una colonna di fiamme alta 2 quadretti. Una creatura che inizia il proprio turno adiacente alle fiamme subisce 1d6 + 3 danni da fuoco. Una creatura che entra nel quadretto infuocato o inizia il proprio turno nel quadretto subisce invece 2d6 +3 danni da fuoco. Il fuoco blocca la linea di visuale e permane fino alla fine del turno successivo dell'oratore solare. *Mantenere minore:* Il fuoco permane.

(standard; incontro) ✦ **Chiamare il Sole** ✦ **Radioso, Strumento**
Emanazione ad area 3 entro 20; +11 contro Riflessi; 2d6 + 3 danni radiosi. *Mancato:* Danni dimezzati.

Robustezza della Pietra (minore; incontro)
Il goliath oratore solare ottiene resistenza 5 a tutti i danni fino alla fine del suo turno successivo.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune
Abilità Arcano +8, Atletica +10, Intuizione +9, Natura +9
For 14 (+5) **Des** 15 (+5) **Sag** 12 (+4)
Cos 16 (+6) **Int** 10 (+3) **Car** 17 (+6)
Equipaggiamento armatura di cuoio, globo

Goliath Guardiano — **Livello 9 Soldato**
Umanoide naturale Medio — PE 400

Iniziativa +8 **Sensi** Percezione +7
PF 96; **Sanguinante** 48
CA 25; **Tempra** 22, **Riflessi** 20, **Volontà** 22
Velocità 6

(standard; a volontà) ✦ **Spada Bastarda** ✦ **Arma**
+16 contro CA; 1d10 + 7 danni, e il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo del goliath guardiano. Se il bersaglio è prono, non può rialzarsi fino alla fine del turno successivo del goliath.

(standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Carica dell'Ariete** ✦ **Arma**
+14 contro Tempra; 1d6 + 3 danni, il bersaglio viene spinto di 2 quadretti e buttato a terra prono, e il goliath guardiano scatta di 2 quadretti ed effettua un attacco con la spada bastarda contro il bersaglio. *Speciale:* Quando carica, il guardiano può utilizzare questo potere al posto di un attacco basilare in mischia.

Robustezza della Pietra (minore; incontro)
Il goliath guardiano ottiene resistenza 5 a tutti i danni fino alla fine del suo turno successivo.

Balzo del Combattente
Un goliath guardiano può saltare senza provocare attacchi di opportunità.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune
Abilità Atletica +13, Intuizione +12, Natura +12
For 19 (+8) **Des** 14 (+6) **Sag** 16 (+7)
Cos 16 (+7) **Int** 10 (+4) **Car** 10 (+4)
Equipaggiamento corazza di scaglie, scudo leggero, spada bastarda

GRUPPI DI INCONTRO

I goliath tengono robusti animali domestici e amano la compagnia delle creature coraggiose. Tuttavia, un goliath potrebbe anche scegliere di lavorare con nani, galeb duhr o goblin.

Incontro di livello 9 (PE 2.100)

- 1 galeb duhr chiamarocce (livello 11 controllore, *MM* 117)
- 3 goliath guardiani (livello 9 soldato)
- 1 goliath oratore solare (livello 7 artigliere)

IDRA

Leggendarie per le loro teste mortali e strani poteri, le idre possono dare del filo da torcere a qualsiasi gruppo di eroi. Spinte dalla fame, le idre si aggirano ai margini delle zone civilizzate, infestando le comunità di frontiera.

Idra rasoio

L'idra rasoio scintilla a causa del metallo che cresce sulle sue scaglie.

Idra Rasoio	**Livello 16 Bruto solitario**
Bestia naturale Grande (rettile)	PE 7.000

Iniziativa +13 **Sensi** Percezione +17; visione onnidirezionale
PF 640; **Sanguinante** 320; vedi anche *teste rigeneranti* e *ferocia*
CA 28; **Tempra** 29, **Riflessi** 27, **Volontà** 26
Tiri salvezza +5
Velocità 7
Punti azione 2

(+) **Morso** (standard; a volontà)
Portata 2; +19 contro CA; 1d8 + 4 danni, e il bersaglio subisce 5 danni continuati (tiro salvezza termina). Se l'idra rasoio colpisce un bersaglio che sta già subendo danni continuati senza un tipo specifico, i danni continuati che interessano quel bersaglio aumentano di 5.

+ **Furia dell'Idra** (standard; a volontà)
L'idra rasoio effettua quattro attacchi con il morso, più un attacco aggiuntivo per ogni testa che è ricresciuta (vedi *teste rigeneranti*).

+ **Ferocia** (quando l'idra rasoio scende a 0 punti ferita)
L'idra rasoio utilizza il potere *furia dell'idra*.

Assetata di Sangue
Un'idra rasoio ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire contro le creature sanguinanti e le creature che stanno subendo danni continuati senza un tipo specifico.

Molte Teste
Ogni volta che un'idra rasoio diverrebbe frastornata o stordita, perde invece un attacco quando utilizza *furia dell'idra* nel suo turno successivo. L'idra può essere frastornata o stordita più volte.

Teste Rigeneranti
Quando un'idra rasoio scende per la prima volta a 480, 320 e 160 punti ferita, una delle sue teste viene distrutta. All'inizio del turno successivo dell'idra dopo che una testa è stata distrutta, al posto della testa perduta ne crescono altre due, e l'idra ottiene un attacco aggiuntivo con il morso per la sua *furia dell'idra*.

Minaccia con Portata
Un'idra rasoio può compiere attacchi di opportunità contro tutti i nemici presenti entro la sua portata (2 quadretti).

Allineamento Senza allineamento		**Linguaggi** -
For 21 (+13)	**Des** 20 (+13)	**Sag** 18 (+12)
Cos 24 (+15)	**Int** 2 (+4)	**Car** 8 (+7)

Idra ammazzaeroi

Uscita direttamente dalle leggende, questa terrificante creatura ottiene il proprio nome dagli eroi caduti sotto le sue zanne.

(Da sinistra a destra) idra ammazzaeroi e idra rasoio

JIM NELSON

Idra Ammazzaeroi **Livello 20 Bruto solitario**
Bestia naturale Enorme (rettile) PE 14.000

Iniziativa +14 **Sensi** Percezione +19; visione onnidirezionale
PF 776; **Sanguinante** 388; vedi anche *teste rigeneranti*
CA 32; **Tempra** 34, **Riflessi** 30, **Volontà** 30
Tiri salvezza +5
Velocità 6
Punti azione 2

(+) **Morso** (standard; a volontà)
Portata 3; +25 contro CA; 1d10 + 8 danni.

+ **Furia dell'Idra** (standard; a volontà)
L'idra ammazzaeroi effettua cinque attacchi con il morso, più un attacco aggiuntivo per ogni testa che è ricresciuta (vedi *teste rigeneranti*). Un bersaglio colpito da più di un attacco con il morso in un round subisce 10 danni extra.

+ **Furore Scatenato** (standard; si ricarica quando l'idra ammazzeroi subisce un colpo critico)
L'idra effettua un attacco con il morso contro ogni nemico presente entro la sua portata. Ogni bersaglio colpito subisce anche 10 danni continuati (tiro salvezza termina).

Sterminatrice di Eroi
Quando un'idra ammazzeroi è marchiata, ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire e un bonus di +5 ai tiri dei danni contro la creatura che l'ha marchiata.

Molte Teste
Ogni volta che un'idra ammazzaeroi diverrebbe frastornata o stordita, perde invece un attacco quando utilizza *furia dell'idra* nel suo turno successivo. L'idra può essere frastornata o stordita più volte.

Teste Rigeneranti
Quando un'idra ammazzaeroi scende per la prima volta a 582, 388 e 194 punti ferita, una delle sue teste viene distrutta. All'inizio del turno successivo dell'idra dopo che una testa è stata distrutta, al posto della testa perduta ne crescono altre due, e l'idra ottiene un attacco aggiuntivo con il morso per la sua *furia dell'idra*.

Minaccia con Portata
Un'idra ammazzaeroi può compiere attacchi di opportunità contro tutti i nemici presenti entro la sua portata (3 quadretti).

Allineamento Caotico malvagio		**Linguaggi** -
For 23 (+16)	**Des** 19 (+14)	**Sag** 18 (+14)
Cos 26 (+18)	**Int** 2 (+6)	**Car** 9 (+9)

Idra del caos

Proveniente dal Caos Elementale, l'idra del caos è permeata di energia elementale. Mano a mano che questa creatura genera teste aggiuntive, diventa più astuta.

Idra del Caos **Livello 22 Bruto solitario**
Bestia naturale Enorme (rettile) PE 20.750

Iniziativa +16 **Sensi** Percezione +20; visione onnidirezionale
PF 848; **Sanguinante** 424; vedi anche *nata dal caos*
CA 34; **Tempra** 36, **Riflessi** 32, **Volontà** 31
Resistenza 20 variabile (2/incontro)
Tiri salvezza +5
Velocità 7
Punti azione 2

(+) **Morso di Gelofuoco** (standard; a volontà) ✦ **Freddo, Fuoco**
Portata 3; +25 contro CA; 3d8 + 5 danni da freddo e da fuoco.

(+) **Morso di Tempesta** (standard; a volontà) ✦ **Fulmine, Tuono**
Portata 3; +25 contro CA; 3d8 + 5 danni da fulmine e da tuono.

+ **Furia dell'Idra** (standard; a volontà)
L'idra del caos effettua un attacco con *morso di tempesta*, un attacco con *morso di gelofuoco* e tutti gli attacchi aggiuntivi che ottiene tramite la crescita di nuove teste (vedi *nata dal caos*).

+ **Fauci Stritolanti** (standard; a volontà)
Portata 3; +25 contro CA; 1d8 + 5 danni, e il bersaglio è rallentato e subisce 10 danni continuati (tiro salvezza termina entrambi).

+ **Morso Mentale** (standard; a volontà)
Portata 3; +25 contro CA; 1d8 + 5 danni, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

+ **Zanna Paralizzante** (standard; a volontà)
Portata 3; +25 contro CA; 1d8 + 5 danni, e il bersaglio è immobilizzato e subisce una penalità di -2 a tutte le difese (tiro salvezza termina entrambi).

+ **Dente Velenifero** (standard; a volontà) ✦ **Veleno**
Portata 3; +25 contro CA; 1d8 + 5 danni, e 10 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).

Nata dal Caos
Un'idra del caos inizia l'incontro con due teste. Quando l'idra scende per la prima volta a 636, 424 e 212 punti ferita, le cresce una nuova testa. Tirare 1d4 a ogni incremento per determinare il tipo di attacco di cui la nuova testa è capace: 1-*Fauci stritolanti*, 2-*Morso mentale*, 3-*Zanna paralizzante*, 4-*Dente velenifero*. Un'idra del caos può ottenere più volte il medesimo attacco grazie a questo effetto.

Molte Teste
Ogni volta che un'idra del caos diverrebbe frastornata o stordita, perde invece un attacco (determinato casualmente) quando utilizza *furia dell'idra* nel suo turno successivo. L'idra può essere frastornata o stordita più volte.

Minaccia con Portata
Un'idra del caos può compiere attacchi di opportunità contro tutti i nemici presenti entro la sua portata (3 quadretti).

Allineamento Caotico malvagio		**Linguaggi** -
For 26 (+19)	**Des** 20 (+16)	**Sag** 19 (+15)
Cos 28 (+20)	**Int** 2 (+7)	**Car** 10 (+11)

Conoscenze delle idre

Arcano CD 22: Originaria del Caos Elementale, l'idra del caos è filtrata anche in altri piani. Le due teste di questa creatura contengono energia elementale, che scatenano sui nemici attraverso il morso.

Arcano CD 27: Quando le ferite di un'idra del caos si aggravano, il suo corpo genera ulteriori teste. L'attacco con il morso di una nuova testa può variare in base al caso.

Natura CD 22: Quando una testa di un'idra rasoio conficca le sue zanne in un nemico, le altre teste divengono ossessionate dalla brama di assaggiare il suo sangue. Le idre rasoio sono anche conosciute come idre del sangue a causa della loro capacità di percepire l'odore del sangue.

Natura CD 27: Le idre ammazzaeroi vivono nelle caverne sulle montagne. Nei tempi antichi, gli umanoidi cacciavano le idre rasoio per raccogliere i loro denti seghettati, molto apprezzati come armi in quanto capaci di produrre ferite slabbrate che sanguinavano a lungo dopo essere state inferte.

Gruppi di incontro

Le idre imperversanti sono accompagnate da tutto un seguito di spazzini opportunisti, come vermiiena o nugoli di schegge di tempesta. Una potente creatura quale un minotauro cabalista cattura di tanto in tanto un'idra per obbligarla a sorvegliare il suo covo.

Incontro di livello 16 (PE 7.800)

- 1 minotauro cabalista (livello 13 controllore, *MM* 176)
- 1 idra rasoio (livello 16 bruto solitario)

KENKU

SCALTRI E SFUGGENTI, I KENKU prosperano nei bassifondi del mondo civilizzato. Come i corvi a cui assomigliano, questi umanoidi aviformi sono creature opportuniste, che non permettono a concetti come legge o moralità di intralciare i loro piani.

KENKU RIBALDO

I KENKU RIBALDI CONFIDANO NELLA FORZA DEL NUMERO. Sciamano intorno ai loro avversari e tentano di sopraffarli.

Kenku Ribaldo **Livello 3 Schermagliatore gregario**
Umanoide naturale Medio PE 38

Iniziativa +4 **Sensi** Percezione +3; visione crepuscolare
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.
CA 17; **Tempra** 15, **Riflessi** 16, **Volontà** 15
Velocità 6

Randello (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+8 contro CA; 5 danni.

Effetto dello Stormo
Un kenku ribaldo ottiene un bonus di +3 anziché +2 quando attacca ai fianchi, e concede un bonus di +3 anziché +2 quando compie l'azione di aiutare un altro.

Imitazione
Un kenku ribaldo può imitare suoni e voci. Una prova riuscita di Intuizione contrapposta alla prova di Raggirare del ribaldo permette a un ascoltatore di capire che il suono è fasullo.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune
Abilità Furtività +9
For 12 (+2) **Des** 17 (+4) **Sag** 14 (+3)
Cos 14 (+3) **Int** 9 (+0) **Car** 11 (+1)
Equipaggiamento armatura di cuoio, randello

TATTICHE DEI KENKU RIBALDI

Prima che il combattimento abbia inizio, uno o due kenku ribaldi vanno a cercare aiuto. Quando lo scontro comincia, i ribaldi utilizzano *effetto dello stormo* per potenziare gli attacchi dei loro capi e rendere più precisi i propri.

KENKU COMBATTENTE

IL KENKU COMBATTENTE PRATICA un'arte marziale svolazzante, schivando gli attacchi mentre si avvicina e si allontana dai suoi nemici apparentemente a casaccio.

Kenku Combattente **Livello 3 Schermagliatore**
Umanoide naturale Medio PE 150

Iniziativa +6 **Sensi** Percezione +3; visione crepuscolare
PF 44; **Sanguinante** 22
CA 17; **Tempra** 14, **Riflessi** 15, **Volontà** 14
Velocità 6

Pugnale (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+8 contro CA; 1d4 + 6 danni.

Pugnale (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Gittata 5/10; +8 contro CA; 1d4 + 6 danni.

Attacco Svolazzante (standard; a volontà)
Il kenku combattente scatta di 4 quadretti ed effettua un attacco basilare durante il suo movimento.

Vantaggio in Combattimento
Un kenku combattente infligge 1d6 danni extra negli attacchi in mischia contro qualsiasi bersaglio che gli conceda vantaggio in combattimento.

Effetto dello Stormo
Un kenku combattente ottiene un bonus di +3 anziché +2 quando attacca ai fianchi, e concede un bonus di +3 anziché +2 quando compie l'azione di aiutare un altro.

Imitazione
Un kenku combattente può imitare suoni e voci. Una prova riuscita di Intuizione contrapposta alla prova di Raggirare del combattente permette a un ascoltatore di capire che il suono è fasullo.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune
For 14 (+3) **Des** 17 (+4) **Sag** 14 (+3)
Cos 12 (+2) **Int** 9 (+0) **Car** 11 (+1)
Equipaggiamento armatura di cuoio, 6 pugnali

TATTICHE DEI KENKU COMBATTENTI

Il kenku combattente utilizza la propria mobilità e *attacco svolazzante* per mantenere se stesso e i suoi compagni di stormo in posizioni di fiancheggiamento. La combinazione di vantaggio in combattimento ed *effetto dello stormo* serve inoltre ad amplificare i danni inferti da queste creature.

KENKU CAPOBANDA

I KENKU CAPIBANDA COMANDANO PICCOLI GRUPPI DI LORO SIMILI durante rapine o scorrerie, agendo come elementi di forza bruta quando la furtività e gli inganni smettono di funzionare. Se la ronda cittadina o una banda rivale appare sulla scena, il kenku capobanda dà ai suoi tirapiedi il segnale di ritirata.

Kenku Capobanda **Livello 4 Soldato (Guida)**
Umanoide naturale Medio PE 175

Iniziativa +8 **Sensi** Percezione +3; visione crepuscolare
PF 54; **Sanguinante** 27
CA 20; **Tempra** 16, **Riflessi** 16, **Volontà** 15
Velocità 6

Catena Chiodata (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Portata 2; +11 contro CA; 2d4 + 5 danni, e il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo del kenku capobanda.

Fionda (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Gittata 10/20; +11 contro CA; 1d6 + 5 danni.

Intensificare Attacco (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Portata 2; bersaglia un nemico marchiato dal kenku; +11 contro CA; 2d4 + 5 danni, e il bersaglio viene buttato a terra prono.

Reazione dello Stormo (minore; ricarica ⚁ ⚂ ⚀)
Emanazione ravvicinata 3; bersaglia i kenku; il bersaglio scatta di 1 quadretto come azione gratuita.

Effetto dello Stormo
Un kenku capobanda ottiene un bonus di +3 anziché +2 quando attacca ai fianchi, e concede un bonus di +3 anziché +2 quando compie l'azione di aiutare un altro.

Imitazione
Un kenku capobanda può imitare suoni e voci. Una prova riuscita di Intuizione contrapposta alla prova di Raggirare del capobanda permette a un ascoltatore di capire che il suono è fasullo.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune
Abilità Intimidire +10, Raggirare +10
For 13 (+3) **Des** 18 (+6) **Sag** 12 (+3)
Cos 14 (+4) **Int** 10 (+2) **Car** 16 (+5)
Equipaggiamento armatura di cuoio, fionda, catena chiodata

TATTICHE DEI KENKU CAPIBANDA

Come sua prima azione, un kenku capobanda avanza e attacca il nemico con l'aspetto più pericoloso. Successivamente dirige i suoi alleati in posizioni di attacco ai fianchi utilizzando la proprietà di scatto garantita da

reazione dello stormo. Impiega *intensificare attacco* a ogni opportunità.

Sempre attento agli sviluppi di qualunque situazione, un capobanda si ritira se una battaglia volge al peggio per la sua truppa, ma non si arrende a meno che non abbia altra scelta per sopravvivere.

Kenku furtivo

Il kenku furtivo si acquatta di nascosto e colpisce dalle ombre.

Kenku Furtivo	**Livello 4 Appostato**
Umanoide naturale Medio	PE 175

Iniziativa +10 **Sensi** Percezione +4; visione crepuscolare
PF 42; **Sanguinante** 21
CA 18; **Tempra** 15, **Riflessi** 17, **Volontà** 15
Velocità 7 (4 quando è invisibile)

Pugnale (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+9 contro CA; 1d4 + 6 danni.

Pugnale (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Gittata 5/10; +9 contro CA; 1d4 + 6 danni.

Confondersi nello Stormo
Quando possiede copertura fornita da altri kenku, un kenku furtivo può effettuare una prova di Furtività per diventare nascosto.

Effetto dello Stormo
Un kenku furtivo ottiene un bonus di +3 anziché +2 quando attacca ai fianchi, e concede un bonus di +3 anziché +2 quando compie l'azione di aiutare un altro.

Attacco di Nascosto
Un kenku furtivo infligge 2d4 + 4 danni extra contro qualsiasi bersaglio per il quale è nascosto.

Imitazione
Un kenku furtivo può imitare suoni e voci. Una prova riuscita di Intuizione contrapposta alla prova di Raggirare del kenku furtivo permette a un ascoltatore di capire che il suono è fasullo.

Cecchino
Un kenku furtivo nascosto che manchi il bersaglio con un attacco a distanza rimane nascosto.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune
Abilità Furtività +11, Manolesta +11, Raggirare +8

For 15 (+4)	**Des** 18 (+6)	**Sag** 14 (+4)
Cos 12 (+3)	**Int** 13 (+3)	**Car** 13 (+3)

Equipaggiamento armatura di cuoio, 6 pugnali

DAVE ALLSOP

Tattiche dei kenku furtivi

Il kenku furtivo utilizza *confondersi nello stormo* e si concentra sui nemici non compresi nel gruppo principale e sufficientemente vicini per poterli raggiungere restando nascosto.

Kenku mago d'ala

Un kenku mago d'ala impiega la magia dell'aria e lucenti piume di forza per intralciare e ferire gli avversari.

Kenku Mago d'Ala	**Livello 5 Artigliere**
Umanoide naturale Medio	PE 200

Iniziativa +3 **Sensi** Percezione +3; visione crepuscolare
PF 50; **Sanguinante** 25
CA 17; **Tempra** 15, **Riflessi** 17, **Volontà** 18
Velocità 6; vedi *ali dello stormo*

Pugnale (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+9 contro CA; 1d4 + 3 danni.

Stormo di Corvi (standard; a volontà) ✦ **Forza, Strumento**
Gittata 20; +10 contro Riflessi; 1d6 + 4 danni da forza, e il bersaglio concede vantaggio in combattimento al kenku mago d'ala (tiro salvezza termina).

Folata d'Uragano (standard; ricarica ⚁ ⚅) ✦ **Forza, Strumento**
Propagazione ravvicinata 3; +8 contro Tempra; 1d6 + 6 danni da forza, e il kenku mago d'ala fa scorrere il bersaglio di 3 quadretti.

Stormo della Morte (standard; incontro) ✦ **Forza, Strumento**
Emanazione ad area 1 entro 20; +8 contro Riflessi; 1d6 + 6 danni da forza, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Effetto dello Stormo
Un kenku mago d'ala ottiene un bonus di +3 anziché +2 quando attacca ai fianchi, e concede un bonus di +3 anziché +2 quando compie l'azione di aiutare un altro.

Imitazione
Un kenku mago d'ala può imitare suoni e voci. Una prova riuscita di Intuizione contrapposta alla prova di Raggirare del mago d'ala permette a un ascoltatore di capire che il suono è fasullo.

Ali dello Stormo (minore; incontro) ✦ **Forza**
Il kenku mago d'ala ottiene volo 6 (fluttuare; limite di altitudine 4) fino alla fine dell'incontro.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune
Abilità Furtività +8

For 9 (+1)	**Des** 13 (+3)	**Sag** 13 (+3)
Cos 14 (+4)	**Int** 18 (+6)	**Car** 15 (+4)

Equipaggiamento vesti, pugnale, globo

Tattiche dei kenku maghi d'ala

Il kenku mago d'ala impiega *ali dello stormo* per raggiungere un luogo coperto da cui può far piovere distruzione sui nemici con *stormo di corvi*, *folata d'uragano* e *stormo della morte*. I tetti delle case e i rami degli alberi sono posizioni ideali per questa tattica.

Kenku assassino

Scaltro e ingannevole, un kenku assassino preferisce uccidere con il veleno. A differenza di altri kenku, gli assassini non si arrendono quasi mai.

Kenku Assassino **Livello 5 Schermagliatore d'elite**
Umanoide naturale Medio PE 400

Iniziativa +8 **Sensi** Percezione +6; visione crepuscolare
PF 126; **Sanguinante** 63
CA 19; **Tempra** 16, **Riflessi** 17, **Volontà** 16
Tiri salvezza +2
Velocità 6
Punti azione 1

(+) **Affondo Avvelenato** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Veleno**
+10 contro CA; 1d6 + 5 danni, e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).

(⊹) **Freccia Avvelenata** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Veleno**
Gittata 15/30; +10 contro CA; 1d8 + 4 danni da veleno, e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).

Attacco Svolazzante (standard; a volontà)
Il kenku assassino scatta di 4 quadretti e utilizza *affondo avvelenato* durante il suo movimento.

Artigli Affilati (reazione immediata, quando un nemico attacca il kenku assassino; a volontà)
Bersaglia il nemico che attiva il potere; +10 contro CA; 1d6 + 2 danni.

Sbuffo di Piume (minore; incontro)
Emanazione ravvicinata 2; bersaglia i nemici; nessun tiro per colpire; il bersaglio è accecato fino alla fine del turno successivo del kenku assassino.

Effetto dello Stormo
Un kenku assassino ottiene un bonus di +3 anziché +2 quando attacca ai fianchi, e concede un bonus di +3 anziché +2 quando compie l'azione di aiutare un altro.

Imitazione
Un kenku assassino può imitare suoni e voci. Una prova riuscita di Intuizione contrapposta alla prova di Raggirare dell'assassino permette a un ascoltatore di capire che il suono è fasullo.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune
Abilità Furtività +11, Manolesta +11, Raggirare +9

For 13 (+3)	**Des** 18 (+6)	**Sag** 9 (+1)
Cos 15 (+4)	**Int** 13 (+3)	**Car** 15 (+4)

Equipaggiamento armatura di cuoio, arco corto, spada corta, 20 frecce

Tattiche dei kenku assassini

Il kenku assassino evita la mischia fino a quando non ha colpito almeno un nemico con una *freccia avvelenata*. Poi utilizza *attacco svolazzante* per avvelenare altri nemici. Quando è necessario, l'assassino usa *sbuffo di piume* per disimpegnare se stesso, e possibilmente anche i suoi alleati, dalla mischia. I kenku assassini combattono fino alla morte se non hanno possibilità di fuggire.

Conoscenze dei kenku

Natura CD 12: Questi aviformi opportunisti vivono in clan molto uniti chiamati stormi. Gli stormi sono diffidenti nei riguardi degli estranei, anche se si tratta di altri kenku. Si spostano in gruppo e sono eccezionalmente abili nel lavoro di squadra.

Natura CD 17: I kenku vivono principalmente nelle regioni civilizzate, ma si possono trovare dovunque nel mondo. Gli stormi vivono nei pressi o all'interno delle grandi città, spesso in segreto. Gli stormi svolgono una varietà di attività criminose, con una preferenza per gli intrighi e le truffe. Utilizzano spesso la loro capacità di imitare i suoni e le voci. La violenza non è di solito la loro prima scelta, ma i kenku possono essere avversari formidabili una volta estratte le armi.

Gruppi di incontro

Gli stormi dei kenku tengono una varietà di mostri come compagni a breve termine. Solo quelli che superano la loro innata diffidenza rimangono a lungo parte di uno stormo.

Incontro di livello 2 (PE 700)
- 2 drachi cercasangue (livello 4 soldato)
- 2 kenku combattenti (livello 3 schermagliatore)
- 1 pseudodrago (livello 3 appostato, *MM* 78)

Incontro di livello 3 (PE 779)
- 1 kenku capobanda (livello 4 soldato)
- 8 kenku ribaldi (livello 3 schermagliatore gregario)
- 2 kenku combattenti (livello 3 schermagliatore)

Incontro di livello 3 (PE 824)
- 2 falchi di sangue (livello 1 schermagliatore)
- 4 kenku ribaldi (livello 3 schermagliatore gregario)
- 1 kenku furtivo (livello 4 appostato)
- 3 drachi delle guglie (livello 1 schermagliatore, *MM* 77)

Incontro di livello 4 (PE 922)
- 1 umano berserker (livello 4 bruto, *MM* 256)
- 1 kenku capobanda (livello 4 soldato)
- 6 kenku ribaldi (livello 3 schermagliatore gregario)
- 2 kenku furtivi (livello 4 appostato)

Incontro di livello 5 (PE 1.200)
- 1 mezzelfo capitano bandito (livello 6 schermagliatore)
- 2 umani berserker (livello 4 bruto, *MM* 256)
- 1 kenku assassino (livello 5 schermagliatore d'elite)
- 1 kenku mago d'ala (livello 5 artigliere)

KRENSHAR

I KRENSHAR SONO PODEROSE CREATURE FELINE con la pelle del muso retrattile, che lascia allo scoperto le ossa e i muscoli dei loro crani. Questa visione orribile, combinata ai feroci ruggiti dei krenshar, fa ghiacciare il sangue nelle vene dei loro nemici.

Krenshar **Livello 4 Controllore**
Bestia naturale Media PE 175

Iniziativa +5 **Sensi** Percezione +7; visione crepuscolare
Aspetto Spaventoso aura 5; ogni nemico entro l'aura subisce una penalità di -2 ai tiri salvezza contro gli effetti di paura.
PF 55; **Sanguinante** 27
CA 18; **Tempra** 16, **Riflessi** 16, **Volontà** 14
Velocità 8

(+) **Zampata Uncinante** (standard; a volontà)
+8 contro CA; 1d6 + 4 danni, e il bersaglio viene buttato a terra prono.

⇐ **Teschio Ruggente** (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Paura, Tuono**
Propagazione ravvicinata 5; +7 contro Volontà; 1d8 + 4 danni da tuono, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina). Se il bersaglio era già frastornato, viene inoltre indebolito fino a quando resta frastornato.

⇐ **Cranio Inquietante** (minore 1/round; a volontà) ✦ **Paura, Sguardo**
Emanazione ravvicinata 5; bersaglia una creatura; +8 contro Volontà; il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina).

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
Abilità Furtività +9, Intimidire +5

For 17 (+5)	**Des** 17 (+5)	**Sag** 10 (+2)
Cos 15 (+4)	**Int** 2 (-2)	**Car** 12 (+3)

KRENSHAR UCCISORE SANGUINARIO

I KRENSHAR UCCISORI SANGUINARI SONO LEGGERMENTE PIÙ GRANDI dei loro cugini più comuni. Guidano i branchi di krenshar, rintracciando le prede con la loro prodigiosa capacità di percepire l'odore del sangue.

Krenshar Uccisore Sanguinario **Livello 5 Bruto**
Bestia naturale Media PE 200

Iniziativa +5 **Sensi** Percezione +7; visione crepuscolare
Aspetto Spaventoso aura 5; ogni nemico entro l'aura subisce una penalità di -2 ai tiri salvezza contro gli effetti di paura.
PF 75; **Sanguinante** 37
CA 17; **Tempra** 18, **Riflessi** 17, **Volontà** 15
Velocità 8

(+) **Artiglio** (standard; a volontà)
+8 contro CA; 1d6 + 4 danni.

+ **Artiglio Afferrante** (standard; a volontà)
Il krenshar uccisore sanguinario effettua due attacchi con gli artigli. Se entrambi gli attacchi colpiscono lo stesso bersaglio, quel bersaglio è afferrato.

+ **Morso** (standard; a volontà)
Bersaglia una creatura afferrata dal krenshar uccisore sanguinario; nessun tiro per colpire; 2d6 + 8 danni.

⇐ **Cranio Inquietante** (minore 1/round; a volontà) ✦ **Paura, Sguardo**
Emanazione ravvicinata 5; bersaglia una creatura; +8 contro Volontà; il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina).

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
Abilità Intimidire +5

For 18 (+6)	**Des** 16 (+5)	**Sag** 10 (+2)
Cos 15 (+4)	**Int** 2 (-2)	**Car** 13 (+3)

CONOSCENZE DEI KRENSHAR

Natura CD 12: I krenshar si aggirano su colline, pianure e foreste in branchi poco numerosi. I krenshar che nascono con la pelliccia a macchie rosso sangue diventano i guardiani del branco. Gli altri krenshar agiscono come cacciatori e accudiscono i piccoli.

Natura CD 17: Gli gnoll, gli hobgoblin e gli umani catturano e addomesticano i krenshar. I domatori restano spesso feriti o uccisi durante l'addestramento di queste bestie, perché reprimere l'istinto a mostrare il teschio di un krenshar sotto stress è molto difficile.

GRUPPI DI INCONTRO

I krenshar vengono di solito incontrati in compagnia dei membri del loro branco o degli umanoidi che li hanno addomesticati.

Incontro di livello 5 (PE 1.125)
- 2 gnoll mortevotati (livello 5 bruto)
- 3 krenshar (livello 4 controllore)
- 1 krenshar uccisore sanguinario (livello 5 bruto)

Incontro di livello 6 (PE 1.450)
- 1 umano danzatore dei giavellotti (livello 6 schermagliatore)
- 1 umano schiavista (livello 8 bruto)
- 3 krenshar uccisori sanguinari (livello 5 bruto)

ADAM GILLESPIE

LEGIONARIO FANTASMA

Uccisi in battaglie combattute molto tempo addietro, questi soldati lottano nel nome di cause dimenticate, ricordi lontani o una fiera lealtà gli uni verso gli altri. Sebbene abbiano l'aspetto di soldati distinti, i loro spiriti si sono fusi in una singola entità che vive e muore con un'anima sola. I nemici che conoscono le battaglie un tempo combattute dai legionari fantasma possono sfruttare tale conoscenza a loro vantaggio.

Conoscenze dei legionari fantasma

Religione CD 18: Un legionario fantasma ha il potere di possedere gli altri e costringerli a rivivere i suoi ultimi momenti sul campo di battaglia. Quando è posseduto, un bersaglio può vedere, sentire e provare qualsiasi cosa sia stata sperimentata dal legionario fantasma. La creatura posseduta sembra anche mostrare le stesse ferite subite dal legionario fantasma.

Religione CD 23: Quando vengono feriti, i legionari manifestano le lesioni e i danni della battaglia nella quale sono rimasti uccisi originariamente, a prescindere dal tipo di danno che subiscono in quel momento.

Gruppi di incontro

I legionari fantasma vengono occasionalmente reclutati da altri non morti, specialmente se sono caduti nella stessa battaglia.

Incontro di livello 15 (PE 6.000)

- 5 legionari fantasma (livello 13 soldato)
- 1 lich mago umano (livello 14 controllore d'elite, *MM* 163)

Legionario Fantasma — **Livello 13 Soldato**
Umanoide naturale Medio (non morto) — PE 800

Iniziativa +13 — **Sensi** Percezione +6
PF 100; **Sanguinante** 50; vedi anche *anime interconnesse*
CA 30; **Tempra** 28, **Riflessi** 26, **Volontà** 27
Resistenza 10 necrotico
Velocità 6

Taglio Devastante (standard; a volontà)
+19 contro CA; 2d8 + 6 danni.

Freccia Fantasma (standard; a volontà) ✦ **Necrotico**
Gittata 10/20; +17 contro CA; 1d10 + 6 danni necrotici.

Visioni di Battaglia (standard; incontro) ✦ **Psichico, Recuperabile**
Gittata 10/20; +16 contro Volontà; 2d8 + 6 danni psichici, e il bersaglio è assordato e dominato (tiro salvezza termina entrambi). Quando il bersaglio è dominato, il legionario fantasma si fonde con esso, scomparendo alla vista. Il legionario non può attaccare né essere attaccato durante questo periodo. Quando il bersaglio supera il tiro salvezza, il legionario appare in un quadretto adiacente al bersaglio. Fino alla fine dell'incontro, il bersaglio ottiene un bonus di +5 alle prove di Storia effettuate per l'uso di *richiamo della storia*.

Anime Interconnesse
All'inizio dell'incontro, i punti ferita dei legionari fantasma si combinano in un unico ammontare. I danni inferti a un legionario vengono sottratti da questo totale. Quando il totale scende a 0, tutti i legionari vengono distrutti simultaneamente.

Richiamo della Storia
Qualsiasi personaggio può effettuare una prova di Storia con CD 25 come azione minore per tentare di scoprire qualcosa di più sul legionario fantasma. Se la prova ha successo, il legionario riceve vulnerabilità 10 al successivo attacco di quel personaggio.

Allineamento Senza allineamento — **Linguaggi** Comune
Abilità Acrobazia +16, Atletica +18

For 25 (+13)	**Des** 21 (+11)	**Sag** 11 (+6)
Cos 18 (+10)	**Int** 11 (+6)	**Car** 26 (+14)

LICANTROPO

MUTAFORMA EREDITARI, i licantropi sono temuti nelle comunità sia grandi che piccole. Nella sua forma naturale, un licantropo sembra una mescolanza di umanoide e bestia, ma può anche scegliere di assumere un aspetto puramente umanoide o una forma animale.

CINGHIALE MANNARO

I CINGHIALI MANNARI SONO UMANOIDI BRUTALI molto permalosi, che assumono la loro forma licantropica quando vengono stuzzicati. Un cinghiale mannaro è un provocatore sempre in cerca di risse nelle taverne o nelle strade delle città, dove può usare la sua taglia e la sua forza a distanza ravvicinata.

Cinghiale Mannaro **Livello 6 Bruto**
Umanoide naturale Grande (mutaforma) PE 250

Iniziativa +3 **Sensi** Percezione +4
PF 61; **Sanguinante** 33; vedi anche *resilienza sanguinante* e *colpo mortale*
Rigenerazione 5
CA 17; **Tempra** 21, **Riflessi** 16, **Volontà** 17
Immunità febbre di lunazanna; **Vulnerabilità** argento (se il cinghiale mannaro subisce danni da un'arma d'argento, la rigenerazione non funziona nel suo turno successivo)
Velocità 6 (8 in forma di cinghiale)

(+) **Maglio** (standard; utilizzabile solo in forma umanoide; a volontà) ✦ **Arma**
+9 contro CA; 2d6 + 6 danni.

(+) **Incornare** (standard; utilizzabile solo in forma di cinghiale; a volontà) ✦ **Malattia**
+9 contro CA; 1d8 + 6 danni, 5 danni continuati (tiro salvezza termina), e il bersaglio viene esposto alla febbre di lunazanna (vedi sotto).

+ **Colpo Mortale** (quando il cinghiale mannaro scende a 0 punti ferita)
Il cinghiale mannaro effettua un attacco con il maglio o un attacco di *incornare*.

Resilienza Sanguinante (quando è sanguinante)
Il cinghiale mannaro ottiene un bonus di +2 a tutte le difese e infligge 10 danni continuati anziché 5 danni continuati con il suo potere *incornare*.

Cambiare Forma (minore; a volontà) ✦ **Metamorfosi**
Un cinghiale mannaro può alterare la sua forma fisica per assumere le sembianze di un cinghiale feroce (*MM* 51) o un umanoide unico (vedi "Cambiare forma," pagina 216).

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune
Abilità Atletica +13, Intimidire +8, Tenacia +11

For 20 (+8)	**Des** 10 (+3)	**Sag** 12 (+4)
Cos 16 (+6)	**Int** 10 (+3)	**Car** 11 (+3)

Equipaggiamento armatura di pelle, maglio

TATTICHE DEI CINGHIALI MANNARI

Un cinghiale mannaro cerca sempre l'opportunità di utilizzare la sua forma di cinghiale. Inizia a combattere alla minima provocazione, caricando gli avversari e impiegando il suo potere *incornare*.

Febbre di Lunazanna Livello 6 Malattia **Tenacia** miglioramento CD 17, stazionaria CD 12, peggioramento CD 11 o meno

Il bersaglio è curato.

◀ **Effetto iniziale:** Il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri salvezza quando è sanguinante.

◀▶ Quando è sanguinante, il bersaglio può effettuare un solo tiro salvezza alla fine del suo turno, anche se è influenzato da diversi effetti.

▶ **Stato finale:** Quando il bersaglio effettua un tiro salvezza mentre è sanguinante, tira due dadi e deve accettare il risultato più basso.

TOMAS GIORELLO

Tigre mannara

Le tigri mannare usano prudenza nel combattimento. Una tigre mannara ricorre alla furtività per avvicinarsi di soppiatto a un nemico, aspettando il momento propizio per colpire.

Tigre Mannara	**Livello 11 Schermagliatore d'elite**
Umanoide naturale Grande (mutaforma)	PE 1.200

Iniziativa +9 **Sensi** Percezione +12; visione crepuscolare
PF 172; **Sanguinante** 86
Rigenerazione 10
CA 25; **Tempra** 23, **Riflessi** 22, **Volontà** 22
Immunità ira lunare; **Vulnerabilità** argento (se la tigre mannara subisce danni da un'arma d'argento, la rigenerazione non funziona nel suo turno successivo)
Tiri salvezza +2
Velocità 6 (8 in forma di tigre)
Punti azione 1

(+) **Katar** (standard; utilizzabile solo in forma umanoide; a volontà) ✦ **Arma**
+16 contro CA; 2d6 + 6 danni (crit 4d6 + 18).

(+) **Morso** (standard; utilizzabile solo in forma di tigre; a volontà) ✦ **Malattia**
+16 contro CA; 1d8 + 5 danni, e il bersaglio viene esposto all'ira lunare (vedi sotto).

+ **Furia Felina** (standard; a volontà)
La tigre mannara effettua due attacchi basilari in mischia, e scatta di 1 quadretto fra un attacco e l'altro.

+ **Balzo** (standard; utilizzabile solo in forma di tigre; ricarica ⚁ ⚅)
+16 contro CA; 2d8 + 5 danni, e il bersaglio viene spinto di 1 quadretto e buttato a terra prono. Poi la tigre mannara scatta nel quadretto lasciato libero dal bersaglio.

+ **Arretramento Graffiante** (reazione immediata, quando un attacco manca la tigre mannara; utilizzabile solo in forma di tigre; a volontà)
La tigre mannara effettua un attacco basilare in mischia e scatta di 2 quadretti.

Cambiare Forma (minore; a volontà) ✦ **Metamorfosi**
Una tigre mannara può alterare la sua forma fisica per assumere le sembianze di una tigre feroce o un umanoide unico (vedi "Cambiare forma," pagina 216).

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune
Abilità Acrobazia +12, Furtività +12, Intuizione +12, Raggirare +11

For 17 (+8)	**Des** 14 (+7)	**Sag** 14 (+7)
Cos 15 (+7)	**Int** 12 (+6)	**Car** 13 (+6)

Equipaggiamento armatura di cuoio, 2 katar

Tattiche delle tigri mannare

Una tigre mannara preferisce concentrarsi su un solo avversario alla volta usando *furia felina* e ritirandosi se viene attaccata da un secondo nemico. Se ciò avviene, la tigre mannara carica con *balzo* per impegnare di nuovo la preda che ha scelto.

Ira Lunare	Livello 11 Malattia	**Tenacia** miglioramento CD 21, stazionaria CD 16, peggioramento CD 15 o meno

Il bersaglio è curato.

◀ **Effetto iniziale:** Il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire e sulle sue mani cominciano a crescere peluria e artigli.

◀▶ Il bersaglio ottiene un attacco con gli artigli basato sulla Forza, che infligge 1d6 danni. Non può più impugnare armi o strumenti. Questo effetto permane fino a quando il soggetto non viene curato.

▶ **Stato finale:** L'istinto predatorio del bersaglio prende il sopravvento. Quando il soggetto attacca una creatura durante un combattimento, non può attaccarne un'altra fino a quando il suo bersaglio non è morto o fino alla fine dell'incontro.

STEVE ELLIS

Signore dei lupi mannari

Al centro di molti clan di licantropi c'è un signore dei lupi mannari che tira le fila. Il signore dei lupi mannari è il più temuto rappresentante della sua specie, più grosso, più forte e più intelligente di un normale lupo mannaro. È un avversario temibile e spietato.

Signore dei Lupi Mannari — **Livello 13 Bruto d'elite (Guida)**
Umanoide naturale Grande (mutaforma) — PE 1.600

Iniziativa +7 — **Sensi** Percezione +8; visione crepuscolare
Luna Sanguinaria aura 5; il signore dei lupi mannari e ogni alleato entro l'aura ottengono un bonus di +2 ai tiri per colpire e un bonus di +5 ai tiri dei danni contro i bersagli sanguinanti.
PF 264; **Sanguinante** 132
Rigenerazione 10
CA 25; **Tempra** 27, **Riflessi** 22, **Volontà** 24
Immunità frenesia lunare superiore; **Vulnerabilità** argento (se il signore dei lupi mannari subisce danni da un'arma d'argento, la rigenerazione non funziona nel suo turno successivo)
Tiri salvezza +2
Velocità 6 (8 in forma di lupo)
Punti azione 1

Falchion (standard; utilizzabile solo in forma umanoide; a volontà) ✦ **Arma**
+16 contro CA; 4d4 + 6 danni (crit 8d4 + 22).

Morso (standard; utilizzabile solo in forma di lupo; a volontà) ✦ **Malattia**
+16 contro CA; 2d12 + 3 danni, e il bersaglio viene esposto alla frenesia lunare superiore (vedi sotto).

Furia Canina (standard; a volontà)
Il signore dei lupi mannari effettua due attacchi basilari in mischia.

Rapidità Lupesca (standard; utilizzabile solo in forma di lupo; ricarica ⚄ ⚅)
Il signore dei lupi mannari scatta di 6 quadretti ed effettua un attacco con il morso.

Ululato Selvaggio (minore; incontro)
Emanazione ravvicinata 10; ogni alleato entro l'emanazione ottiene 15 punti ferita temporanei. In aggiunta, ogni alleato che abbia la capacità di effettuare un attacco con il morso effettua tale attacco come azione gratuita.

Cambiare Forma (minore; a volontà) ✦ **Metamorfosi**
Un signore dei lupi mannari può alterare la sua forma fisica per assumere le sembianze di un lupo feroce (*MM* 167) o un umanoide unico (vedi "Cambiare forma," pagina 216).

Allineamento Malvagio — **Linguaggi** Comune
Abilità Atletica +17, Intimidire +14, Raggirare +14, Tenacia +14

For 22 (+12)	**Des** 12 (+7)	**Sag** 15 (+8)
Cos 17 (+9)	**Int** 13 (+7)	**Car** 16 (+9)

Equipaggiamento cotta di maglia, falchion

Tattiche dei signori dei lupi mannari

Il fisico impressionante di un signore dei lupi mannari induce spesso i suoi avversari a sottovalutarne l'astuzia. Un signore dei lupi mannari guida gli attacchi del suo branco, ispirando gli alleati a compiere gesta di grande ferocia con il suo *ululato selvaggio* e la sua aura di *luna sanguinaria*.

Conoscenze dei licantropi

Natura CD 16: La licantropia è ereditaria, e i licantropi si accoppiano con altri della loro specie per produrre una progenie licantropica. Alcuni licantropi possono anche accoppiarsi con umanoidi, producendo bambini licantropi. Tuttavia, così facendo il sangue si diluisce, e i frutti di queste unioni non cambiano mai forma o diventano invece dei morfici.

Natura CD 21: Narra la leggenda che fu Melora a creare i licantropi, e che questi esseri siano influenzati dalla luna piena e dall'argento a causa di una faida tra Melora e Sehanine. Sia come sia, i licantropi sono più attivi nelle notti di luna piena, e l'argento, il metallo lunare, li ferisce in modo più grave del normale.

Gruppi di incontro

Essendo mutaforma, i licantropi si possono incontrare insieme a un'ampia varietà di creature, ma solo quelle capaci di stare al passo con la furia bestiale dei licantropi restano a lungo nelle loro vicinanze.

Incontro di livello 6 (PE 1.200)
- 2 mezzorchi cacciatori (livello 5 schermagliatore)
- 1 umano fattucchiere (livello 7 controllore)
- 2 cinghiali mannari (livello 6 bruto)

Incontro di livello 12 (PE 3.500)
- 1 eladrin cantore della lama (livello 11 schermagliatore)
- 2 tigri mannare (livello 11 schermagliatore d'elite)
- 1 fuoco fatuo (livello 10 appostato)

Incontro di livello 13 (PE 4.250)
- 1 signore dei lupi mannari (livello 13 bruto d'elite)
- 3 lupi mannari (livello 8 bruto, *MM* 162)
- 4 worg (livello 9 bruto, *MM* 266)

Frenesia Lunare Superiore — Livello 13 Malattia — **Tenacia** miglioramento CD 23, stazionaria CD 18, peggioramento CD 17 o meno

Il bersaglio è curato.

Effetto iniziale: Il bersaglio subisce una penalità di -2 alla difesa di Volontà.

Quando è sanguinante, il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza alla fine di ogni turno. Se fallisce, nel turno successivo compie un attacco in mischia contro un bersaglio casuale entro 5 quadretti da lui. Se non ci sono bersagli entro 5 quadretti, il bersaglio non fa altro che muoversi in una direzione scelta a caso.

Stato finale: Il bersaglio attacca la creatura più vicina compresa nella sua linea di visuale. Se non può vedere altre creature, non fa altro che muoversi in una direzione scelta a caso.

STEVE ELLIS

I LUCERTOLOIDI SCAGLIEVENEFICHE PREDILIGONO LE TOSSINE CRUDELI e le tattiche implacabili di attacco mordi e fuggi. Le paludi e le giungle sono le dimore preferite delle tante tribù di questi umanoidi scagliosi.

Scaglievenefiche magus

UNO SCAGLIEVENEFICHE MAGUS USA LA MAGIA DEL VELENO per proiettare morte a distanza.

Scaglievenefiche Magus **Livello 2 Artigliere**
Umanoide naturale Medio (rettile) PE 125

Iniziativa +2 **Sensi** Percezione +8
PF 32; **Sanguinante** 16
CA 14; **Tempra** 14, **Riflessi** 16, **Volontà** 16
Velocità 6 (camminare nelle paludi)

(+) **Pugnale** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+6 contro CA; 1d6 + 3 danni.

Sangue Velenoso (standard; a volontà) ✦ **Veleno**
Gittata 10/20; +7 contro Tempra; 1d6 + 3 danni da veleno, e 5 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).

Veleno Corrotto (minore; a volontà) ✦ **Veleno**
Gittata 10/20; bersaglia una creatura che stia subendo danni da veleno continuati; +7 contro Tempra; lo scaglievenefiche magus fa scorrere il bersaglio di 3 quadretti, e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).

Sbarramento Velenoso (standard; incontro) ✦ **Veleno**
Emanazione ad area 3 entro 10; +5 contro Tempra; 1d6 + 3 danni da veleno, e il bersaglio riceve vulnerabilità 5 veleno (tiro salvezza termina). *Mancato:* Danni dimezzati, e il bersaglio riceve vulnerabilità 5 veleno fino alla fine del suo turno successivo.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Draconico
Abilità Arcano +9, Atletica +7
For 12 (+2) **Des** 12 (+2) **Sag** 14 (+3)
Cos 14 (+3) **Int** 15 (+3) **Car** 8 (+0)
Equipaggiamento pugnale

Scaglievenefiche strisciante

TRA I PIÙ DEBOLI DEI LUCERTOLOIDI, il pavido strisciante preferisce combattere a fianco dei suoi cugini più robusti.

Scaglievenefiche Strisciante **Livello 2 Soldato**
Umanoide naturale Medio (rettile) PE 125

Iniziativa +6 **Sensi** Percezione +7
PF 36; **Sanguinante** 18
CA 17; **Tempra** 14, **Riflessi** 15, **Volontà** 13
Velocità 5 (camminare nelle paludi)

(+) **Lancia** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+8 contro CA; 1d10 + 3 danni.

Giavellotto (standard; incontro) ✦ **Arma, Veleno**
Gittata 10/20; +6 contro CA; 1d6 + 3 danni, e lo scaglievenefiche strisciante effettua un attacco secondario contro lo stesso bersaglio. *Attacco secondario:* +4 contro Tempra; 2d6 + 3 danni da veleno.

Coraggio dello Strisciante
Uno scaglievenefiche strisciante ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire quando è adiacente ad almeno un alleato.

Stabilità dello Strisciante
Uno scaglievenefiche strisciante non può essere buttato a terra prono e ignora il movimento forzato.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Draconico
Abilità Atletica +8, Furtività +9
For 14 (+3) **Des** 17 (+4) **Sag** 12 (+2)
Cos 12 (+2) **Int** 8 (+0) **Car** 8 (+0)
Equipaggiamento lancia, 2 giavellotti

Scaglievenefiche selvaggio

LO SCAGLIEVENEFICHE SELVAGGIO SI GETTA FIDUCIOSAMENTE nella mischia brandendo un enorme randello, la coda gocciolante di sudore tossico.

Scaglievenefiche Selvaggio **Livello 2 Bruto**
Umanoide naturale Medio (rettile) PE 125

Iniziativa +3 **Sensi** Percezione +2
Aura Velenosa aura 1; ogni nemico entro l'aura subisce una penalità di -2 ai tiri salvezza contro i danni da veleno continuati.
PF 45; **Sanguinante** 22
CA 13; **Tempra** 16, **Riflessi** 15, **Volontà** 14
Velocità 6 (camminare nelle paludi)

(+) **Randello Pesante** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+5 contro CA; 2d6 + 3 danni.

(+) **Coda Velenosa** (standard; a volontà) ✦ **Veleno**
+4 contro CA; il bersaglio subisce 5 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).

Giavellotto (standard; incontro) ✦ **Arma, Veleno**
Gittata 10/20; +5 contro CA; 1d6 + 3 danni, e 5 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Draconico
Abilità Atletica +9
For 17 (+4) **Des** 14 (+3) **Sag** 12 (+2)
Cos 15 (+3) **Int** 8 (+0) **Car** 8 (+0)
Equipaggiamento randello pesante, giavellotto

Scaglievenefiche raccoglitore

UNO SCAGLIEVENEFICHE RACCOGLITORE utilizza un veleno accecante per inabilitare e uccidere i nemici.

Scaglievenefiche Raccoglitore **Livello 3 Appostato**
Umanoide naturale Medio (rettile) PE 150

Iniziativa +8 **Sensi** Percezione +8
PF 36; **Sanguinante** 18
CA 18; **Tempra** 14, **Riflessi** 16, **Volontà** 15
Velocità 6 (camminare nelle paludi)

(+) **Pugnale** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Veleno**
+8 contro CA; 1d6 + 2 danni, e 5 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).

Veleno Accecante (standard; a volontà)
Bersaglia una creatura che stia subendo danni da veleno continuati; +6 contro Tempra; 1d6 + 3 danni, e il bersaglio è accecato (tiro salvezza termina).

Colpo Finale (standard; a volontà)
Bersaglia una creatura che non sia in grado di vedere lo scaglievenefiche raccoglitore; +8 contro CA; 2d6 + 3 danni.

Attacco Velenoso
Uno scaglievenefiche raccoglitore ottiene un bonus di +2 ai tiri dei danni contro qualsiasi nemico influenzato da danni da veleno continuati.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Draconico
Abilità Atletica +7, Furtività +9
For 13 (+2) **Des** 17 (+4) **Sag** 14 (+3)
Cos 12 (+2) **Int** 10 (+1) **Car** 8 (+0)
Equipaggiamento pugnale

(Da sinistra a destra) scaglievenefiche mirmidone, selvaggio e magus

Scaglievenefiche mirmidone

A paragone degli altri lucertoloidi, lo scaglievenefiche mirmidone che impugna un randello è un combattente piuttosto disciplinato.

Scaglievenefiche Mirmidone	**Livello 3 Soldato**
Umanoide naturale Medio (rettile)	PE 150
Iniziativa +5	**Sensi** Percezione +2
PF 47; **Sanguinante** 23	
CA 20; **Tempra** 15, **Riflessi** 14, **Volontà** 13	
Velocità 6 (camminare nelle paludi)	
(+) **Randello** (standard; a volontà) ✦ **Arma**	
+10 contro CA; 1d10 + 3 danni, e il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo dello scaglievenefiche mirmidone.	
Attacco Velenoso	
Uno scaglievenefiche mirmidone ottiene un bonus di +2 ai tiri dei danni contro qualsiasi nemico che stia subendo danni da veleno continuati.	
Allineamento Senza allineamento	**Linguaggi** Draconico
Abilità Atletica +9	
For 17 (+4)	**Des** 15 (+3)	**Sag** 12 (+2)
Cos 15 (+3)	**Int** 10 (+1)	**Car** 8 (+0)
Equipaggiamento randello, scudo di guscio di tartaruga (scudo leggero)	

Conoscenze degli scaglievenefiche

Natura CD 10: Sebbene gli scaglievenefiche striscianti siano meno gagliardi di altri lucertoloidi, possiedono code possenti che li aiutano a rimanere stabili in battaglia.

Gli scaglievenefiche raccoglitori sono cacciatori appositamente addestrati per due importanti compiti: raccogliere le piante e le creature velenose usate dagli scaglievenefiche per produrre le loro tossine, e prendere dei prigionieri da sacrificare o ridurre in schiavitù.

Nella società degli scaglievenefiche, i magus sono consiglieri onorati. A causa della loro magia velenosa, hanno di solito una vita breve.

Gli scaglievenefiche mirmidoni non hanno la capacità di produrre veleno, ma compensano questa mancanza con una forza superiore e delle scaglie più resistenti.

Gli scaglievenefiche selvaggi amano "prenotare l'uccisione" toccando i nemici con le loro code. Quando poi li sconfiggono, prendono dei trofei dai loro cadaveri.

Gruppi di incontro

I lucertoloidi cacciano in gruppi misti, assumendo i ruoli più appropriati alle loro diverse capacità.

Incontro di livello 3 (PE 850)

- 1 scaglieverdi cerbottaniere (livello 5 appostato, *MM* 165)
- 2 scaglieverdi cacciatori (livello 4 schermagliatore, *MM* 165)
- 2 scaglievenefiche raccoglitori (livello 3 appostato)

ZOLTAN BOROS & GABOR SZIKSZAI

LUPO INVERNALE

Cacciatori astuti e feroci combattenti, i lupi invernali possiedono un'intelligenza malvagia e il potere di un gelo che non perdona.

Lupo Invernale **Livello 14 Schermagliatore**
Bestia magica naturale Media PE 1.000

Iniziativa +14 **Sensi** Percezione +10; visione crepuscolare
PF 141; **Sanguinante** 70
CA 28; **Tempra** 27, **Riflessi** 26, **Volontà** 24
Resistenza 20 freddo
Velocità 8 (camminare sul ghiaccio)

Morso (standard; a volontà) ✦ **Freddo**
+19 contro CA; 1d10 + 6 danni più 1d6 danni da freddo, o 2d10 + 6 danni, più 1d6 danni da freddo contro un bersaglio prono.

Abbattere Preda (standard; utilizzabile solo quando sta caricando; a volontà) ✦ **Freddo**
+19 contro CA; 2d10 + 6 danni più 1d6 danni da freddo, e il bersaglio viene buttato a terra prono.

Soffio Congelante (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Freddo**
Propagazione ravvicinata 5; +17 contro Riflessi; 2d6 + 6 danni da freddo. *Mancato:* Danni dimezzati.

Trascinamento (minore; utilizzabile solo quando è adiacente a un nemico prono; a volontà)
Il lupo invernale scatta di 1 quadretto e tira di 1 quadretto un bersaglio prono adiacente a sé.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Gigante
For 23 (+13) **Des** 21 (+12) **Sag** 17 (+10)
Cos 21 (+12) **Int** 9 (+6) **Car** 10 (+7)

LUPO INVERNALE ZANNANEVE

Il lupo invernale zannaneve è un avversario paziente ed elusivo che adora giocare con le sue vittime.

Lupo Invernale Zannaneve **Livello 16 Appostato**
Bestia magica naturale Media PE 1.400

Iniziativa +19 **Sensi** Percezione +12; visione crepuscolare
PF 124; **Sanguinante** 62
CA 30; **Tempra** 28, **Riflessi** 29, **Volontà** 26
Resistenza 20 freddo
Velocità 8 (camminare sul ghiaccio)

Morso (standard; a volontà) ✦ **Freddo**
+21 contro CA; 1d10 + 5 danni più 1d8 danni da freddo.

Alito Ghiacciato (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Freddo**
Propagazione ravvicinata 5; +19 contro Riflessi; 2d8 + 7 danni da freddo, e 5 danni da freddo continuati (tiro salvezza termina). *Mancato:* Danni dimezzati.

Dilaniamento Gelato ✦ **Freddo**
Il lupo invernale zannaneve infligge 2d8 danni extra con il morso contro qualsiasi creatura che stia subendo danni da freddo continuati.

Zefiro delle Nevi (reazione immediata, quando un attacco provoca danni al lupo invernale zannaneve; a volontà)
Il lupo invernale zannaneve si trasforma in un refolo di neve turbinosa. Ottiene il tratto evanescente e scatta della propria velocità come azione di movimento. Quando si trova in questa forma, il lupo può usare solo il suo attacco di *alito ghiacciato*. Il lupo mantiene questa forma fino a quando non utilizza *alito ghiacciato* o sceglie di riassumere la propria forma normale come azione minore.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Gigante
Abilità Furtività +20 (+25 su neve o ghiaccio)
For 21 (+13) **Des** 25 (+15) **Sag** 18 (+12)
Cos 22 (+12) **Int** 10 (+8) **Car** 11 (+8)

BEN WOOTTEN

Conoscenze dei lupi invernali zannaneve

Natura CD 20: Gli zannaneve sono predatori astuti e maliziosi, spesso al servizio di mostri più potenti nel ruolo di sentinelle. Nei branchi di lupi invernali, gli zannaneve a volte attendono in agguato mentre i compagni spingono le prede nella loro direzione.

Segugio di brina

I segugi di brina sono un dono che i potenti primordiali del freddo possono fare ai loro adoratori.

Segugio di Brina **Livello 17 Schermagliatore d'elite**
Bestia magica elementale Enorme (cavalcatura, freddo, terra) PE 3.200

Iniziativa +16 **Sensi** Percezione +12; visione crepuscolare
PF 332; **Sanguinante** 166
CA 31; **Tempra** 30, **Riflessi** 29, **Volontà** 27
Resistenza 20 freddo
Tiri salvezza +2
Velocità 8 (camminare sul ghiaccio)
Punti azione 1

Morso (standard; a volontà) ✦ **Freddo**
Portata 2; +22 contro CA; 1d12 + 6 danni più 1d6 danni da freddo, o 2d12 + 6 danni più 1d6 danni da freddo contro un bersaglio prono.

Aculei di Ghiaccio (reazione immediata, quando un nemico manca il segugio di brina o un cavaliere amichevole di 17° livello o superiore con un attacco in mischia; a volontà) ✦ **Cavalcatura**
Gli aculei di ghiaccio sul corpo del segugio di brina si allungano: bersaglia il nemico che attiva il potere; +20 contro Riflessi; 1d12 + 6 danni più 1d6 danni da freddo.

Abbattere Preda (standard; utilizzabile solo quando sta caricando; a volontà) ✦ **Freddo**
Portata 2; +20 contro CA; 2d12 + 6 danni più 1d6 danni da freddo, e il bersaglio viene buttato a terra prono.

Tempesta di Gelo (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Freddo, Zona**
Emanazione ravvicinata 3; +20 contro Tempra; 2d8 + 6 danni da freddo. *Mancato:* Danni dimezzati. *Effetto:* L'emanazione crea una zona di terreno ghiacciato che permane fino alla fine del turno successivo del segugio di brina. La zona è considerata terreno difficile.

Trascinamento (minore; utilizzabile solo quando è adiacente a un nemico prono; a volontà)
Il segugio di brina scatta di 1 quadretto e tira di 1 quadretto un bersaglio prono adiacente a sé.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Gigante
Abilità Intimidire +13

For 24 (+15)	**Des** 22 (+14)	**Sag** 19 (+12)
Cos 22 (+14)	**Int** 10 (+8)	**Car** 10 (+8)

Conoscenze dei segugi di brina

Arcano CD 25: Si dice che alcuni primordiali del freddo creino i segugi di brina dal cuore gelido delle bufere elementali. Questi enormi canidi operano al fianco dei giganti del gelo come cavalcature, o cacciano insieme ai titani del gelo e simili esseri ghiacciati.

Figlio dello spirito lupo

Un figlio dello spirito lupo usa il suo soffio gelido per tenere lontani gli alleati della vittima, mentre si dedica a mordere e dilaniare a morte lo sfortunato bersaglio.

Figlio dello Spirito Lupo **Livello 26 Schermagliatore d'elite**
Bestia magica elementale Grande (freddo) PE 18.000

Iniziativa +23 **Sensi** Percezione +20; visione crepuscolare
Manto di Gelo Eterno (Freddo) aura 1; ogni nemico che entra nell'aura subisce 10 danni da freddo. Una creatura influenzata dai danni da freddo del *manto di gelo eterno* non può effettuare attacchi di opportunità fino alla fine del turno successivo del figlio dello spirito lupo.
PF 486; **Sanguinante** 243
CA 40; **Tempra** 39, **Riflessi** 37, **Volontà** 36
Resistenza 30 freddo
Tiri salvezza +2
Velocità 8 (camminare sul ghiaccio)
Punti azione 1

Morso (standard; a volontà) ✦ **Freddo**
Portata 2; +31 contro CA; 2d10 + 9 danni più 1d10 danni da freddo, e il bersaglio è afferrato.

Corsa Terribile (gratuita; utilizzabile solo dopo che il figlio dello spirito lupo ha effettuato un attacco in carica; incontro) ✦ **Freddo**
Emanazione ravvicinata 2; +29 contro Tempra; 2d10 danni da freddo, e il bersaglio viene buttato a terra prono.

Soffio di Ghiaccio Nero (standard; si ricarica quando è reso sanguinante per la prima volta) ✦ **Freddo, Zona**
Propagazione ravvicinata 5; +29 contro Tempra; 4d10 + 9 danni da freddo. *Mancato:* Danni dimezzati. *Effetto:* La propagazione crea una zona di ghiaccio che permane finché il figlio dello spirito lupo non scende a 0 punti ferita. La zona è considerata terreno difficile.

Mascelle Laceranti (minore; ricarica ⚄ ⚅)
Portata 2; bersaglia una creatura afferrata dal figlio dello spirito lupo; +32 contro CA; 3d10 + 9 danni, e 10 danni continuati (tiro salvezza termina). La presa termina, e il figlio dello spirito lupo spinge il bersaglio di 5 quadretti e lo butta a terra prono.

Trascinare Via (movimento; a volontà)
Il figlio dello spirito lupo scatta di 1 quadretto o si muove della sua velocità e tira una creatura che ha afferrato in un quadretto adiacente a sé. Questo movimento non termina la presa.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Gigante
Abilità Intimidire +21

For 30 (+23)	**Des** 26 (+21)	**Sag** 25 (+20)
Cos 27 (+21)	**Int** 11 (+13)	**Car** 16 (+16)

Conoscenze dei figli dello spirito lupo

Arcano CD 31: I figli dello spirito lupo sono lupi invernali che discendono dallo spirito primevo conosciuto come grande spirito lupo. Spinti da una fame insaziabile, essi divorano avidamente qualsiasi forma di vita in cui si imbattano. Solo gli esseri più potenti possono tenere a bada i figli dello spirito lupo.

Gruppi di incontro

I lupi invernali si mescolano bene con gli abitanti umanoidi dei climi più freddi, come i giganti del gelo.

Incontro di livello 14 (PE 5.000)
- 1 beholder occhio di gelo (livello 14 artigliere d'elite)
- 1 distruttore fuocogelato (livello 14 bruto)
- 2 lupi invernali (livello 14 schermagliatore)

MAMMUT

I MAMMUT SONO CREATURE VILLOSE SIMILI A ELEFANTI che vagano nelle steppe gelate. Il furioso mammut Nyfellar, una creatura fatta parzialmente di ghiaccio, si abbatte sui nemici come una valanga.

Mammut Nyfellar	**Livello 17 Bruto**
Bestia elementale Enorme (cavalcatura)	PE 1.600

Iniziativa +6 **Sensi** Percezione +10
PF 202; **Sanguinante** 101
CA 29; **Tempra** 33, **Riflessi** 24, **Volontà** 28
Resistenza 10 freddo
Velocità 8 (camminare sul ghiaccio)

(+) **Incornare** (standard; a volontà)
Portata 2; +20 contro CA; 2d10 + 10 danni.

+ **Calpestare** (standard; a volontà) ✦ **Freddo**
+18 contro Tempra; 2d6 + 10 danni più 1d6 danni da freddo, e il bersaglio viene buttato a terra prono.

+ **Bufera Travolgente** (standard; si ricarica quando il mammut Nyfellar è reso sanguinante per la prima volta o quando subisce danni da freddo)
Il mammut Nyfellar si muove di 8 quadretti e può attraversare gli spazi occupati dai nemici, compiendo un attacco di *calpestare* contro ciascuno di essi.

+ **Scagliare con le Zanne** (standard; ricarica ⚀⚁⚂)
Portata 2; +18 contro Tempra; 1d10 + 5 danni, e il mammut fa scorrere il bersaglio di 5 quadretti. Il bersaglio cade da un'altezza fino a 9 metri (6 quadretti) nello spazio in cui termina lo scorrimento e subisce danni dalla caduta, se applicabili.

Carica del Vento Pungente (quando è cavalcato da una creatura amichevole di 17° livello o superiore; a volontà) ✦ **Cavalcatura**
Quando carica, il mammut Nyfellar può utilizzare *bufera travolgente* o *scagliare con le zanne* al posto di un attacco basilare in mischia. Dopo l'attacco del mammut, il suo cavaliere effettua un attacco basilare in mischia come azione gratuita.

Stabilità Ghiacciata
Quando un effetto tira, spinge o fa scorrere il mammut Nyfellar, il mammut si muove di 2 quadretti in meno rispetto a quanto specificato dall'effetto. Il mammut può effettuare un tiro salvezza per evitare di essere buttato a terra prono.

Allineamento Senza allineamento		**Linguaggi** -
For 30 (+18)	**Des** 10 (+8)	**Sag** 18 (+12)
Cos 22 (+14)	**Int** 2 (+4)	**Car** 9 (+7)

TATTICHE DEI MAMMUT NYFELLAR

Il mammut Nyfellar carica i nemici con *calpestare* e poi impiega *scagliare con le zanne*. Combatte fino a quando coloro che lo minacciano si danno alla fuga o fino alla morte.

CONOSCENZE DEI MAMMUT

Arcano CD 20: Il gigantesco mammut Nyfellar ha la sua origine a Nyfell, la terra ghiacciata nel Caos Elementale da cui provengono anche i giganti del gelo. Furono i giganti del gelo a condurre nel mondo queste possenti bestie. Dato che i mammut Nyfellar possono sostentarsi con il ghiaccio e una varietà di cibi, riescono a sopravvivere agevolmente nelle regioni più fredde e inospitali.

GRUPPI DI INCONTRO

I giganti del gelo usano i mammut Nyfellar in guerra e durante le scorrerie. Una delle tattiche preferite dei giganti del gelo è quella di preparare un attacco contro la vittima del potere *scagliare con le zanne* di queste immense bestie.

Incontro di livello 17 (PE 9.200)
- 2 giganti del gelo (livello 17 bruto)
- 2 mammut Nyfellar (livello 17 bruto)
- 1 grifone brinardente (livello 20 schermagliatore, MM 147)

TOMAS GIORELLO

MANTOSCURO

I MANTISCURI SONO BIZZARRI EMIGRATI DALLA COLTRE OSCURA, e si annidano nelle caverne, nelle rovine e in altri luoghi privi di luce. Si nutrono lasciandosi cadere dall'alto sulle prede.

TATTICHE DEI MANTISCURI AVVOLGITORI

Un mantoscuro avvolgitore attende che un gruppo si avvicini. Quando alcuni bersagli sono nei paraggi, attacca con *grido d'ombra* e si lascia cadere immediatamente per usare *avvolgimento* contro un avversario frastornato.

CONOSCENZE DEI MANTISCURI

Arcano CD 14: I mantiscuri sono strani predatori originari della Coltre Oscura. Un avvolgitore si aggrappa al soffitto e si lascia cadere sulla preda, usando la propria taglia per avvolgere completamente un avversario.

Arcano CD 19: Gli shadar-kai e altri abitatori delle caverne usano i mantiscuri come animali da guardia. Un mantoscuro è intelligente almeno quanto un cane.

GRUPPI DI INCONTRO

I mantiscuri cacciano spesso in branco. Vengono inoltre utilizzati come trappole viventi da numerose tribù umanoidi.

Incontro di livello 6 (PE 1.400)

- 2 mantiscuri avvolgitori (livello 8 appostato)
- 2 duergar assaltatori (livello 6 bruto)
- 1 duergar teurgo (livello 5 controllore)

Mantoscuro Avvolgitore — **Livello 8 Appostato**
Bestia magica ombra Grande — PE 350

Iniziativa +12 **Sensi** Percezione +7; vista cieca 8, scurovisione
Campo d'Ombra aura 5; ogni luce intensa entro l'aura è ridotta a luce fioca.
PF 76; **Sanguinante** 38
CA 21; **Tempra** 22, **Riflessi** 20, **Volontà** 19
Vulnerabilità 5 radioso (un mantoscuro avvolgitore che subisce danni radiosi non può utilizzare il suo *campo d'ombra* fino alla fine del suo turno successivo)
Velocità 2, scalata 2 (arrampicata del ragno), volo 6; vedi anche *balzoscuro*

(+) **Sferzata Tentacolare** (standard; a volontà)
+13 contro CA; 2d6 + 5 danni.

+ **Avvolgimento** (standard; utilizzabile solo quando il mantoscuro avvolgitore non sta afferrando una creatura; a volontà)
+11 contro Riflessi; 2d6 + 5 danni, e il bersaglio è afferrato. Il bersaglio è accecato finché non termina la condizione di afferrato. *Mantenere minore:* L'avvolgitore mantiene la presa, e il bersaglio subisce 5 danni.

Grido d'ombra (minore; incontro) ✦ **Tuono**
Emanazione ravvicinata 3; bersaglia i nemici; +11 contro Tempra; 1d4 + 3 danni da tuono, e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del mantoscuro avvolgitore.

Balzoscuro (reazione immediata, quando il mantoscuro subisce danni da un attacco; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Teletrasporto**
Il mantoscuro avvolgitore si teletrasporta di 6 quadretti in uno spazio che si trova nell'oscurità o illuminato da luce fioca. L'avvolgitore diventa invisibile, e il suo *campo d'ombra* è disattivato fino alla fine del suo turno successivo.

Allineamento Senza allineamento — **Linguaggi** -
Abilità Furtività +13

For 19 (+8)	**Des** 19 (+8)	**Sag** 16 (+7)
Cos 22 (+10)	**Int** 3 (+0)	**Car** 5 (+1)

BRIAN DESPAIN

MARUT

Onorando l'ordine e i giuramenti di servizio, un marut affina le sue capacità per uno scopo particolare. I marut servono altre entità come mercenari, o promuovono i propri obiettivi misteriosi.

Marut castigatore

I marut castigatori identificano coloro che violano la legge, soggiogandoli per sottoporli a giudizio.

Marut Castigatore **Livello 21 Schermagliatore**
Umanoide immortale Medio PE 3.200

Iniziativa +19 **Sensi** Percezione +21; vista reale 10
PF 146; **Sanguinante** 73
Rigenerazione 10
CA 35; **Tempra** 33, **Riflessi** 34, **Volontà** 33
Immunità sonno; **Resistenza** 10 tuono
Velocità 8, volo 4 (fluttuare), teletrasporto 4

(+) **Spada Doppia** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Fulmine**
+26 contro CA; 3d8 + 5 danni. Il marut castigatore può scegliere di causare danni da fulmine con questo attacco.

+ **Doppio Attacco** (standard; ricarica ⚁ ⚂ ⚃)
Il marut castigatore effettua due attacchi con la spada doppia.

+ **Frusta del Punitore** (standard; a volontà) ✦ **Fulmine**
Portata 2; +23 contro Riflessi; 2d6 + 7 danni da fulmine, e il bersaglio è rallentato e non può teletrasportarsi fino alla fine del turno successivo del marut castigatore.

+ **Attacco Fulmineo Tonante** (standard; si ricarica quando entrambi gli attacchi del *doppio attacco* vanno a segno) ✦ **Teletrasporto, Tuono**
Il marut castigatore si teletrasporta di 4 quadretti ed effettua un attacco con la spada doppia che infligge 2d6 danni da tuono extra.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Supernal
Abilità Acrobazia +22
For 22 (+16) **Des** 25 (+17) **Sag** 22 (+16)
Cos 20 (+15) **Int** 14 (+12) **Car** 15 (+12)
Equipaggiamento spada doppia

Marut accusatore

La parola di un accusatore è legge per i marut. Guai a chi non obbedisce a quella legge quando c'è un marut nelle vicinanze.

Marut Accusatore **Livello 21 Controllore (Guida)**
Umanoide immortale Medio PE 3.200

Iniziativa +13 **Sensi** Percezione +21; vista reale 10
PF 147; **Sanguinante** 73
Rigenerazione 10
CA 35; **Tempra** 32, **Riflessi** 33, **Volontà** 33
Immunità sonno; **Resistenza** 10 tuono
Velocità 8, volo 4 (fluttuare), teletrasporto 4

(+) **Schianto** (standard; a volontà) ✦ **Tuono**
+26 contro CA; 1d10 + 4 danni più 1d6 danni da tuono, e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).

Dictum (minore; a volontà)
Gittata 10; +22 contro Tempra; il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).

Testimonianza Mordace (standard; a volontà) ✦ **Psichico**
Emanazione ravvicinata 10; bersaglia un nemico; +25 contro Volontà; 3d6 + 7 danni psichici, e il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire, alle prove di abilità e alle prove di caratteristica (tiro salvezza termina).

Sigillo di Accusa (minore; utilizzabile solo quando nessuna creatura è influenzata da questo potere; a volontà) ✦ **Psichico**
Emanazione ravvicinata 10; bersaglia un nemico; +25 contro Volontà; fino alla fine del turno successivo del marut accusatore, il bersaglio concede vantaggio in combattimento al marut e il marut e i suoi alleati infliggono 5 danni psichici extra nei loro attacchi contro quella creatura. *Mantenere minore:* L'effetto permane.

Giustizia Trattenuta
Una creatura rallentata, immobilizzata o trattenuta subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire contro un marut accusatore.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Supernal
Abilità Intimidire +22, Intuizione +21
For 18 (+14) **Des** 16 (+13) **Sag** 23 (+16)
Cos 21 (+15) **Int** 23 (+16) **Car** 24 (+17)

Tattiche dei marut accusatori

Un accusatore sceglie un singolo nemico (preferibilmente uno che abbia violato il credo del marut) e piazza su di lui un *sigillo di accusa*. Poi l'accusatore usa *dictum* sulla vittima per impedirne la fuga e *testimonianza mordace* per spezzarne lo spirito gridando a gran voce i crimini, i fallimenti o i difetti del nemico.

Marut carnefice

Il marut carnefice uccide coloro che si oppongono alle azioni dei marut o che non li ripagano per il loro aiuto.

Marut Carnefice **Livello 22 Bruto**
Umanoide immortale Medio PE 4.150

Iniziativa +17 **Sensi** Percezione +13; vista reale 10
PF 205; **Sanguinante** 102
Rigenerazione 10
CA 34; **Tempra** 34, **Riflessi** 33, **Volontà** 34
Immunità sonno; **Resistenza** 10 tuono
Velocità 8, volo 4 (fluttuare), teletrasporto 4

(+) **Ascia Doppia** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Tuono**
+25 contro CA; 2d10 + 4 danni più 2d8 danni da tuono. In caso di colpo critico, il bersaglio viene anche buttato a terra prono.

+ **Colpo Autorizzato** (standard; si ricarica quando è reso sanguinante per la prima volta) ✦ **Tuono**
Bersaglia una creatura sanguinante; +27 contro CA; 4d6 + 8 danni più 2d8 danni da tuono, e il bersaglio viene buttato a terra prono. Se questo attacco riduce a 0 o meno i punti ferita del bersaglio, il marut carnefice ottiene 1 punto azione.

Richiamo del Carnefice (standard; incontro) ✦ **Tuono**
Propagazione ravvicinata 5; bersaglia i nemici; +23 contro Tempra; 2d6 + 7 danni da tuono, e il marut carnefice tira il bersaglio in uno spazio adiacente a sé. *Mancato:* Danni dimezzati.

Furia dello Sterminatore (standard; incontro) ✦ **Arma, Tuono**
Emanazione ravvicinata 1; bersaglia i nemici; +23 contro CA; 2d10 + 4 danni più 2d8 danni da tuono. In caso di colpo critico, il bersaglio viene anche buttato a terra prono.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Supernal
Abilità Intimidire +23, Tenacia +23
For 26 (+19) **Des** 23 (+17) **Sag** 15 (+13)
Cos 25 (+18) **Int** 14 (+17) **Car** 24 (+18)
Equipaggiamento ascia doppia

(Da sinistra a destra) marut castigatore, carnefice e accusatore

JASON A. ENGLE

Conoscenze dei marut

Religione CD 22: I marut non hanno bisogno di nutrirsi. Non prendono schiavi, ma qualche volta hanno dei servi mortali nelle loro fortezze astrali. Accettano o richiedono servizi come compenso per gli incarichi che portano a termine; pertanto, i marut possono accettare la servitù a contratto o altri servizi obbligatori. Sebbene i marut maltrattino di rado i loro servi, sono dei padroni severi e privi di compassione.

Religione CD 27: Anche se i marut sono comunemente ritenuti una razza unificata, si suddividono per linee etiche e militariste chiamate quadri. Esistono anche quadri marut dedicati a filosofie diverse dal rispetto dei giuramenti e dalla corretta amministrazione della giustizia. Alcuni quadri servono la Regina Corvo.

Religione CD 29: I marut preferiscono l'interpretazione alla lettera delle leggi e un rigido rispetto dei giuramenti. L'amore per l'ordine e la battaglia che condividono con gli angeli non è una semplice coincidenza; i marut si considerano spiriti astrali dell'aria, nonostante il fatto che sembrino composti di solida pietra e indossino vestiti di metallo. Questa loro definizione non è priva di senso: i marut possono volare senza l'ausilio di ali, e vivono dentro fortezze mobili che galleggiano nel Mare Astrale.

Negoziare con i marut

Un marut è un imperscrutabile rappresentante dell'equilibrio cosmico. È attento e ponderato, ma non infallibile. Sotto contratto, un marut agisce sempre nell'interesse del suo cliente, e solo un appello ragionato alle credenze del marut, la prova evidente che un contratto contiene delle falsità o una missione di maggiore importanza possono fare in modo che un marut abbandoni le sue mansioni. I marut possono accettare incarichi che promuovono le loro credenze senza richiedere in cambio alcun pagamento.

Gruppi di incontro

I marut appartenenti a diversi quadri possono lavorare insieme e con altre razze quando una missione promuove le loro credenze generali. Solitamente operano sotto contratto.

Incontro di livello 21 (PE 17.500)
- 1 djinn visir (livello 20 artigliere)
- 2 marut castigatori (livello 21 schermagliatore)
- 2 marut carnefici (livello 22 bruto)

Incontro di livello 23 (PE 27.750)
- 2 marut castigatori (livello 21 schermagliatore)
- 1 marut accusatore (livello 21 controllore)
- 3 rakshasa cavalieri del terrore (livello 24 soldato, *MM* 216)

MELMA

L'UNICO SCOPO CHE LE MELME ricoprono nel mondo è quello di ripulire i luoghi decrepiti, dimenticati e in rovina, sgombrandoli da parassiti, rifiuti e avventurieri.

FANGHIGLIA VERDE

LA FANGHIGLIA VERDE STRISCIA sulle volte delle caverne e aspetta di lasciarsi cadere sulle fonti di calore. Può divorare carne, ossa e metallo con identica noncuranza.

Fanghiglia Verde **Livello 4 Appostato**
Bestia naturale Media (cieca, melma) PE 175

Iniziativa +9 **Sensi** Percezione +2; vista cieca 10, percezione tellurica 10
PF 47; **Sanguinante** 23
CA 20; **Tempra** 23, **Riflessi** 17, **Volontà** 20
Immunità sguardo; **Resistenza** 5 acido; **Vulnerabilità** 5 fuoco, 5 radioso
Velocità 4, scalata 4

(+) **Fagocitazione** (standard; a volontà) ✦ **Acido**
+7 contro Riflessi; 1d6 + 3 danni da acido, e il bersaglio è inghiottito (tiro salvezza termina). Quando è inghiottito, il bersaglio subisce 5 danni da acido continuati ed è trattenuto. Mentre un bersaglio è inghiottito, gli attacchi che scelgono come bersaglio la fanghiglia verde infliggono metà dei danni alla melma e l'altra metà alla creatura inghiottita. Finché la melma tiene una creatura inglobata dentro di sè, può effettuare attacchi solo contro la creatura inghiottita.

Dissoluzione Rapida
Gli attacchi di una fanghiglia verde infliggono 1d6 danni da acido extra a una creatura che stia già subendo danni da acido continuati.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
Abilità Furtività +11
For 11 (+2) **Des** 16 (+5) **Sag** 11 (+2)
Cos 17 (+5) **Int** 3 (-2) **Car** 1 (-3)

JIM NELSON

TATTICHE DELLE FANGHIGLIE VERDI

In battaglia, una fanghiglia verde attacca la creatura più vicina e utilizza *dissoluzione rapida* per ridurla rapidamente a un ammasso di liquame.

MELMA GRIGIA

LE MELME GRIGIE SONO AMMASSI DISGUSTOSI DI PUS MALEODORANTE che cercano di dissolvere le ossa delle altre creature e utilizzarle per aumentare le loro dimensioni.

Melma Grigia **Livello 2 Schermagliatore**
Bestia naturale Piccola (cieca, melma) PE 125

Iniziativa +5 **Sensi** Percezione +2; vista cieca 10, percezione tellurica 10
Fetore aura 2; ogni creatura entro l'aura subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire.
PF 43; **Sanguinante** 21
CA 15; **Tempra** 13, **Riflessi** 15, **Volontà** 13
Immunità sguardo; **Resistenza** 5 acido
Velocità 5, scalata 3

(+) **Sciogliere Ossa** (standard; a volontà) ✦ **Acido**
+5 contro Tempra; 1d6 + 5 danni da acido, e il bersaglio subisce una penalità cumulativa di -2 alla Tempra ogni volta che viene colpito (tiro salvezza termina).

Viscida (minore; a volontà)
La melma grigia scatta di 2 quadretti.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
Abilità Furtività +12
For 11 (+1) **Des** 15 (+3) **Sag** 11 (+1)
Cos 19 (+5) **Int** 1 (-4) **Car** 1 (-4)

TATTICHE DELLE MELME GRIGIE

Le melme grigie attaccano in gruppo, ammorbidendo i nemici con *sciogliere ossa* in modo che i loro attacchi diventino sempre più precisi.

PROTOPLASMA NERO

QUESTA MALLEABILE MELMA STRISCIA sul terreno come una enorme macchia di catrame, in cerca dell'opportunità di trasformare in liquame qualunque cosa incontri.

Protoplasma Nero **Livello 8 Bruto d'elite**
Bestia naturale Grande (cieca, melma) PE 700

Iniziativa +6 **Sensi** Percezione +4; vista cieca 10, percezione tellurica 10
PF 163; **Sanguinante** 86
CA 20; **Tempra** 22, **Riflessi** 20, **Volontà** 18
Immunità sguardo; **Resistenza** 15 acido
Tiri salvezza +2
Velocità 4, scalata 3
Punti azione 1

(+) **Schianto** (standard; a volontà) ✦ **Acido**
+9 contro Tempra; 2d6 + 4 danni da acido, e 5 danni da acido continuati (tiro salvezza termina).

Fagocitazione (standard; a volontà) ✦ **Acido**
Propagazione ravvicinata 3; +9 contro Tempra; 2d6 + 4 danni da acido, e il bersaglio è afferrato. *Mantenere standard:* Il protoplasma nero mantiene la presa, e il bersaglio subisce 2d6 danni da acido e perde un impulso curativo. Un bersaglio a cui non restano impulsi curativi subisce invece danni pari al suo livello.

Corpo Malleabile
Un protoplasma nero ignora il terreno difficile e non provoca attacchi di opportunità con il suo movimento.

Scissione (quando il protoplasma nero viene colpito da un attacco con armi; a volontà)

Una progenie di protoplasma nero appare in un quadretto adiacente al protoplasma nero o nello spazio non occupato più vicino.

Allineamento Senza allineamento — **Linguaggi** -
For 15 (+6) — **Des** 14 (+6) — **Sag** 11 (+4)
Cos 19 (+8) — **Int** 1 (-1) — **Car** 1 (-1)

Progenie di Protoplasma Nero — **Livello 8 Bruto gregario**
Bestia naturale Media (cieca, melma) — PE 88

Iniziativa +6 — **Sensi** Percezione +4; vista cieca 10, percezione tellurica 10
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.
CA 22; **Tempra** 24, **Riflessi** 22, **Volontà** 20
Immunità sguardo; **Resistenza** 15 acido
Velocità 4, scalata 3

(+) **Schianto** (standard; a volontà) ✦ **Acido**
+9 contro Tempra; 10 danni da acido.

Corpo Malleabile
Una progenie di protoplasma nero ignora il terreno difficile e non provoca attacchi di opportunità con il suo movimento.

Allineamento Senza allineamento — **Linguaggi** -
For 15 (+6) — **Des** 14 (+6) — **Sag** 11 (+4)
Cos 19 (+8) — **Int** 1 (-1) — **Car** 1 (-1)

Tattiche dei protoplasmi neri

Un protoplasma nero non manifesta tattiche discernibili, e appare intenzionato solo a mangiare il bersaglio più vicino. Non possiede alcun istinto di conservazione.

Skum abolethico

A volte il processo di asservimento di un avversario umanoide da parte di un aboleth non va a buon fine, e la vittima diventa un ammasso di melma acquosa a malapena senziente. Tormentato dai suoi residui di paura e vergogna, uno skum abolethico brama di distruggere qualsiasi cosa gli ricordi ciò che era prima dell'orribile trasformazione.

Skum Abolethico — **Livello 18 Bruto gregario**
Bestia aberrante Media (acquatica, cieca, melma) — PE 500

Iniziativa +13 — **Sensi** Percezione +14; vista cieca 10, percezione tellurica 10
Dissonanza Psichica aura 1; ogni creatura entro l'aura riceve vulnerabilità 5 ai danni psichici.
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.
CA 30; **Tempra** 32, **Riflessi** 30, **Volontà** 26
Immunità sguardo; **Resistenza** 20 acido
Velocità 2, nuoto 8

(+) **Schianto** (standard; a volontà)
+20 contro Tempra; 16 danni, e il bersaglio viene spinto di 1 quadretto o rallentato fino alla fine del turno successivo dello skum abolethico.

Forma Acquea
Uno skum abolethico è invisibile quando si trova nell'acqua.

Allineamento Senza allineamento — **Linguaggi** -
For 16 (+12) — **Des** 19 (+13) — **Sag** 11 (+9)
Cos 23 (+15) — **Int** 4 (+6) — **Car** 4 (+6)

Tattiche degli skum abolethici

Uno skum abolethico ama combattere nel suo elemento, schiantando i nemici e gettandoli nell'acqua. Se non c'è acqua nelle vicinanze, o se è accompagnato da un padrone che dispone di poteri di attacco psichici, lo skum mantiene i nemici vicini e rallentati.

Conoscenze delle melme

Natura CD 10: Le melme grigie sono un grosso fastidio durante le spedizioni archeologiche. Essendosi nutrite per anni di ossa sepolte, cercano bersagli più freschi tra gli scavatori e gli avventurieri.

I nani considerano le fanghiglie verdi tra i peggiori inconvenienti che possano intralciare le operazioni minerarie. Il modo migliore per distruggere una fanghiglia verde è usare il fuoco o la luce.

Natura CD 14: I protoplasmi neri sono melme che infestano i dungeon, rivestite da uno spesso strato di acido simile al catrame che può corrodere ogni cosa, inclusi roccia, ossa e metallo.

Natura CD 15: Le melme grigie sono particolarmente pericolose quando attaccano in gruppi numerosi o si trovano nelle immediate vicinanze di mostri che possano sfruttare a proprio vantaggio il loro potere che ammollisce le ossa.

Natura CD 20: Gli skum abolethici sono il risultato degli esperimenti falliti degli aboleth intenzionati a trasformare gli umanoidi in servitori.

Natura CD 25: Gli aboleth e altri mostri psichici utilizzano la discordante presenza psichica degli skum abolethici per snervare i nemici rendendoli più vulnerabili agli attacchi mentali.

Gruppi di incontro

Le melme si trovano ovunque, indipendentemente dal fatto che gli altri abitanti del loro ambiente le vogliano o no.

Incontro di livello 4 (PE 900)
- 1 ankheg (livello 3 appostato d'elite)
- 2 fanghiglie verdi (livello 4 appostato)
- 2 melme grigie (livello 2 schermagliatore)

Incontro di livello 8 (PE 1.750)
- 2 protoplasmi neri (livello 8 bruto d'elite)
- 1 mantoscuro avvolgitore (livello 8 appostato)

Incontro di livello 19 (PE 12.200)
- 10 skum abolethici (livello 18 bruto gregario)
- 2 aboleth sferzatori (livello 17 bruto, *MM* 8)
- 1 aboleth supervisore (livello 18 controllore d'elite, *MM* 8)

MEZZELFO

COMBINANDO I TRATTI MIGLIORI DI DUE STIRPI FIERE, i mezzelfi sono creature adattabili e diplomatiche. Viaggiano sovente in lungo e in largo, alla ricerca di nuove esperienze. Dotati di una innata attitudine al comando, i mezzelfi diventano spesso piuttosto potenti.

CONOSCENZE DEI MEZZELFI

Natura CD 12: I mezzelfi combinano la grazia degli elfi con l'ambizione degli umani, aggiungendo alla miscela il loro carisma stupefacente. Di mente sveglia e di spirito libero, i mezzelfi seguono il loro cuore dovunque li conduca: lungo sentieri luminosi o su strade oscure.

MEZZELFO CAPITANO BANDITO

CON UN GUSTO DEL MELODRAMMATICO ad accompagnare una innegabile perizia nelle armi, il mezzelfo capitano bandito è vistoso in ogni sua azione. Temerario e autosufficiente, un mezzelfo capitano bandito guida i suoi uomini col carisma, ma rimane sempre vigile per eventuali tradimenti. Il capitano bandito corre già abbastanza pericoli nella sua ricerca dell'oro; la fiducia nel prossimo è per lui un azzardo di troppo.

Mezzelfo Capitano Bandito — **Livello 6 Schermagliatore (Guida)**
Umanoide naturale Medio — PE 250

Iniziativa +9 — **Sensi** Percezione +8; visione crepuscolare
PF 69; **Sanguinante** 34
CA 20; **Tempra** 18, **Riflessi** 19, **Volontà** 18
Velocità 6

Spada Lunga (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+11 contro CA; 1d8 + 4 danni, e il mezzelfo capitano bandito scatta di 1 quadretto.

Pugnale (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Gittata 5/10; +11 contro CA; 1d4 + 4 danni.

Fendere e Scattare (standard; ricarica ⚁ ⚅ ⚀⚀)
Il mezzelfo capitano bandito effettua un attacco con la spada lunga, scatta di 2 quadretti ed effettua un attacco con il pugnale.

Fendente Ispiratore (standard; ricarica ⚁ ⚀⚀) ✦ **Arma**
11 contro CA; 1d8 + 4 danni, e un alleato scatta di 1 quadretto ed effettua un attacco basilare in mischia come azione gratuita.

Allineamento Senza allineamento — **Linguaggi** Comune, Elfico
Abilità Atletica +11, Diplomazia +11, Furtività +12, Intuizione +8

For 16 (+6)	**Des** 19 (+7)	**Sag** 11 (+3)
Cos 13 (+4)	**Int** 10 (+3)	**Car** 16 (+6)

Equipaggiamento armatura di cuoio, spada lunga, 6 pugnali

TATTICHE DEI MEZZELFI CAPITANI BANDITI

Un mezzelfo capitano bandito inizia con *fendere e scattare*, poi usa *fendente ispiratore* per consentire a un alleato di muoversi in una posizione di fiancheggiamento.

CONOSCENZE DEI MEZZELFI CAPITANI BANDITI

Natura CD 12: I comandanti mezzelfi tendono a confidare nel carisma per tenere in riga i loro seguaci, e i capitani banditi non fanno eccezione. Il fascino può tuttavia risultare uno svantaggio, qualora i seguaci ritengano che venga utilizzato per mentire a loro.

MEZZELFO IMBROGLIONE

MOLTI MEZZELFI SONO DIPLOMATICI e pacificatori, capaci di trovare un terreno comune fra qualsiasi gruppo di oppositori. Altri utilizzano le loro qualità per interesse personale, e possono trovare con sconcertante facilità il terreno comune tra le loro mani e i borsellini altrui.

Il mezzelfo imbroglione miscela l'audacia con il magnetismo personale per ottenere risultati stupefacenti. Qualche parola mielata oppure un sorriso e una scrollata di spalle sono sufficienti a fare combattere tra di loro i suoi rivali, o a dare a un nemico motivo di esitazione. Ma l'imbroglione sa ferire con qualcosa di più delle semplici parole: la sua destrezza di mano ha conficcato più di un pugnale nella schiena di un ex alleato.

Mezzelfo Imbroglione — **Livello 7 Controllore**
Umanoide naturale Medio — PE 300

Iniziativa +6 — **Sensi** Percezione +2; visione crepuscolare
PF 77; **Sanguinante** 38
CA 20; **Tempra** 17, **Riflessi** 20, **Volontà** 20
Velocità 6

Pugnale (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+12 contro CA; 1d4 + 4 danni.

Manovra Ingannevole (standard; a volontà) ✦ **Charme**
+10 contro Volontà; il bersaglio effettua un attacco basilare contro uno dei suoi alleati scelto dal mezzelfo imbroglione.

Inganno Argenteo (standard; ricarica ⚁ ⚅) ✦ **Charme**
Gittata 10; +10 contro Volontà; il bersaglio è dominato fino alla fine del turno successivo del mezzelfo imbroglione.

Implorazione Patetica (standard; incontro) ✦ **Charme**
Emanazione ravvicinata 5; +10 contro Volontà; bersaglia i nemici; il bersaglio non può attaccare il mezzelfo imbroglione (tiro salvezza termina). Se l'imbroglione effettua un tiro per colpire contro il bersaglio, quel bersaglio può effettuare un tiro salvezza contro questo effetto.

Vantaggio in Combattimento
Un mezzelfo imbroglione infligge 2d6 danni extra contro qualsiasi creatura che gli conceda vantaggio in combattimento.

Fuga del Truffatore (movimento; incontro)
Il mezzelfo imbroglione scatta di 6 quadretti e può effettuare una prova di Furtività senza penalità per il movimento.

Allineamento Senza allineamento — **Linguaggi** Comune, Elfico
Abilità Furtività +11, Intuizione +7, Manolesta +11, Raggirare +12

For 10 (+3)	**Des** 17 (+6)	**Sag** 9 (+2)
Cos 13 (+4)	**Int** 12 (+4)	**Car** 19 (+7)

Equipaggiamento abiti eleganti, pugnale

TATTICHE DEI MEZZELFI IMBROGLIONI

Un mezzelfo imbroglione di solito preferisce evitare il combattimento, sebbene talvolta i suoi intrallazzi finiscano per metterlo dalla parte sbagliata di una spada. Se un imbroglione sceglie di restare e combattere, utilizza *manovra ingannevole* per costringere i nemici ad attaccarsi l'un l'altro. L'imbroglione fa affidamento su *implorazione patetica* e *fuga del truffatore* per salvarsi la pelle quando viene messo con le spalle al muro.

CONOSCENZE DEI MEZZELFI IMBROGLIONI

Natura CD 14: Il loro fascino naturale concede ai mezzelfi un vantaggio nelle truffe e nei raggiri elaborati, spingendo molti di essi a utilizzare il loro carisma per ragioni egoistiche. I mezzelfi dotati di una lunga esperienza in queste attività criminose sviluppano una capacità quasi magica di imbrogliare gli avversari e sfruttare gli amici a proprio vantaggio

Mezzelfo taumaturgo malefico

Fruitore di magie spaventose, un mezzelfo taumaturgo malefico può rendere il campo di battaglia un luogo orripilante per i suoi nemici. Cauto e intelligente, il mezzelfo taumaturgo ha faticato a lungo per conquistare il suo potere, e di conseguenza ha ottenuto molto. Naturalmente, anche avendo dei poteri così grandi, c'è sempre qualcos'altro da guadagnare.

Mezzelfo Taumaturgo Malefico **Livello 24 Artigliere**
Umanoide naturale Medio PE 6.050

Iniziativa +15 **Sensi** Percezione +14; visione crepuscolare
PF 169; **Sanguinante** 84
CA 36; **Tempra** 32, **Riflessi** 35, **Volontà** 38
Velocità 6

(+) **Schianto Infernale** (standard; a volontà) ✦ **Teletrasporto**
+29 contro Volontà; 2d6 + 10 danni, e il mezzelfo taumaturgo malefico fa scorrere il bersaglio di 3 quadretti e poi si teletrasporta di 3 quadretti.

(♈) **Morso dell'Anima** (standard; a volontà) ✦ **Strumento**
Gittata 10; +29 contro Riflessi; 2d8 + 10 danni, e il mezzelfo taumaturgo malefico ottiene 10 punti ferita temporanei.

Bocche degli Inferi (standard; incontro) ✦ **Psichico, Strumento, Zona**
Propagazione ravvicinata 5; +27 contro Volontà; 3d12 + 9 danni psichici, e il mezzelfo taumaturgo malefico ottiene 10 punti ferita temporanei. *Effetto:* La propagazione crea una zona piena di fauci spettrali che permane fino alla fine dell'incontro. Ogni creatura che inizia il proprio turno entro la zona subisce 15 danni psichici. Il taumaturgo riceve 5 punti ferita temporanei ogni volta che la zona provoca danni a una creatura.

Muro di Denti d'Ombra (standard; ricarica ⚁ ⚅) ✦ **Evocazione, Necrotico, Strumento**
Muro ad area 8 entro 10; il mezzelfo taumaturgo malefico evoca un muro di denti d'ombra che permane fino alla fine del suo turno successivo. Il muro è alto 2 quadretti e attacca ogni creatura che inizia il proprio turno dentro il muro o adiacente a esso: +27 contro Tempra; 3d8 + 9 danni necrotici, e il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina). *Mantenere minore:* Il muro permane.

Passo Sanguinoso (minore; utilizzabile solo quando il mezzelfo taumaturgo malefico dispone di 5 o più punti ferita temporanei; a volontà) ✦ **Teletrasporto**
Il taumaturgo perde 5 punti ferita temporanei e si teletrasporta di 8 quadretti.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune, Elfico
Abilità Arcano +24, Bassifondi +27, Raggirare +27

For 14 (+14)	**Des** 16 (+15)	**Sag** 15 (+14)
Cos 19 (+16)	**Int** 25 (+19)	**Car** 30 (+22)

Equipaggiamento bacchetta

Tattiche dei mezzelfi taumaturghi malefici

Il taumaturgo malefico inizia la battaglia erigendo un *muro di denti d'ombra*, sperando in questo modo di immobilizzare alcuni nemici, poi attiva *bocche degli inferi*. Se impegnato in mischia, il mezz'elfo utilizza *schianto infernale* per muovere i nemici entro l'area delle *bocche degli inferi*. Per il resto, il taumaturgo utilizza *morso dell'anima* e tenta di restare fuori dalla mischia.

Conoscenze dei mezzelfi taumaturghi malefici

Arcano o Natura CD 24: La via del potere seguita da un taumaturgo malefico è piena di difficoltà e sacrifici senza fine, ma i taumaturghi perseveranti raggiungono livelli di potere impensabili per la maggior parte dei mortali. I sacrifici di sangue, sia il loro che quello altrui, conferiscono ai taumaturghi malefici l'accesso a forze oscure con le quali devono prodursi in blandizie e negoziati (due cose che i mezzelfi riescono a fare molto bene).

Gruppi di incontro

I mezzelfi viaggiano per il mondo e si possono incontrare comunemente anche oltre i suoi confini. Si associano a un vasto assortimento di popoli e creature.

Incontro di livello 7 (PE 1.500)
- 1 mezzelfo capitano bandito (livello 6 schermagliatore)
- 2 halfling malandrini (livello 6 appostato, *MM* 151)
- 2 umani banditi (livello 2 schermagliatore, *MM* 255)

Incontro di livello 25 (PE 38.200)
- 1 lich eladrin mago (livello 24 controllore d'elite, *MM* 163)
- 2 mezzelfi taumaturghi malefici (livello 24 artigliere)
- 2 massacrapietre martellatori (livello 25 soldato)

(Da sinistra a destra) mezzelfo capitano bandito e taumaturgo malefico

LARS GRANT-WEST

MEZZORCO

INTREPIDI E AVVENTATI, i mezzorchi combinano la forza fisica degli orchi con l'intraprendenza degli umani. Questi astuti combattenti si sentono a loro agio sia nelle città che nelle terre selvagge.

MEZZORCO CACCIATORE

IL MEZZORCO CACCIATORE È UN BATTITORE ESPERTO e un combattente spericolato, che si lancia nella battaglia mostrando scarsa preoccupazione per la propria incolumità.

Mezzorco Cacciatore	**Livello 5 Schermagliatore**
Umanoide naturale Medio	PE 200

Iniziativa +7 **Sensi** Percezione +8; visione crepuscolare
PF 62; **Sanguinante** 31
CA 19; **Tempra** 18, **Riflessi** 18, **Volontà** 16
Velocità 6 (8 quando carica)

Ascia da Battaglia (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+10 contro CA; 1d10 + 5 danni.

Arco Lungo (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Gittata 20/40; +10 contro CA; 1d10 + 5 danni.

Colpo Elusivo (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Il mezzorco cacciatore scatta di 1 quadretto prima e dopo l'attacco; +10 contro CA; 1d10 + 5 danni.

Versare il Primo Sangue
Gli attacchi in mischia di un mezzorco cacciatore infliggono 1d10 danni extra contro qualsiasi creatura che non abbia ancora subito danni durante l'incontro.

Assalto Furioso (gratuita, quando il mezzorco cacciatore provoca danni a un nemico; incontro)
L'attacco del cacciatore infligge 1d10 danni extra.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune, Gigante
Abilità Natura +8, Tenacia +9

For 16 (+5)	**Des** 17 (+5)	**Sag** 13 (+3)
Cos 14 (+4)	**Int** 10 (+2)	**Car** 8 (+1)

Equipaggiamento armatura di cuoio, ascia da battaglia, arco lungo, 20 frecce

TATTICHE DEI MEZZORCHI CACCIATORI

Il mezzorco cacciatore attacca con foga gli avversari ancora incolumi per trarre beneficio dal suo tratto *versare il primo sangue*, utilizzando spesso anche *assalto furioso* nel suo primo colpo riuscito. Poi il cacciatore passa al successivo bersaglio non ancora ferito, lasciando che i suoi alleati finiscano il nemico precedente. Quando non ci sono nemici ancora incolumi, il cacciatore arretra per concentrare il tiro del suo arco sui bersagli più morbidi.

MEZZORCO MAGO DELLA MORTE

ALCUNI MEZZORCHI SONO ATTRATTI al servizio di Yurtrus, esarca di Gruumsh e maestro di malattie, sofferenza e morte. Questi mezzorchi padroneggiano i riti segreti di Yurtrus; in battaglia, indossano vesti bianche e impugnano bastoni di legno nero.

Mezzorco Mago della Morte	**Livello 6 Controllore**
Umanoide naturale Medio	PE 250

Iniziativa +7 **Sensi** Percezione +6; visione crepuscolare
PF 66; **Sanguinante** 33
CA 19; **Tempra** 17, **Riflessi** 19, **Volontà** 18
Velocità 6

Bastone Ferrato (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+11 contro CA; 1d8 + 5 danni.

Tocco Putrefacente (standard; a volontà) ✦ **Necrotico**
+10 contro Tempra; 1d6 + 4 danni necrotici, e il bersaglio perde resistenza o immunità ai danni necrotici e subisce 5 danni necrotici continuati (tiro salvezza termina entrambi).

Dardo di Decomposizione (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Strumento**
Gittata 10; +10 contro Riflessi; 2d8 + 5 danni, e il bersaglio subisce una penalità di -5 a tutte le difese fino alla fine del turno successivo del mezzorco mago della morte.

Sciame di Mosche (standard; incontro) ✦ **Strumento, Zona**
Emanazione ad area 1 entro 10; +10 contro Tempra; 2d6 + 5 danni, e l'emanazione crea una zona di mosche sciamanti che permane fino alla fine dell'incontro. Ogni creatura che inizia il proprio turno entro la zona subisce 5 danni e non possiede linea di visuale verso i quadretti più lontani di 3 quadretti dallo spazio che occupa. Come azione minore, il mezzorco mago della morte può muovere la zona di 2 quadretti.

Assalto Furioso (gratuita, quando il mezzorco mago della morte provoca danni a un nemico; incontro)
L'attacco del mago della morte infligge 1d10 danni extra.

Marchio della Morte (quando un nemico riduce il mezzorco mago della morte a 0 punti ferita) ✦ **Necrotico**
Il nemico che attiva il potere subisce 2d10 + 5 danni necrotici.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Gigante
Abilità Arcano +9, Intimidire +8, Religione +9

For 15 (+5)	**Des** 18 (+7)	**Sag** 17 (+6)
Cos 10 (+3)	**Int** 13 (+4)	**Car** 10 (+3)

Equipaggiamento vesti, bastone ferrato

TATTICHE DEI MEZZORCHI MAGHI DELLA MORTE

Un mezzorco mago della morte si trattiene nelle retrovie di una battaglia. Da questa posizione fa piovere incantesimi sui nemici senza timore di rappresaglia. Utilizza *sciame di mosche* per costringere il gruppo di avversari a separarsi, lasciando i singoli membri isolati e vulnerabili ai suoi alleati orchi. *Dardo di decomposizione* risulta utile contro i bersagli pesantemente corazzati. A differenza di molte creature malvagie, il mago della morte non ha paura di morire per il suo padrone. Se la battaglia volge al peggio, il mago della morte si unisce personalmente alla mischia per usare *tocco putrefacente* e alla fine anche *marchio della morte*.

ADAM GILLESPIE

Mezzorco capoclan sfregiato

Come testimoniano le sue cicatrici rituali, un mezzorco capoclan sfregiato è una furia terrificante sul campo di battaglia.

Mezzorco Capoclan Sfregiato	**Livello 7 Bruto**
Umanoide naturale Medio	PE 300
Iniziativa +6	**Sensi** Percezione +3; visione crepuscolare
PF 96; **Sanguinante** 48; vedi anche *rappresaglia del ferimento*	
CA 20; **Tempra** 22, **Riflessi** 20, **Volontà** 17	
Velocità 6 (8 quando carica)	
(+) **Ascia Bipenne** (standard; a volontà) ✦ **Arma**	
+10 contro CA; 1d12 + 8 (crit 1d12 + 20) danni.	
ǂ **Rappresaglia del Ferimento** (reazione immediata, quando è reso sanguinante per la prima volta; incontro)	
Il mezzorco capoclan sfregiato effettua un attacco con l'ascia bipenne.	
ǂ **Attacco della Furia Sanguinaria** (standard; utilizzabile solo quando è sanguinante; incontro) ✦ **Arma, Guarigione**	
10 contro CA; 2d12 + 2 danni, e il mezzorco capoclan sfregiato recupera 10 punti ferita.	
Sangue per Sangue ✦ **Guarigione**	
Quando il mezzorco capoclan sfregiato colpisce un bersaglio sanguinante, l'attacco infligge 1d6 danni extra, e il capoclan sfregiato recupera 5 punti ferita.	
Assalto Furioso (gratuita, quando il mezzorco capoclan sfregiato provoca danni a un nemico; incontro)	
L'attacco del capoclan sfregiato infligge 1d10 danni extra.	
Allineamento Senza allineamento	**Linguaggi** Comune, Gigante
Abilità Atletica +13, Intimidire +7, Tenacia +11	
For 21 (+8) **Des** 17 (+6)	**Sag** 11 (+3)
Cos 16 (+6) **Int** 10 (+3)	**Car** 8 (+2)
Equipaggiamento ascia bipenne	

Tattiche dei mezzorchi capiclan sfregiati

Se possibile, un mezzorco capoclan sfregiato concentra i suoi attacchi su una sola creatura allo scopo di renderla sanguinante il più presto possibile, avvantaggiandosi così del tratto *sangue per sangue*. Il capoclan sfregiato utilizza *attacco della furia sanguinaria* alla prima opportunità.

Conoscenze dei mezzorchi

Natura CD 12: I mezzorchi combinano l'audacia degli umani e la ferocia degli orchi. Orgogliosi della loro forza e determinazione, i mezzorchi risultano spesso poco educati nelle situazioni sociali.

Le origini dei mezzorchi sono misteriose. Qualcuno dice che siano il prodotto degli incroci tra le tribù selvagge. Atri postulano l'esistenza di un antico programma per la creazione del guerriero definitivo. Altri ancora dicono che questi esseri hanno origini divine. Tutte queste spiegazioni potrebbero essere vere, o forse nessuna di esse.

I mezzorchi cacciatori vivono presso numerose comunità. I mezzorchi capiclan sfregiati si incontrano più spesso mentre conducono le loro vite selvagge in mezzo agli orchi purosangue, portando le cicatrici rituali che testimoniano la loro ferocia e valore combattivo.

Gruppi di incontro

I mezzorchi conducono un'esistenza a mezza via fra due culture, e spesso camminano sulla linea di confine che separa le terre selvagge dalle regioni civilizzate. Pertanto, sono versatili e capaci di adattarsi a una vasta gamma di compagni.

Incontro di livello 6 (PE 1.400)

- 2 mezzorchi cacciatori (livello 5 schermagliatore)
- 1 umano fattucchiere (livello 7 controllore)
- 4 umani berserker (livello 4 bruto, *MM* 256)

Incontro di livello 9 (PE 2.100)

- 4 mezzorchi capiclan sfregiati (livello 7 bruto)
- 1 orco capotribù (livello 8 bruto d'elite, *MM* 191)
- 1 orco occhio di Gruumsh (livello 5 controllore, *MM* 191)

MICONIDE

I MICONIDI SONO INSIDIOSE MINACCE FUNGIFORMI provenienti dalle caverne della Selva Fatata inquinate dai fomorian, e vivono solo per espandere i loro territori, contaminando ogni nuova terra con la loro presenza.

MICONIDE SACERDOTE MARCESCENTE

IL MICONIDE SACERDOTE MARCESCENTE È IL GUARITORE e il capro espiatorio di una colonia, accettando su di sè i mali degli altri in modo che la colonia nel suo insieme possa sopravvivere.

Miconide Sacerdote Marcescente **Livello 3 Bruto (Guida)**
Umanoide fatato Medio (vegetale) PE 150

Iniziativa +2 **Sensi** Percezione +3; percezione tellurica 10
PF 48; **Sanguinante** 24; vedi anche *esplosione di vita*
Rigenerazione 5
CA 15; **Tempra** 16, **Riflessi** 13, **Volontà** 16
Vulnerabilità radioso (se il miconide sacerdote marcescente subisce danni radiosi, la rigenerazione non funziona fino alla fine del suo turno successivo)
Velocità 5

(+) **Bastone di Gambo** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+6 contro CA; 2d10 + 3 danni.

Spruzzo Decomponente (standard; a volontà) ✦ **Necrotico**
Emanazione ravvicinata 3; +6 contro Tempra; 1d10 + 3 danni necrotici.

Esplosione di Vita (quando scende a 0 punti ferita) ✦ **Guarigione**
Emanazione ravvicinata 1; bersaglia le creature viventi; il bersaglio recupera 10 punti ferita.

Radici della Colonia (gratuita, quando il miconide sacerdote marcescente viene colpito da un attacco mentre un miconide alleato si trova entro 5 quadretti da esso; a volontà)
Il miconide sacerdote marcescente subisce danni dimezzati dall'attacco, e il miconide alleato subisce lo stesso ammontare di danni.

Sacrificio per la Colonia (gratuita, quando un miconide alleato usa *radici della colonia* per causare danni al miconide sacerdote marcescente; a volontà)
Il miconide sacerdote marcescente subisce i danni inflitti all'alleato, e l'alleato rimane incolume.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
For 10 (+1) **Des** 12 (+2) **Sag** 15 (+3)
Cos 18 (+5) **Int** 10 (+1) **Car** 18 (+5)
Equipaggiamento bastone ferrato

TATTICHE DEI MICONIDI SACERDOTI MARCESCENTI

Un sacerdote marcescente si posiziona in mezzo ai suoi alleati durante il combattimento, assorbendo i danni inflitti a loro con *radici della colonia* e *sacrificio per la colonia* e poi rigenerandosi. Utilizza *spruzzo decomponente* quando ha la possibilità di colpire diversi bersagli. In caso contrario, impiega il suo *bastone di gambo* per percuotere selvaggiamente i nemici.

MICONIDE SOVRANO

IL MICONIDE SOVRANO DOMINA la sua colonia. Questo torreggiante comandante fungino regna silenziosamente sui suoi sudditi.

Miconide Sovrano **Livello 4 Controllore (Guida)**
Umanoide fatato Grande (vegetale) PE 175

Iniziativa +2 **Sensi** Percezione +0; percezione tellurica 10
PF 58; **Sanguinante** 29
CA 18; **Tempra** 18, **Riflessi** 14, **Volontà** 15
Velocità 6

(+) **Schianto** (standard; a volontà)
+9 contro CA; 2d6 + 3 danni.

Emissione di Spore (standard; ricarica ⚁ ⚂ ⚃) ✦ **Veleno**
Propagazione ravvicinata 3; bersaglia i non vegetali; +8 contro Volontà; 1d8 + 3 danni da veleno, e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del miconide sovrano.

Spore di Comando (standard; a volontà)
Emanazione ravvicinata 5; bersaglia un alleato vegetale entro l'emanazione; il bersaglio scatta di 1 quadretto.

Radici della Colonia (gratuita, quando il miconide sovrano viene colpito da un attacco mentre un miconide alleato si trova entro 5 quadretti da esso; a volontà)
Il miconide sovrano subisce danni dimezzati dall'attacco, e il miconide alleato subisce lo stesso ammontare di danni.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** telepatia 5
For 7 (+0) **Des** 11 (+2) **Sag** 8 (+1)
Cos 18 (+6) **Int** 7 (+0) **Car** 12 (+3)

TATTICHE DEI MICONIDI SOVRANI

Un miconide sovrano combatte dietro agli altri miconidi, affidando a loro la sua protezione. Utilizza *spore di comando* per creare un muro difensivo di miconidi. Dato che gli altri miconidi sono immuni alla sua *emissione di spore*, il sovrano impiega questo attacco contro i nemici impegnati in mischia contro i suoi alleati.

MICONIDE GUARDIANO

I MICONIDI GUARDIANI SONO I PROTETTORI DELLA COLONIA, e le sue truppe d'assalto.

Miconide Guardiano **Livello 4 Soldato**
Umanoide fatato Medio (vegetale) PE 175

Iniziativa +5 **Sensi** Percezione +3; percezione tellurica 10
PF 56; **Sanguinante** 28
CA 18; **Tempra** 17, **Riflessi** 16, **Volontà** 14
Velocità 6

(+) **Colpo Spinoso** (standard; a volontà)
+11 contro CA; 2d6 + 3 danni.

Spore Pacificanti (standard; incontro) ✦ **Veleno**
Propagazione ravvicinata 1; +9 contro Volontà; 1d6 + 3 danni da veleno, e il bersaglio non può compiere azioni standard fino alla fine del turno successivo del miconide guardiano.

Radici della Colonia (gratuita, quando il miconide guardiano viene colpito da un attacco mentre un miconide alleato si trova entro 5 quadretti da esso; a volontà)
Il miconide guardiano subisce danni dimezzati dall'attacco, e il miconide alleato subisce lo stesso ammontare di danni.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
For 18 (+6) **Des** 16 (+5) **Sag** 12 (+3)
Cos 16 (+5) **Int** 8 (+1) **Car** 10 (+2)

TATTICHE DEI MICONIDI GUARDIANI

Quando una colonia viene attaccata, i miconidi guardiani si lanciano alla carica contro gli invasori. Usano le loro *spore pacificanti* per inabilitare i nemici, e tentano di sottomettere gli altri avversari con attacchi di *colpo spinoso*.

(Da sinistra a destra) miconide guardiano, sacerdote marcescente, sovrano e guardiano

Conoscenze dei miconidi

Arcano CD 12: I miconidi sono creature vegetali contagiate dalla pazzia dei fomorian. Sebbene non siano necessariamente malvagi, i miconidi si sforzano di espandere il loro territorio e di aumentare i loro numeri, e questo li pone in conflitto con altre creature che competono per le stesse risorse. I miconidi amano i luoghi bui e spesso preferiscono il Sottosuolo e il Sottosuolo Ombra al loro piano di origine.

Data la resistenza innata di una colonia di miconidi, le altre razze li coltivano come manovali a buon mercato oppure li fanno schiavi. Drow, fomorian e shadar-kai comandano spesso grandi schiere di miconidi.

Arcano CD 17: Vaste foreste di funghi tappezzano estese porzioni della Selva Fatata e aree del Sottosuolo e del Sottosuolo Ombra, fornendo ai miconidi le condizioni ideali per prosperare e moltiplicarsi. Altre creature fungine rappresentano una gamma completa di predatori e prede per i miconidi.

Arcano CD 19: I miconidi comunicano tramite il rilascio di spore nell'aria. Queste spore possono convogliare emozioni grezze come paura, soddisfazione e desiderio. Il sovrano di una colonia è il solo miconide capace di comunicare con altri tipi di creature, e lo fa ricorrendo alla telepatia.

Gruppi di incontro

Le civiltà che vivono nel Sottosuolo e nel Sottosuolo Ombra si annettono sovente le colonie dei miconidi. I miconidi possono prosperare in una varietà di ambienti, incluse le radure forestali, i dungeon più profondi e i bizzarri paesaggi della Selva Fatata.

Incontro di livello 3 (PE 850)
- 1 ragno balzoletale (livello 4 schermagliatore, *MM* 212)
- 2 miconidi guardiani (livello 4 soldato)
- 1 miconide sacerdote marcescente (livello 3 bruto)
- 1 miconide sovrano (livello 4 controllore)

Incontro di livello 4 (PE 875)
- 2 balestrautomi (livello 4 artigliere)
- 1 fanghiglia verde (livello 4 appostato)
- 2 miconidi guardiani (livello 4 soldato)

Incontro di livello 5 (PE 1.100)
- 1 geonide (livello 6 appostato)
- 2 miconidi sacerdoti marcescenti (livello 3 bruto)
- 2 rugginofagi (livello 6 schermagliatore)

STEVE PRESCOTT

Questi voraci predatori notturni prosperano in condizioni di oscurità come il sottobosco delle foreste e le caverne umide. I millepiedi sono cacciatori veloci e silenziosi, e braccano qualsiasi creatura che abbiano la capacità di mangiare.

Sciame di millepiedi

Sebbene ogni singolo esemplare sia lungo solo trenta centimetri, quando questi insetti attaccano a sciami possono uccidere e divorare prede molto più grandi di loro.

Sciame di Millepiedi **Livello 2 Bruto**
Bestia naturale Media (sciame) PE 125

Iniziativa +4 **Sensi** Percezione +1; scurovisione
Attacco dello Sciame aura 1; ogni nemico che inizia il proprio turno entro l'aura subisce 3 danni più 2 danni extra per ogni sciame di millepiedi adiacente a quel nemico.
PF 44; **Sanguinante** 22
CA 14; **Tempra** 14, **Riflessi** 15, **Volontà** 10
Resistenza danni dimezzati dagli attacchi in mischia e a distanza; **Vulnerabilità** 10 contro attacchi ravvicinati e ad area
Velocità 6, scalata 6
(+) **Sciame di Mandibole** (standard; a volontà) ✦ **Veleno**
+4 contro Riflessi; 1d6 danni, e 5 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina); una creatura che stia già subendo danni da veleno continuati è anche indebolita (tiro salvezza termina). L'attacco di uno sciame di millepiedi infligge 1 danno extra per ogni sciame di millepiedi adiacente a esso.
Istinto di Sopravvivenza (reazione immediata, quando viene colpito da un attacco ad area o ravvicinato; a volontà)
Lo sciame di millepiedi scatta di 3 quadretti.
Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
Abilità Furtività +9

For 9 (+0)	**Des** 17 (+4)	**Sag** 10 (+1)
Cos 14 (+3)	**Int** 1 (-4)	**Car** 6 (-1)

Millepiedi zampettante

Questo gigantesco millepiedi si apposta per tendere agguati alle prede, a volte restando appeso a un soffitto o la volta di una caverna o nascondendosi in mezzo ai detriti. Si fissa su un particolare bersaglio e lo bracca senza tregua.

Millepiedi Zampettante **Livello 4 Schermagliatore**
Bestia naturale Media PE 175

Iniziativa +8 **Sensi** Percezione +2; scurovisione
PF 51; **Sanguinante** 25
CA 18; **Tempra** 16, **Riflessi** 18, **Volontà** 14
Velocità 8, scalata 8 (arrampicata del ragno); vedi anche *zampettare*
(+) **Morso** (standard; a volontà) ✦ **Veleno**
+9 contro CA; 1d6 + 2 danni, e 5 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina); una creatura che stia già subendo danni da veleno continuati è anche indebolita (tiro salvezza termina).
Divorare (standard; a volontà)
Bersaglia una creatura indebolita; +9 contro CA; 3d6 + 2 danni.
Zampettare (movimento; a volontà)
Il millepiedi zampettante scatta di 4 quadretti. Quando scatta nello spazio di un alleato, quel movimento non conta ai fini dei 4 quadretti di cui il millepiedi può scattare.
Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
Abilità Furtività +11

For 14 (+4)	**Des** 18 (+6)	**Sag** 10 (+2)
Cos 11 (+2)	**Int** 2 (-2)	**Car** 9 (+1)

ADAM GILLESPIE

Conoscenze dei millepiedi

Natura CD 10: I millepiedi abbondano nei boschi e nelle caverne, e il loro veleno può prosciugare le forze di una vittima.

Natura CD 15: I millepiedi sono creature sacre a Torog, e i suoi seguaci li tengono spesso come animali da compagnia.

Gruppi di incontro

Dato che sono molto diffusi e poco intelligenti, i millepiedi servono altre creature delle foreste e del sottosuolo in qualità di compagni o guardiani.

Incontro di livello 4 (PE 800)
- 1 ankheg (livello 3 appostato d'elite)
- 2 rampicanti spina di sangue (livello 2 soldato)
- 2 sciami di millepiedi (livello 2 bruto)

Incontro di livello 5 (PE 1.050)
- 2 millepiedi zampettanti (livello 4 schermagliatore)
- 1 gnoll maestro di caccia (livello 5 artigliere, *MM* 132)
- 2 gnoll razziatori (livello 6 bruto, *MM* 132)

NEOGI

I NEOGI VEDONO IL MONDO in termini di proprietà. I forti comandano e possiedono i deboli. La schiavitù e il commercio costituiscono le fondamenta della cultura neogi, facendo di questi esseri dei mercanti affidabili per diavoli, giganti, drow e altre potenze oscure.

NEOGI SCHIAVISTA

IL NEOGI SCHIAVISTA SI SFORZA di mettere in ginocchio i suoi nemici, piuttosto che ucciderli. Gli schiavi morti non hanno un grande valore sul mercato.

Neogi Schiavista **Livello 10 Controllore (Guida)**
Bestia magica aberrante Media PE 500

Iniziativa +7 **Sensi** Percezione +8; scurovisione
PF 106; **Sanguinante** 53
CA 24; **Tempra** 21, **Riflessi** 22, **Volontà** 23
Immunità frastornato
Velocità 8, scalata 6 (arrampicata del ragno)

(+) **Morso** (standard; a volontà) ✦ **Veleno**
+14 contro CA; 1d6 + 3 danni, e 5 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina). *Primo tiro salvezza fallito:* Il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).

Dardo Ammaliante (standard; a volontà) ✦ **Charme**
Gittata 12; +15 contro Volontà; il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire che includono tra i bersagli il neogi schiavista (tiro salvezza termina). *Primo tiro salvezza fallito:* Il bersaglio considera lo schiavista come se fosse invisibile (tiro salvezza termina).

Catene Psichiche (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Psichico**
Propagazione ravvicinata 3; +15 contro Volontà; 3d6 + 2 danni psichici, e il bersaglio è frastornato fino all'inizio del turno successivo del neogi schiavista.

Pungolare Asserviti (minore; incontro) ✦ **Psichico**
Emanazione ravvicinata 6; bersaglia gli alleati; il bersaglio effettua un tiro salvezza con un bonus di +5.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Gergo delle Profondità, telepatia 12
Abilità Diplomazia +20, Intimidire +20, Intuizione +18, Raggirare +20
For 11 (+5) **Des** 14 (+7) **Sag** 17 (+8)
Cos 18 (+9) **Int** 19 (+9) **Car** 21 (+10)

TATTICHE DEI NEOGI SCHIAVISTI

Il neogi schiavista combatte subito dietro la prima linea, usando *dardo ammaliante* per ridurre la minaccia di qualsiasi nemico che lo prenda di mira. *Catene psichiche* ammorbidisce i gruppi di avversari e li predispone alla cattura.

SCIAME DI PROGENIE NEOGI

UNO SCIAME DI PROGENIE NEOGI avanza verso qualsiasi cosa che non sia un neogi o non porti il marchio di uno schiavo neogi, poi cerca di mangiarsela.

Sciame di Progenie Neogi **Livello 10 Bruto**
Bestia magica aberrante Media (sciame) PE 500

Iniziativa +9 **Sensi** Percezione +8; scurovisione
Attacco dello Sciame aura 1; ogni nemico che inizia il proprio turno entro l'aura subisce 5 danni da veleno.
PF 131; **Sanguinante** 65; vedi anche *urlo psichico*
CA 23; **Tempra** 22, **Riflessi** 21, **Volontà** 22
Immunità frastornato; **Resistenza** danni dimezzati dagli attacchi in mischia e a distanza; **Vulnerabilità** 10 contro attacchi ravvicinati e ad area
Velocità 6, scalata 6 (arrampicata del ragno)

(+) **Morso** (standard; a volontà) ✦ **Veleno**
+13 contro CA; 2d6 + 4 danni, e 5 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina). *Primo tiro salvezza fallito:* Il bersaglio è anche rallentato (tiro salvezza termina).

Urlo Psichico (quando lo sciame di progenie neogi è reso sanguinante e di nuovo quando scende a 0 punti ferita) ✦ **Psichico**
Emanazione ravvicinata 1; bersaglia i nemici; +11 contro Volontà; 2d6 + 2 danni psichici, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Gergo delle Profondità
For 18 (+9) **Des** 19 (+9) **Sag** 17 (+8)
Cos 21 (+10) **Int** 5 (+2) **Car** 21 (+10)

TATTICHE DEGLI SCIAMI DI PROGENIE NEOGI

Questi lumaconi appena abbozzati non hanno obiettivi più alti di satollare la propria fame senza fine, e nessun piano tattico a parte divorare la carne di qualsiasi creatura presente.

NEOGI GRAN MAESTRO ANZIANO

PADRONI INDISCUSSI DEI LORO CLAN COMMERCIALI, i gran maestri anziani sono nidi di covata viventi. Ognuno di essi porta dentro di sé le uova fertilizzate di un intero clan neogi, oltre alle masse larvali che si stanno sviluppando in sciami di progenie neogi.

Neogi Gran Maestro Anziano **Livello 16 Controllore**
Bestia magica aberrante Grande PE 1.400

Iniziativa +10 **Sensi** Percezione +12; scurovisione
Stuolo di Asserviti aura 1; ogni nemico entro l'aura subisce una penalità di -4 ai tiri salvezza.
PF 157; **Sanguinante** 78; vedi anche *esplosione di larve*
CA 30; **Tempra** 27, **Riflessi** 28, **Volontà** 29
Immunità frastornato
Velocità 6, scalata 4 (arrampicata del ragno)

(+) **Artiglio a Falce** (standard; a volontà)
Portata 3; +21 contro CA; 2d8 + 7 danni, e il bersaglio viene buttato a terra prono.

Dardo Schiavizzante (standard; a volontà) ✦ **Charme, Psichico**
Gittata 12; +20 contro Volontà; 2d6 + 7 danni psichici, e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina). *Primo tiro salvezza fallito:* Il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire degli attacchi che includono tra i bersagli il neogi gran maestro anziano (tiro salvezza termina). *Secondo tiro salvezza fallito:* Il bersaglio è dominato (tiro salvezza termina). *Terzo tiro salvezza fallito:* Se il bersaglio è sanguinante, resta dominato fino a quando non si sottopone a un riposo esteso.

Esplosione di Larve (quando è reso sanguinante per la prima volta; incontro) ✦ **Zona**
Emanazione ravvicinata 2; bersaglia i nemici; +20 contro Riflessi; 2d10 + 5 danni, e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina). *Effetto:* L'emanazione crea una zona di larve e vermi brulicanti che permane fino alla fine dell'incontro. La zona è considerata terreno difficile.

Catene Psichiche (standard; ricarica ⚅ ⚄ ⚅) ✦ **Psichico**
Propagazione ravvicinata 4; +20 contro Volontà; 3d6 + 7 danni psichici, e il bersaglio è frastornato fino all'inizio del turno successivo del neogi gran maestro anziano.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Gergo delle Profondità, telepatia 12
Abilità Diplomazia +20, Intimidire +20, Intuizione +18, Raggirare +20
For 20 (+13) **Des** 14 (+10) **Sag** 18 (+12)
Cos 21 (+13) **Int** 22 (+14) **Car** 24 (+15)

Tattiche dei neogi gran maestri anziani

Quando è costretto a combattere come capo del suo clan, un gran maestro anziano si colloca al centro del conflitto, usando le sue lunghe zampe per attaccare con *artiglio a falce* e lanciando *dardi schiavizzanti* per dominare i suoi nemici.

Conoscenze dei neogi

Dungeon CD 16: I neogi vedono ogni cosa in termini di proprietà e rivendicano il possesso di tutto ciò che non è già rivendicato da una creatura più potente di loro. Viaggiatori di terre oscure e bizzarri reami, i neogi si impegnano in missioni commerciali per barattare con le più potenti creature malvagie. Comprano e vendono schiavi, merci esotiche e peculiari gingilli magici.

Dungeon CD 21: I neogi sono originari del Reame Remoto. Si tengono alla larga dai malvagi mind flayer; una volta erano schiavi di esseri simili agli illithid nel Reame Remoto, e anche nel mondo essi evitano i contatti con i comuni illithid.

Ogni clan commerciale neogi è dominato da un gran maestro anziano. Questi orrori sbavanti sono pieni di intelligenza nefanda e della prole non ancora nata dei loro clan.

Le progenie neogi sono esemplari adolescenti con cervelli di ridotte dimensioni che corrispondono ai loro corpi relativamente piccoli. Si muovono a ruzzoloni attraverso le colone neogi sotto lo sguardo vigile dei loro sorveglianti.

Gruppi di incontro

I neogi appaiono raramente senza un seguito di schiavi. Alcuni schiavi si adagiano a tal punto sotto il giogo dei neogi da essere lieti di combattere a fianco dei loro padroni.

Incontro di livello 13 (PE 4.800)

- 3 neogi schiavisti (livello 10 controllore)
- 1 sciame di progenie neogi (livello 10 bruto)
- 2 umber hulk (livello 12 soldato d'elite, *MM* 257)

Incontro di livello 15 (PE 6.150)

- 5 kuo-toa guardiani (livello 16 gregario, *MM* 158)
- 2 kuo-toa arpionieri (livello 14 soldato, *MM* 158)
- 1 neogi gran maestro anziano (livello 16 controllore)
- 2 neogi schiavisti (livello 10 controllore)

(Da retro a fronte) neogi gran maestro anziano e neogi schiavista

WARREN MAHY

Creature aberranti trasportate nei piani sopra frammenti galleggianti del Reame Remoto, i nothic hanno intelligenze frantumate tenute insieme da una tenue sanità mentale. Controllata tipicamente da un padrone più potente, la propensione di un nothic verso le azioni casuali e apparentemente insensate lo rende più un divertente animale domestico che un servitore.

Nothic ridanciano

Il nothic ridanciano blatera e saltella follemente in giro, e sembra curarsi ben poco dei nemici anche nel bel mezzo del combattimento.

Nothic Ridanciano — **Livello 15 Artigliere**
Umanoide aberrante Medio — PE 1.200

Iniziativa +11 — **Sensi** Percezione +9; scurovisione, vista reale 10
PF 116; **Sanguinante** 58
CA 27; **Tempra** 28, **Riflessi** 29, **Volontà** 25
Velocità 6

(+) **Artiglio** (standard; a volontà)
+21 contro CA; 1d6 + 5 danni.

Putrefazione Mentale (standard; a volontà) ✦ **Charme, Psichico**
Gittata 10; +20 contro Volontà; 2d6 + 3 danni psichici, e il nothic ridanciano fa scorrere il bersaglio di 6 quadretti. Poi il bersaglio effettua un attacco basilare in mischia contro un bersaglio a scelta del nothic.

Sguardo di Putrefazione (standard; a volontà) ✦ **Necrotico**
Gittata 10; bersaglia uno, due o tre nemici; +18 contro Tempra; 2d6 + 5 danni necrotici, e il bersaglio subisce una penalità di -2 a tutte le difese (tiro salvezza termina).

Sghignazzata Folle (standard; ricarica ⚁ ⚂) ✦ **Paura, Psichico**
Emanazione ravvicinata 3; bersaglia i nemici; +18 contro Volontà; 2d8 + 6 danni psichici, e il nothic ridanciano spinge il bersaglio di 2 quadretti. All'inizio del turno successivo del bersaglio, il nothic lo fa scorrere di 2 quadretti.

DES HANLEY

Volto Distorto
Quando un nothic ridanciano si muove di almeno 4 quadretti durante il proprio turno, ottiene un bonus di +2 alla CA e ai Riflessi fino alla fine del suo turno successivo.

Allineamento Senza allineamento — **Linguaggi** Gergo delle Profondità

Abilità Furtività +16

For 19 (+11)	**Des** 19 (+11)	**Sag** 14 (+9)
Cos 20 (+12)	**Int** 9 (+6)	**Car** 10 (+7)

Nothic annebbiamente

Imbronciato e sedentario per quanto è ilare e folle il nothic ridanciano, un nothic annebbiamente utilizza l'effetto inebriante del suo unico occhio per disorientare i nemici e seminare il caos tra le loro fila.

Nothic Annebbiamente — **Livello 19 Controllore**
Umanoide aberrante Medio — PE 2.400

Iniziativa +14 — **Sensi** Percezione +11; scurovisione, vista reale 10
Esca Oculare aura 3; il nothic annebbiamente fa scorrere di 2 quadretti ogni creatura che inizia il proprio turno entro l'aura.
PF 180; **Sanguinante** 90
CA 32; **Tempra** 32, **Riflessi** 32, **Volontà** 29
Velocità 6

(+) **Artiglio** (standard; a volontà) ✦ **Necrotico**
+24 contro CA; 2d6 + 3 danni, e 5 danni necrotici continuati (tiro salvezza termina).

Occhio di Pazzia (standard; si ricarica quando nessuna creatura è dominata dal nothic annebbiamente) ✦ **Paura**
Gittata 5; +23 contro Volontà; il bersaglio è dominato (tiro salvezza termina). *Effetto secondario:* Il bersaglio è frastornato fino alla fine del suo turno successivo.

Occhio Necrotico (standard; a volontà) ✦ **Necrotico**
Propagazione ravvicinata 5; +23 contro Tempra; il bersaglio subisce 10 danni necrotici continuati (tiro salvezza termina).

Volto Mesmerizzante (standard; ricarica ⚁ ⚂) ✦ **Charme, Psichico**
Emanazione ad area 2 entro 10; bersaglia i nemici; +23 contro Volontà; 2d8 + 6 danni psichici, e il bersaglio subisce una penalità di -1 ai tiri salvezza (tiro salvezza termina). *Primo tiro salvezza fallito:* Il bersaglio subisce una penalità di -3 ai tiri salvezza anziché -1 (tiro salvezza termina).

Allineamento Senza allineamento — **Linguaggi** Gergo delle Profondità

Abilità Furtività +19

For 21 (+14)	**Des** 20 (+14)	**Sag** 15 (+11)
Cos 20 (+14)	**Int** 10 (+9)	**Car** 12 (+10)

Nothic occhio di Vecna

Gli occhi di Vecna hanno una forte connessione al dio dei segreti, e i loro poteri possono causare effetti di avvizzimento sulla carne dei nemici, facendola imputridire rapidamente.

Nothic Occhio di Vecna	**Livello 22 Appostato (Guida)**
Umanoide aberrante Medio	PE 4.150

Iniziativa +23 **Sensi** Percezione +15; scurovisione, vista reale 10

Decadimento dell'Anima aura 3; ogni alleato non morto entro l'aura all'inizio del turno del nothic occhio di Vecna effettua un attacco basilare in mischia contro un nemico come azione gratuita.

PF 162; **Sanguinante** 81

CA 36; **Tempra** 34, **Riflessi** 36, **Volontà** 32

Velocità 6

(+) **Artiglio** (standard; a volontà) ✦ **Necrotico**
+27 contro CA; 2d12 + 6 danni necrotici, e il bersaglio è immobilizzato e subisce una penalità di -2 ai tiri salvezza (tiro salvezza termina entrambi).

† **Attacco Mobile in Mischia** (standard; a volontà)
Il nothic occhio di Vecna si muove della propria velocità ed effettua un attacco con l'artiglio durante il movimento. L'occhio di Vecna non provoca attacchi di opportunità quando si allontana dal bersaglio di questo attacco.

Putrefazione Oculare (minore; si ricarica quando il nothic occhio di Vecna non risulta invisibile ad alcuna creatura)
Emanazione ravvicinata 10; bersaglia i nemici; un solo tiro per colpire contro tutti i nemici; +28 contro Tempra; l'occhio di Vecna è invisibile al bersaglio (tiro salvezza termina).

Vantaggio Invisibile
Quando un nothic occhio di Vecna colpisce una creatura che non è in grado di vederlo, un alleato adiacente al bersaglio effettua un attacco di opportunità contro il bersaglio.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Gergo delle Profondità

Abilità Furtività +24

For 23 (+17)	**Des** 26 (+19)	**Sag** 18 (+15)
Cos 24 (+18)	**Int** 12 (+12)	**Car** 14 (+13)

Conoscenze dei nothic

Dungeon CD 18: I nothic sono creature aberranti che si sono infiltrate nel mondo e in altri piani dal Reame Remoto. Possiedono un barlume di intelligenza, ma la loro presa sulla sanità mentale è molto tenue. Un nothic può essere identificato dal suo passo incerto e dall'unico occhio, che può infliggere ai nemici diverse condizioni nocive. I nothic ridacchiano come pazzi per nessun motivo apparente.

Dungeon CD 23: I nothic servono potenti creature che si divertono a osservare il loro comportamento erratico e imprevedibile. I nothic sono anche feroci combattenti, e difendono i loro padroni con fervore.

Dungeon CD 25: I nothic vivono fra i non morti e nei culti di Vecna, agendo come guardiani e come giullari. I nothic nei culti di Vecna sviluppano terribili doni concessi loro dal dio dei segreti. La loro forte connessione psichica al Dio Mutilato permette a Vecna di vedere attraverso l'occhio di qualsiasi nothic sul quale fissi la propria attenzione; in questo modo, può raccogliere nuovi segreti e tenere sotto controllo i suoi servitori.

Gruppi di incontro

Un tipico nothic è un incrocio fra un buffone di corte e un infame torturatore al servizio di una potente creatura malvagia. A malapena sani di mente, i nothic svolgono funzioni che altre creature potrebbero non prendere nemmeno in considerazione.

Incontro di livello 14 (PE 5.400)
- 1 mind flayer infiltrato (livello 14 appostato, *MM* 174)
- 2 nothic ridanciani (livello 15 artigliere)
- 2 troll da guerra (livello 14 soldato, *MM* 252)

Incontro di livello 18 (PE 10.000)
- 2 aboleth sferzatori (livello 17 bruto, *MM* 8)
- 1 strega della morte (livello 18 soldato, *MM* 245)
- 2 nothic annebbiamente (livello 19 controllore)

Incontro di livello 21 (PE 16.550)
- 3 bodak predatori (livello 18 soldato, *MM* 40)
- 1 naga oscura (livello 21 controllore d'elite, *MM* 181)
- 1 nothic occhio di Vecna (livello 22 appostato)

OMUNCOLO

Gli omuncoli agiscono come guardiani instancabili di specifici luoghi, reliquie o creature. I loro creatori infondono in questi costrutti una peculiare determinazione, ma molti omuncoli sono sopravvissuti ai loro padroni originali.

Difensore pugno di pietra

Questo omuncolo è un avversario determinato e letale, e serve instancabilmente una specifica creatura come guardia del corpo e compagno in combattimento.

Difensore Pugno di Pietra **Livello 2 Schermagliatore**
Animato naturale Piccolo (costrutto, omuncolo) PE 125

Iniziativa +6 **Sensi** Percezione +4; scurovisione
PF 38; **Sanguinante** 19
CA 16; **Tempra** 13, **Riflessi** 14, **Volontà** 14
Immunità malattia, veleno
Velocità 8

Pugno Borchiato (standard; a volontà)
+7 contro CA; 1d8 + 5 danni.

Proteggere Creatura
Un difensore pugno di pietra ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire contro qualsiasi nemico adiacente alla creatura che sta proteggendo (vedi il riquadro "Proteggere").

Attacco ai Fianchi Sincronizzato
Quando un difensore pugno di pietra sta fiancheggiando un nemico insieme alla creatura che sta proteggendo, i suoi attacchi infliggono 1d6 danni extra contro il nemico fiancheggiato.

Rotolare (movimento; a volontà)
Il difensore pugno di pietra scatta di 3 quadretti.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
Abilità Acrobazia +9

For 12 (+2)	**Des** 17 (+4)	**Sag** 17 (+4)
Cos 14 (+3)	**Int** 11 (+1)	**Car** 7 (-1)

WAYNE ENGLAND

Balestrautoma

Un balestrautoma è un letale attaccante a distanza, capace di scoccare raffiche di quadrelli nell'area da esso protetta.

Balestrautoma **Livello 4 Artigliere**
Animato naturale Medio (costrutto, omuncolo) PE 175

Iniziativa +6 **Sensi** Percezione +9; scurovisione
PF 43; **Sanguinante** 21
CA 16; **Tempra** 15, **Riflessi** 17, **Volontà** 15
Immunità malattia, veleno
Velocità 6

Schianto (standard; a volontà)
+11 contro CA; 1d6 + 4 danni.

Quadrello (standard; a volontà)
Gittata 20/40; +11 contro CA; 1d10 + 4 danni.

Doppio Tiro (standard; ricarica ⚁ ⚂ ⚃)
Il balestrautoma effettua 2 attacchi con i quadrelli, ognuno contro un bersaglio diverso. I bersagli devono trovarsi entro 5 quadretti l'uno dall'altro.

Proteggere Area
Se un nemico si trova entro l'area protetta da un balestrautoma (vedi il riquadro "Proteggere") all'inizio del turno di quest'ultimo, il potere *doppio tiro* del balestrautoma si ricarica.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -

For 15 (+4)	**Des** 18 (+6)	**Sag** 15 (+4)
Cos 13 (+3)	**Int** 5 (-1)	**Car** 8 (+1)

Gruppi di incontro

Gli omuncoli si possono incontrare come servitori e compagni degli incantatori o come guardiani instancabili in antiche tombe e cripte dei tesori.

Incontro di livello 3 (PE 750)
- 3 difensori pugno di pietra (livello 2 schermagliatore)
- 1 balestrautoma (livello 4 artigliere)
- 1 nano martellatore (livello 5 soldato, *MM* 183)

Proteggere

Un omuncolo può essere armonizzato a una specifica area o creatura o oggetto. Armonizzare l'omuncolo richiede 1 minuto e può essere fatto solo dal creatore dell'omuncolo o dal suo nuovo proprietario (specificato dal creatore). Il ruolo di protettore conferisce all'omuncolo determinati poteri e benefici (indicati nelle sue statistiche).

Area protetta: Un'area specifica con lato fino a 5 quadretti.

Creatura protetta: Una specifica creatura, tipicamente il creatore dell'omuncolo.

ONI

UMANOIDI INGANNEVOLI INFUSI di poteri soprannaturali, gli oni dominano il loro ambiente circostante, diventando dei capi con cui bisogna fare i conti.

ONI DIVORATORE

GLI ONI DIVORATORI SONO TIPICAMENTE AL SERVIZIO di incantatori malvagi più potenti. Di giorno, si camuffano da asceti, mendicanti e sacerdoti. Di notte, diventano orribili mostruosità che cacciano gli umanoidi per mangiarli.

Oni Divoratore **Livello 7 Soldato**
Umanoide naturale Medio PE 300

Iniziativa +8 **Sensi** Percezione +3; scurovisione
PF 78; **Sanguinante** 39
CA 23; **Tempra** 19, **Riflessi** 19, **Volontà** 18
Velocità 6, scalata 4

(+) **Artigli** (standard; a volontà)
+14 contro CA; 1d6 + 3 danni, e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).

+ **Divorare** (standard; ricarica ⚁ ⚀)
+14 contro CA; 2d6 + 3 danni, e il bersaglio subisce una penalità di -5 ai tiri salvezza (tiro salvezza termina).

Occhiata Ipnotica (standard; incontro) ✦ **Charme, Sguardo**
Gittata 10; +12 contro Volontà; il bersaglio viene tirato di 5 quadretti e resta frastornato (tiro salvezza termina).

Velo Ingannevole (minore; a volontà) ✦ **Illusione**
L'oni divoratore può assumere le sembianze di qualsiasi umanoide naturale Medio. Una prova riuscita di Intuizione contrapposta alla prova di Raggirare del divoratore può individuare l'inganno.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Gigante
Abilità Furtività +11, Raggirare +13

For 17 (+6)	**Des** 17 (+6)	**Sag** 11 (+3)
Cos 14 (+5)	**Int** 10 (+3)	**Car** 14 (+5)

ONI SUPREMO

BRUTALI PREPOTENTI VOTATI all'avidità e lo spargimento di sangue, gli oni supremi comandano gruppi di violenti tirapiedi. Gli oni supremi non sono sottili quanto i loro simili, e ostentano sguaiatamente la loro ricchezza e potere.

Oni Supremo **Livello 12 Bruto d'elite (Guida)**
Umanoide naturale Grande PE 1.400

Iniziativa +7 **Sensi** Percezione +8; scurovisione
Comandante Minaccioso (Psichico) aura 5; ogni alleato entro l'aura ottiene un bonus di +5 ai tiri dei danni e subisce 5 danni psichici se manca tutti i bersagli con un attacco.
PF 296; **Sanguinante** 148
CA 24; **Tempra** 25, **Riflessi** 24, **Volontà** 26
Tiri salvezza +2
Velocità 7, volo 8 (maldestro)
Punti azione 1

(+) **Randello Pesante** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Portata 2; +15 contro CA; 4d4 + 6 danni, e ogni creatura adiacente al bersaglio subisce 5 danni.

+ **Schianto del Supremo** (standard; a volontà)
L'oni supremo effettua un attacco con il randello pesante, scatta di 1 quadretto, e compie un secondo attacco con il randello pesante contro un bersaglio diverso.

Deflagrazione del Supremo (standard; si ricarica quando è reso sanguinante per la prima volta) ✦ **Necrotico, Veleno**
Propagazione ravvicinata 5; +16 contro Tempra; 5d6 + 5 danni necrotici e da veleno, e il bersaglio riceve vulnerabilità 5 necrotico e vulnerabilità 5 veleno fino alla fine del turno successivo dell'oni supremo.

Schiacciare la Volontà (gratuita, quando l'oni supremo provoca danni a un nemico; ricarica ⚁ ⚀) ✦ **Paura**
Emanazione ravvicinata 5; bersaglia i nemici; +15 contro Volontà; il bersaglio concede vantaggio in combattimento all'oni supremo fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.

Ricompensare Violenza (reazione immediata, quando un alleato entro 10 quadretti dall'oni supremo provoca danni a un nemico; a volontà)
L'alleato che attiva il potere ottiene 5 punti ferita temporanei.

Velo Ingannevole (minore; a volontà) ✦ **Illusione**
L'oni supremo può assumere le sembianze di qualsiasi umanoide naturale Medio o Grande. Una prova riuscita di Intuizione contrapposta alla prova di Raggirare dell'oni supremo può individuare l'inganno.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Gigante
Abilità Arcano +15, Intimidire +17, Intuizione +13

For 21 (+11)	**Des** 12 (+7)	**Sag** 14 (+8)
Cos 18 (+10)	**Int** 18 (+10)	**Car** 22 (+12)

Equipaggiamento armatura di pelle, randello pesante

WAYNE ENGLAND (2)

Oni tonante

Gli oni tonanti sono deliziati dalla pura devastazione della battaglia. Un oni tonante raggiunge uno stato di frenesia mentre gira su se stesso, poi si scatena contro i nemici.

Oni Tonante	**Livello 22 Schermagliatore**
Umanoide naturale Grande	PE 4.150

Iniziativa +21 **Sensi** Percezione +21; scurovisione
PF 206; **Sanguinante** 103
CA 36; **Tempra** 33, **Riflessi** 35, **Volontà** 34
Velocità 8, teletrasporto 8

(+) **Catena Chiodata** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Tuono**
Portata 3; +28 contro CA; 1d12 + 5 danni più 1d8 danni da tuono, e il bersaglio è afferrato e viene tirato in uno spazio adiacente all'oni.

Portale Rombo di Tuono (standard; ricarica ⚁ ⚂ ⚀) ✦ **Teletrasporto, Tuono**
L'oni tonante si teletrasporta di 8 quadretti prima o dopo l'attacco: emanazione ravvicinata 2; bersaglia i nemici; +25 contro Riflessi; 2d12 + 8 danni da tuono, e l'oni tonante spinge il bersaglio di 2 quadretti. Se l'oni tonante ha afferrato il bersaglio, l'attacco infligge 2d12 danni extra alla creatura afferrata, e la presa termina.

Danza della Catena (reazione immediata, quando l'oni tonante viene colpito da un attacco; a volontà) ✦ **Teletrasporto**
L'oni tonante si teletrasporta di 3 quadretti.

Velo Ingannevole (minore; a volontà) ✦ **Illusione**
L'oni tonante può assumere le sembianze di qualsiasi umanoide naturale Medio o Grande. Una prova riuscita di Intuizione contrapposta alla prova di Raggirare dell'oni tonante può individuare l'inganno.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Comune, Gigante
Abilità Acrobazia +24, Atletica +23, Furtività +24, Raggirare +23

For 23 (+17)	**Des** 27 (+19)	**Sag** 20 (+16)
Cos 22 (+17)	**Int** 16 (+14)	**Car** 24 (+18)

Equipaggiamento armatura di pelle, catena chiodata

Conoscenze degli oni

Natura CD 16: Gli oni divoratori si camuffano durante il giorno, attaccando e divorando le loro vittime di notte.

Gli oni supremi sono tiranni che regnano su una organizzazione di tirapiedi. Bramano ricchezza, potere e controllo, e non gli importa chi devono calpestare per raggiungerli.

Natura CD 21: Gli oni divoratori servono una varietà di padroni, inclusi altri oni, vampiri, streghe e cultisti di Zehir. Nelle aree isolate del mondo, folti gruppi di divoratori si infiltrano e prendono il controllo di monasteri, piccoli villaggi e avamposti commerciali, utilizzando l'aspetto innocente di queste località come copertura. In un caso documentato, un gruppo di oni divoratori riuscì a occupare un monastero sulla vetta di una montagna per quasi trent'anni prima che degli avventurieri li collegassero ai casi di pellegrini e supplicanti scomparsi.

Sebbene amino combattere e versare sangue, gli oni supremi a volte negoziano con le potenziali vittime, se possono ricavarne un facile beneficio. Assumono un aspetto umano quando si comportano in questo modo, ma restano di solito identificabili a causa della loro eccessiva panoplia di gioielli.

Natura CD 26: Gli oni tonanti servono potenti creature, inclusi draghi, demoni e persino non morti. Esigono rispetto da parte dei loro padroni, dimettendosi dal servizio nei momenti meno opportuni se si sentono trattati male.

Gruppi di incontro

Gli oni tengono branchi di segugi ombra o troll come compagni o guardiani. Combattono al fianco dei giganti e titani della morte, e servono potenti draghi o demoni balor.

Incontro di livello 7 (PE 1.700)
- ✦ 2 oni divoratori (livello 7 soldato)
- ✦ 1 oni infestatore notturno (livello 8 controllore d'elite, *MM* 188)
- ✦ 1 troll (livello 9 bruto, *MM* 252)

Incontro di livello 12 (PE 3.900)
- ✦ 1 oni supremo (livello 12 bruto d'elite)
- ✦ 3 minotauri combattenti (livello 10 soldato, *MM* 176)
- ✦ 2 drachi artiglifalce (livello 10 schermagliatore)

Incontro di livello 22 (PE 20.750)
- ✦ 2 giganti della morte (livello 22 bruto, *MM* 123)
- ✦ 3 oni tonanti (livello 22 schermagliatore)

INSTANCABILI E SPINTE DA PATTI OSCURI, le orrideguardie non morte possiedono potenti magie e le abilità di battaglia mantenute dalle loro vite passate.

CONOSCENZE DELLE ORRIDEGUARDIE

Religione CD 16: Un'orridaguardia è un non morto scheletrico infuso di potenti magie. Un ripugnante rituale può trasformare un combattente consenziente in un'orridaguardia, ma il cambiamento esige un prezzo. Se l'orridaguardia non corrisponde uno specifico compenso in uccisioni, viene distrutta dallo stesso patto oscuro che le ha concesso il potere.

Religione CD 21: Lich e cavalieri della morte conoscono il rituale che trasforma un alleato vivente in un'orridaguardia asservita alla loro volontà. Un'orridaguardia mortifera può ricevere l'ordine di uccidere un certo numero di esseri senzienti, mentre un'orridaguardia assassina può essere incaricata di trucidare i membri di una specifica razza.

ORRIDAGUARDIA MORTIFERA

QUESTA CREATURA SCHELETRICA impiega i suoi artigli ardenti contro i nemici, mentre la sua armatura di forza devia i loro attacchi.

Orridaguardia Mortifera **Livello 8 Artigliere d'elite (Guida)**
Umanoide naturale Medio (non morto) PE 700

Iniziativa +7 **Sensi** Percezione +11; scurovisione, vista reale 10
Zona di Comando aura 4; ogni alleato entro l'aura ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire.
PF 134; **Sanguinante** 67; vedi anche *armatura di forza*
CA 20; **Tempra** 20, **Riflessi** 21, **Volontà** 22
Immunità malattia, veleno
Tiri salvezza +2
Velocità 7
Punti azione 1

(+) **Artigli d'Ossa Ardenti** (standard; a volontà) ✦ **Forza**
+15 contro CA; 1d6 + 9 danni da forza.

Deflagrazione di Forza (standard; a volontà) ✦ **Forza**
Gittata 15; +13 contro Riflessi; 2d8 + 5 danni da forza, e l'orridaguardia mortifera spinge il bersaglio di 3 quadretti. *Mancato:* Il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo dell'orridaguardia.

Forza Spaventosa (standard; ricarica ⚁ ⚂ ⚀)
L'orridaguardia mortifera effettua tre attacchi di *deflagrazione di forza*, ognuno contro un bersaglio diverso.

Comando Spregevole (standard; ricarica ⚂ ⚀)
Propagazione ravvicinata 3; bersaglia gli alleati; il bersaglio scatta di 2 quadretti ed effettua un attacco basilare come azione gratuita.

Armatura di Forza (quando è resa sanguinante per la prima volta; incontro)
L'orridaguardia mortifera ottiene un bonus di potere +4 alla CA e ai Riflessi fino a quando non viene colpita da un attacco.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune
Abilità Intimidire +12, Intuizione +11, Raggirare +12

For 17 (+7)	**Des** 17 (+7)	**Sag** 14 (+6)
Cos 13 (+5)	**Int** 19 (+8)	**Car** 20 (+9)

ORRIDAGUARDIA ASSASSINA

FIGURA MISTERIOSA DI FUMO E OMBRE, l'orridaguardia assassina impugna una lama rossa luminescente.

Orridaguardia Assassina **Livello 11 Schermagliatore**
Umanoide naturale Medio (non morto) PE 600

Iniziativa +12 **Sensi** Percezione +14; scurovisione, vista reale 10
PF 111; **Sanguinante** 55
CA 25; **Tempra** 23, **Riflessi** 24, **Volontà** 23
Immunità malattia, veleno
Velocità 8

(+) **Lama di Forza** (standard; a volontà) ✦ **Forza**
+16 contro CA; 2d6 + 6 danni da forza.

Orride Lame (standard; incontro) ✦ **Forza**
Emanazione ravvicinata 1; +16 contro CA; 2d6 + 6 danni da forza.

Camminare tra le Brume (reazione immediata, quando viene mancata da un attacco in mischia; a volontà)
L'orridaguardia assassina scatta di 2 quadretti e ottiene i tratti evanescente e intangibile fino alla fine del suo turno successivo.

Assalto Mobile
Se un'orridaguardia assassina termina la propria mossa ad almeno 4 quadretti dal punto di partenza, ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire in mischia fino alla fine del suo turno.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune
Abilità Furtività +15

For 18 (+9)	**Des** 21 (+10)	**Sag** 18 (+9)
Cos 15 (+7)	**Int** 16 (+8)	**Car** 17 (+8)

MATIAS TAPIA

PREDATORE D'ACCIAIO

NATI DALLE MACCHINAZIONI DI BANE, i predatori d'acciaio sono letali creature planari progettate per la guerra. Percorrendo il Mare Astrale e il mondo dei mortali, questi esseri sono cacciatori implacabili, che a volte braccano le prede per intere settimane anche attraverso i confini dei piani. Adorano divorare il *residuum* contenuto negli oggetti magici, e quanto meglio un bersaglio è equipaggiato, tanto più lontano lo inseguiranno i predatori.

Predatore d'Acciaio **Livello 20 Soldato d'elite**
Animato immortale Grande (costrutto vivente) PE 5.600

Iniziativa +18 **Sensi** Percezione +16; scurovisione
PF 388; **Sanguinante** 194
CA 36; **Tempra** 34, **Riflessi** 32, **Volontà** 30
Tiri salvezza +2 (+4 contro i danni continuati)
Velocità 8
Punti azione 1

(+) **Morso** (standard; a volontà)
Portata 2; +27 contro CA; 4d6 + 4 danni, e il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo del predatore d'acciaio.

+ **Schiocco di Mandibole** (standard; a volontà)
Il predatore d'acciaio effettua un attacco con il morso. Se colpisce, il bersaglio viene anche buttato a terra prono, e il predatore effettua un altro attacco con il morso contro un bersaglio diverso.

+ **Balzo Crudele** (standard; a volontà)
Il predatore d'acciaio carica ed effettua il seguente attacco al posto di un attacco con il morso: +25 contro Tempra; 2d12 + 5 danni, e il bersaglio viene spinto di 1 quadretto e buttato a terra prono. Il predatore entra nello spazio lasciato libero dal bersaglio.

Ruggito Risonante (standard; ricarica ⚁ ⚂ o quando il predatore d'acciaio subisce danni da fulmine o da tuono) ✦ **Tuono**
Emanazione ravvicinata 3; +25 contro Tempra; 4d8 + 7 danni da tuono, e il bersaglio è assordato e frastornato (tiro salvezza termina entrambi).

Acciaio Scattante (reazione immediata, quando una creatura adiacente al predatore d'acciaio scatta; a volontà)
Il predatore d'acciaio scatta nello spazio lasciato libero dalla creatura che attiva il potere.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Supernal
Abilità Acrobazia +21, Atletica +21, Furtività +21, Tenacia +23

For 22 (+16)	**Des** 23 (+16)	**Sag** 23 (+16)
Cos 26 (+18)	**Int** 15 (+12)	**Car** 12 (+11)

TATTICHE DEI PREDATORI D'ACCIAIO

Un predatore d'acciaio bracca pazientemente la sua preda, entrando in combattimento solo quando ritiene che la vittoria sia garantita. Comincia con un *balzo crudele*, poi rilascia un *ruggito risonante* nel mezzo dei suoi avversari. Mentre il predatore d'acciaio attende che questo potere si ricarichi, effettua attacchi di *schiocco di mandibole* contro i nemici più prossimi, utilizzando *acciaio scattante* per tenersi nelle loro vicinanze.

CONOSCENZE DEI PREDATORI D'ACCIAIO

Arcano o Religione CD 14: Creati da Bane affinché stanassero e uccidessero i nemici del dio della conquista, i predatori d'acciaio sono cacciatori implacabili che inseguono le loro prede anche attraverso i piani. Gli attacchi da fulmine e da tuono sferrati contro un predatore d'acciaio non fanno che renderlo più forte.

Arcano o Religione CD 22: I predatori d'acciaio sono bestie agili e aggraziate. Questi felini metallici sono spesso guidati da squadre di bladeling a Chernoggar, dove si incontrano più frequentemente.

Arcano o Religione CD 27: I predatori d'acciaio hanno sviluppato un gusto per gli oggetti magici. Quando hanno ucciso un nemico, ne divorano spesso l'intero corpo, inclusa la carne e l'equipaggiamento magico.

Arcano o Religione CD 29: Il corpo di un predatore d'acciaio contiene *residuum*, che può essere recuperato dopo averlo ucciso. Per questa ragione, molte creature planari danno la caccia ai predatori d'acciaio per sport o per trarne profitto.

GRUPPI DI INCONTRO

I predatori d'acciaio si possono trovare ovunque diano battaglia i servitori di Bane. Servono fedelmente a fianco di altre creature che operano per obiettivi comuni, ma possono rivoltarsi facilmente contro chi tradisce gli ideali di Bane.

Incontro di livello 21 (PE 17.600)
- ✦ 2 predatori d'acciaio (livello 20 soldato d'elite)
- ✦ 2 marut castigatori (livello 21 schermagliatore)

TODD LOCKWOOD

PROGENIE STELLARE

Warlock e saggi sanno che quando si osservano le stelle, alcune di esse ricambiano lo sguardo affamate. Quando una stella si trova nella corretta posizione nel cielo e la sua luce raggiunge il mondo con l'esatta angolazione, le progenie stellari camminano di nuovo sulla terra. Le progenie stellari sono esseri assolutamente malvagi.

Conoscenze delle progenie stellari

Dungeon CD 20: Le progenie stellari sono creature provenienti dalle stelle maligne del cielo notturno, corpi celesti maledetti che scrutano il mondo con una miscela di odio, rabbia e appetito famelico. Le progenie sono gli avatar di queste stelle, inviate nel mondo per causare distruzione. Alcune stelle hanno una sola progenie, ma altre manifestano una moltitudine di creature. La progenie della particolare stella appare al massimo una sola volta l'anno, ma di tanto in tanto una progenie resta intrappolata nel mondo e continua la sua campagna di devastazione finché non viene uccisa.

Dungeon CD 25: A volte, intorno a una progenie stellare si forma un culto perverso. Alcune progenie stellari si limitano a divorare i loro adoratori, ma altre tollerano la loro presenza e li sfruttano come alleati. I warlock che hanno stretto il patto stellare sono fatalmente attratti dalle progenie stellari. Che lo facciano per servirle, studiarle o distruggerle dipende dai particolari obiettivi e inclinazioni del singolo warlock.

Dungeon CD 27: È noto che le progenie stellari appaiono appena prima che si verifichino grandi tribolazioni, e alla convergenza di impareggiabili livelli di potere. Nel corso di grandi guerre, battaglie fra esseri divini e la preparazione di potenti rituali, le progenie compaiono sulla terra. La stella chiamata Allabar, un oggetto vagante conosciuto come Colui Che Apre la Via, orbita attraverso il cielo, facendo manifestare nel mondo la progenie di ogni stella a cui si avvicina. Alcuni credono che Allabar sia una stella dispettosa che gode nel diffondere il caos nel mondo e fra i suoi simili. Altri sostengono che Allabar stessa sia la più grande di tutte le stelle, uno strano essere proveniente da dimensioni al di là dell'universo, che manipola le altre stelle per i propri scopi insondabili. Quali possano essere i suoi fini, e il ruolo che vi giocano le progenie stellari, nessuno lo può indovinare. Prima che scomparisse in circostanze misteriose, il warlock Thulzar affermò di essere riuscito a mappare con precisione le incursioni di tutte le progenie stellari dai tempi della caduta di Bael Turath. Le sue ricerche mostravano uno schema emergente, ma lui, la sua torre e tutto il suo lavoro scomparvero senza preavviso durante una notte senza stelle, lasciando solo un cratere dalle pareti lisce rivestite di vetro.

Araldo di Hadar

Il fioco luccichio rossastro di Hadar è visibile a malapena nel cielo notturno, perché la stella sta bruciando dei suoi ultimi fuochi mentre si spegne lentamente trasformandosi in una palla di cenere senza vita. Secondo le Rivelazioni di Melech, una volta Hadar era la stella più splendente di tutto il firmamento, ma durante le calamità che portarono alla caduta di Bael Turath, esplose in un accecante lampo di luce e divenne poi una scheggia di brace color rosso sangue. Ora Hadar è in bilico sull'orlo dell'annichilimento. Un araldo di Hadar è l'avatar degli ultimi ansiti della stella morente, un mostro diabolico che diventa più forte in presenza di creature viventi.

TOMAS GIORELLO

Araldo di Hadar **Livello 15 Bruto**
Umanoide aberrante Medio PE 1.200

Iniziativa +9 **Sensi** Percezione +11; scurovisione
PF 180; **Sanguinante** 90
CA 27; **Tempra** 27, **Riflessi** 26, **Volontà** 27
Velocità 6

(+) **Artigli Famelici** (standard; a volontà)
+18 contro CA; 1d10 + 5 danni. *Effetto:* L'araldo di Hadar effettua un ulteriore attacco con gli *artigli famelici* contro lo stesso bersaglio o un bersaglio diverso.

+ **Frenesia Alimentare** (standard; incontro)
+18 contro CA; 1d10 + 5 danni. *Effetto:* L'araldo di Hadar effettua altri tre attacchi con gli *artigli famelici* contro lo stesso bersaglio o contro bersagli diversi. Una creatura non può essere scelta come bersaglio di più di due attacchi.

Alito della Stella Morente (standard; incontro)
Propagazione ravvicinata 5; +18 contro Riflessi; 2d10 + 5 danni, e il bersaglio non può spendere impulsi curativi o recuperare punti ferita (tiro salvezza termina).

Fame di Hadar (reazione immeditata, quando una creatura entro 5 quadretti dall'araldo di Hadar spende un impulso curativo; a volontà)
L'araldo sceglie una delle seguenti opzioni:
L'araldo scatta di 3 quadretti e deve terminare il movimento più vicino alla creatura che attiva il potere.
L'araldo effettua un attacco con gli *artigli famelici*.
L'araldo recupera l'uso di uno dei suoi poteri a incontro.
L'araldo ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire fino alla fine del suo turno successivo.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** telepatia 10
For 17 (+10) **Des** 15 (+9) **Sag** 18 (+11)
Cos 20 (+12) **Int** 10 (+7) **Car** 15 (+9)

Fauce di Acamar **Livello 15 Controllore**
Umanoide aberrante Grande PE 1.200

Iniziativa +9 **Sensi** Percezione +11; scurovisione
Stella Famelica aura 5; ogni creatura entro l'aura deve spendere 3 quadretti extra di movimento per ogni quadretto di cui si muove per allontanarsi dalla fauce di Acamar.
PF 145; **Sanguinante** 77
CA 29; **Tempra** 27, **Riflessi** 26, **Volontà** 27
Velocità 6

(+) **Tocco Divorante** (standard; a volontà)
Portata 2; +19 contro Riflessi; il bersaglio subisce 15 danni continuati (tiro salvezza termina).

Morsa della Stella Cadavere (minore; a volontà)
Emanazione ravvicinata 5; +19 contro Tempra; la fauce di Acamar tira il bersaglio di 3 quadretti.

Stella Divoratrice (standard; a volontà)
Emanazione ravvicinata 3; +19 contro Tempra; il bersaglio subisce 10 danni continuati (tiro salvezza termina).

Distruttrice di Vita
Quando un nemico adiacente alla fauce di Acamar supera un tiro salvezza contro i danni continuati, i danni continuati non terminano ma vengono ridotti di 5.

Divoratrice di Vita (reazione immediata, quando una creatura entro 2 quadretti dalla fauce di Acamar spende un impulso curativo; a volontà)
La portata di *tocco divorante* e l'area di emanazione di *morsa della stella cadavere* e *stella divoratrice* aumentano di 2 fino alla fine del turno successivo della fauce di Acamar.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** telepatia 10
For 20 (+12) **Des** 15 (+9) **Sag** 19 (+11)
Cos 17 (+10) **Int** 11 (+7) **Car** 16 (+10)

Conoscenze degli araldi di Hadar

Dungeon CD 18: Un araldo di Hadar viene generato dalla sua omonima, il residuo di una stella morente. L'araldo si nutre di energia vivente, incanalandola verso la sua creatrice nel tentativo di procrastinarne la morte imminente.

Fauce di Acamar

La stella Acamar è un astro cadavere, una stella morta fatta di puro nulla nero come l'inchiostro, che divora le altre stelle che si avvicinano troppo. La fauce di Acamar è la fame incarnata di quella stella maligna, un avatar di devastazione che divora tutto quello che incontra sul suo cammino.

In battaglia, la fauce di Acamar avanza in mezzo ai suoi avversari, confidando nel potere della magia che emana dal suo corpo per attirare le vittime verso la rovina. Il vento grida quando Acamar risucchia dentro di sé l'aria stessa intorno alla fauce. Le creature uccise dalla fauce vengono fatte a pezzi e trascinate via, scomparendo per sempre nella tenebra senza fine di Acamar. Le fauci sono ancora più micidiali quando vengono incontrate in gruppo: in questo caso, si ammassano intorno a una vittima e la squartano orribilmente mentre la tirano in diverse direzioni nello stesso momento.

FRANZ VOHWINKEL

Conoscenze delle fauci di Acamar

Dungeon CD 18: Una fauce di Acamar entra nel mondo quando l'oscuro influsso della stella cadavere raggiunge il culmine. La fauce si aggira per il mondo, risucchiando gli esseri viventi nel suo vuoto distruttivo per alimentare Acamar, una stella morta tormentata da una fame senza fine.

Germoglio di Gibbeth

Gibbeth è una stella verde maledetta, ritenuta custodire nel suo nucleo un essere totalmente inconoscibile. I warlock e gli altri fruitori dell'arcano dicono che Gibbeth mostrerà il suo volto solo alla fine del mondo, quando il fulgore dei suoi occhi e l'aspetto mostruoso del suo essere spingeranno l'intera creazione nell'abisso di una follia inesorabile. Il germoglio di Gibbeth è una terribile scheggia di quell'astro verde, un araldo della maledizione di Gibbeth e precursore degli eventi che verranno.

Quando il germoglio appare, non esistono due osservatori che possano accordarsi sul suo vero aspetto. Qualcuno vede un gigante cornuto con la pelle verde, mentre altri segnalano una creatura rossa e aracnomorfa con il volto di bambino o una mostruosità serpentiforme con decine di bocche sbavanti su tutta la lunghezza del corpo. I sapienti affermano che questo aspetto esteriore è una semplice manifestazione proiettata dalla scheggia di stella che dimora all'interno del germoglio. Lo stress psichico della visione anche di una semplice ombra dell'essenza di Gibbeth è tale che le menti mortali devono evocare immagini riconoscibili, per quanto bizzarre, per poterla accettare. Chiunque osservi la vera forma del germoglio è condannato alla pazzia.

Germoglio di Gibbeth	**Livello 17 Controllore**
Umanoide aberrante Grande	PE 1.600

Iniziativa +11 **Sensi** Percezione +11; scurovisione

Aura di Ripugnanza aura 10; ogni creatura entro l'aura non può bersagliare il germoglio di Gibbeth con attacchi in mischia o a distanza, a meno che non sia il nemico più vicino.

PF 163; **Sanguinante** 81; vedi anche *rivelazione di Gibbeth*

CA 31; **Tempra** 29, **Riflessi** 27, **Volontà** 29

Velocità 6

(+) **Schianto** (standard; a volontà)
Portata 2; +22 contro CA; 2d10 + 5 danni.

Sguardo Frantuma Mente (standard; a volontà) ✦ **Charme, Psichico, Sguardo**
Gittata 20; +21 contro Volontà; 1d8 + 2 danni psichici, e il bersaglio è dominato (tiro salvezza termina).

Riverbero Malefico di Gibbeth (opportunità, quando un nemico bersaglia il germoglio di Gibbeth con un attacco in mischia o a distanza; a volontà) ✦ **Charme, Psichico**
Gittata 20; bersaglia il nemico che attiva il potere; +21 contro Volontà; 1d8 + 2 danni psichici, e il germoglio di Gibbeth fa scorrere il bersaglio di 2 quadretti.

Rivelazione di Gibbeth (quando il germoglio di Gibbeth scende a 0 punti ferita) ✦ **Charme**
Emanazione ravvicinata 5; +21 contro Volontà; il bersaglio è frastornato e usa la sua azione standard in ogni turno per caricare o effettuare un attacco in mischia o a distanza contro il suo alleato più vicino (tiro salvezza termina).

Offerta a Gibbeth (reazione immediata, quando una creatura entro 2 quadretti dal germoglio di Gibbeth spende un impulso curativo; a volontà)
Il germoglio ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire fino alla fine del suo turno successivo.

Allineamento Caotico malvagio		**Linguaggi** telepatia 10
For 22 (+14)	**Des** 16 (+11)	**Sag** 17 (+11)
Cos 19 (+12)	**Int** 11 (+8)	**Car** 19 (+12)

Conoscenze dei germogli di Gibbeth

Dungeon CD 20: Un germoglio di Gibbeth si aggira per il mondo apparentemente a casaccio. Profeti, pazzi e cultisti sono attratti dalla sua presenza. Il germoglio aggredisce tipicamente qualsiasi creatura vivente che gli si avvicini, ma tollera la presenza degli adoratori.

Dungeon CD 25: Il germoglio si manifesta nel mondo quando Gibbeth è in congiunzione con la stella Allabar, un corpo celeste noto come Colui Che Apre la Via. Allabar orbita nel cielo seguendo uno schema differente da quello di qualsiasi altra stella. Il suo percorso è apparentemente casuale, e quando si avvicina a una delle stelle malefiche, la progenie di quella stella appare nel mondo. La stella errante evita solo Acamar, perché la fame di quell'astro è così intensa che distruggerebbe anche la stella che gli aprirebbe la via per il mondo.

Gruppi di incontro

La loro malignità sovrasta ogni cosa, ma le progenie stellari sono astute e calcolatrici quanto basta per intrattenere alleanze di convenienza.

Incontro di livello 13 (PE 4.200)

- 2 wight da battaglia comandanti (livello 12 soldato, *MM* 264)
- 1 beholder occhio di fiamma (livello 13 artigliere d'elite, *MM* 32)
- 1 araldo di Hadar (livello 15 bruto)

Incontro di livello 13 (PE 4.800)

- 2 orrori uncinati (livello 13 soldato, *MM* 200)
- 1 fauce di Acamar (livello 15 controllore)
- 2 mind flayer infiltrati (livello 14 appostato, *MM* 174)

STEVE ELLIS

Gli aracnidi giganti zampettano ovunque nel mondo e nei piani al di la di esso. Le loro ragnatele si possono trovare sospese in foreste oscure, antichi ruderi, caverne malsane, edifici abbandonati o sistemi fognari... in qualsiasi posto in cui le prede possono essere catturate e divorate.

Ragno fase

Questi astuti predatori della Selva Fatata sconfinano talvolta nel mondo in cerca di prede. Come i loro cugini naturali, si possono trovare in praticamente qualsiasi ambiente.

Ragno Fase	**Livello 8 Schermagliatore**
Bestia fatata Grande (ragno)	PE 350

Iniziativa +11 **Sensi** Percezione +7; percezione tellurica 10
PF 87; **Sanguinante** 43
CA 22; **Tempra** 19, **Riflessi** 21, **Volontà** 18
Velocità 6, scalata 6 (arrampicata del ragno), teletrasporto 6

(+) **Morso** (standard; a volontà) ✦ **Sonno, Veleno**
+13 contro CA; 1d8 + 5 danni, e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina). *Primo tiro salvezza fallito:* Il bersaglio sviene anziché essere rallentato (tiro salvezza termina).

+ **Morso Etereo** (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Teletrasporto**
Il ragno fase si teletrasporta di 10 quadretti ed effettua un attacco con il morso.

+ **Repulsione Eterea** (interruzione immediata, quando un nemico si muove adiacente al ragno fase; a volontà) ✦ **Teletrasporto**
Bersaglia il nemico che attiva il potere; +11 contro Volontà; il ragno fase teletrasporta il bersaglio di 4 quadretti.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
Abilità Furtività +14

For 17 (+7)	**Des** 20 (+9)	**Sag** 17 (+7)
Cos 15 (+6)	**Int** 5 (+1)	**Car** 10 (+4)

Tattiche dei ragni fase

Un ragno fase preferisce sorprendere la sua preda, utilizzando il suo attacco con il *morso etereo* per teletrasportarsi vicino a un nemico, morderlo e poi teletrasportarsi di nuovo fuori dalla sua portata. Grazie alla superiore mobilità conferitagli dalla sua innata capacità di teletrasporto, un ragno fase impegna raramente un singolo nemico più a lungo di un round o due prima di passare a un altro bersaglio.

I ragni fase utilizzano tattiche mordi e fuggi al fine di stancare le loro prede.

Conoscenze dei ragni fase

Arcano CD 20: Sebbene possano trarre nutrimento dal sangue di qualsiasi creatura vivente, i ragni fase preferiscono cibarsi di vittime fatate; è risaputo che abbiano distolto la loro attenzione da prede più facili per assalire questo tipo di creature.

Arcano CD 25: I ragni fase sono il risultato di antichi esperimenti magici condotti dagli eladrin nel tentativo di produrre una creatura che potesse essere addestrata per infiltrarsi nelle oscure dimore dei drow.

Gruppi di incontro

I ragni fase cacciano sia da soli che in branco. A volte operano anche al fianco di altri potenti creature fatate, in particolare gli eladrin.

Incontro di livello 7 (PE 1.650)
- 2 eladrin cavalieri fatati (livello 7 soldato, *MM* 104)
- 3 ragni fase (livello 8 schermagliatore)

STEVE ELLIS

Ragno fase e ragno spinoso

Ragno spinoso

Questo ragno gigantesco infesta vaste giungle dal sottobosco intricato, dove la vita vegetale è sufficientemente grande per fornirgli numerosi nascondigli da cui sorprendere gli sprovveduti. È risaputo che i ragni spinosi possono anche nidificare nel sottosuolo, dove le caverne e i dungeon più ampi offrono loro luoghi nei quali possono nascondersi e braccare le loro prede.

Ragno Spinoso **Livello 15 Appostato d'elite**
Bestia naturale Enorme (ragno) PE 2.400

Iniziativa +18 **Sensi** Percezione +8; percezione tellurica 10
PF 232; **Sanguinante** 116
CA 29; **Tempra** 27, **Riflessi** 29, **Volontà** 23
Tiri salvezza +2
Velocità 8, scalata 6 (arrampicata del ragno)
Punti azione 1

Morso (standard; a volontà) ✦ **Veleno**
Portata 2; +20 contro CA; 1d10 + 6 danni, e il bersaglio è rallentato e subisce 10 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina entrambi).

Spruzzo di Veleno Corrosivo (standard; a volontà) ✦ **Acido, Veleno**
Propagazione ravvicinata 5; +18 contro Riflessi; 2d8 + 6 danni da acido e da veleno, e il bersaglio è rallentato e subisce 10 danni da acido e da veleno continuati (tiro salvezza termina entrambi).

Deflagrazione di Spine (minore; ricarica ⚁ ⚅ ⚃)
Propagazione ravvicinata 5; +18 contro Tempra; il bersaglio è accecato e frastornato fino alla fine del turno successivo del ragno spinoso.

Camminare sulle Ragnatele
Un ragno spinoso ignora gli effetti delle ragnatele e degli sciami di ragni.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
Abilità Furtività +17
For 20 (+12) **Des** 24 (+14) **Sag** 13 (+8)
Cos 20 (+12) **Int** 3 (+3) **Car** 6 (+5)

Tattiche dei ragni spinosi

Un ragno spinoso utilizza *deflagrazione di spine* per disorientare i nemici, poi *spruzzo di veleno corrosivo* per rallentarli. Impiega il suo punto azione per effettuare entrambi gli attacchi nel primo round di combattimento. Successivamente, si avvicina per mordere i nemici frastornati o accecati.

Conoscenze dei ragni spinosi

Natura CD 18: Gli ettercap e i drow apprezzano questi grossi aracnidi come compagni e guardiani, ma è noto che anche altre razze li catturano e li addestrano.

Natura CD 23: I ragni spinosi vennero allevati molto tempo addietro dagli oni come loro cavalcature e servitori nelle grandi giungle del mondo.

Gruppi di incontro

Questi scaltri predatori cacciano da soli e in coppia. Sono attirati dalle battaglie, e si alleano con i drow o con i drider per braccare i loro nemici.

Incontro di livello 14 (PE 5.200)

- 1 ragno spinoso (livello 15 appostato d'elite)
- 1 drow maestro di lama (livello 13 schermagliatore d'elite, *MM* 98)
- 1 drow sacerdotessa (livello 15 controllore, *MM* 99)

Ragno tombale

Questi voraci assassini sono autentiche creature della Coltre Oscura, in quanto generano non morti come parte del loro ciclo vitale. I ragni tombali sono costantemente alla ricerca di opportunità per sconfinare nel mondo mortale, facendo spesso il nido nei cimiteri o nelle catacombe dove abbondano i cadaveri nei quali deporre le uova.

Ragno Tombale **Livello 11 Controllore d'elite**
Bestia ombra Grande (ragno) PE 1.200

Iniziativa +9 **Sensi** Percezione +12; percezione tellurica 10
PF 226; **Sanguinante** 113
CA 25; **Tempra** 23, **Riflessi** 22, **Volontà** 22
Resistenza 10 necrotico
Tiri salvezza +2
Velocità 6, scalata 6 (arrampicata del ragno)
Punti azione 1

Morso (standard; a volontà) ✦ **Necrotico, Veleno**
+16 contro CA; 1d8 + 5 danni, e il bersaglio è frastornato e subisce 10 danni necrotici e da veleno continuati (tiro salvezza termina entrambi). Inoltre, il bersaglio non può utilizzare l'azione di recuperare energie fino alla fine dell'incontro.

Rete di Ragnatela (minore 1/round; a volontà)
Gittata 10; +15 contro Riflessi; il bersaglio è trattenuto e riceve vulnerabilità 5 necrotico (tiro salvezza termina entrambi).

Terreno Telato (standard; ricarica ⚅ ⚃) ✦ **Zona**
Emanazione ad area 3 entro 10; +15 contro Riflessi; il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina). *Effetto:* L'emanazione crea una zona di ragnatele che permane fino alla fine dell'incontro. La zona è considerata terreno difficile.

Camminare sulle Ragnatele
Un ragno tombale ignora gli effetti delle ragnatele e degli sciami di ragni.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** -
Abilità Atletica +15 (+25 quando salta), Furtività +13
For 21 (+10) **Des** 18 (+9) **Sag** 15 (+7)
Cos 17 (+8) **Int** 3 (+1) **Car** 18 (+9)

Tattiche dei ragni tombali

Un ragno tombale utilizza *terreno telato* per ripartire il campo di battaglia. Impiega *rete di ragnatela* per trattenere quanti più avversari possibile, mordendoli quando glielo consente l'opportunità. Se diventa sanguinante, il ragno tombale sfrutta le sue considerevoli capacità di saltare e arrampicarsi per fuggire, ritornando in seguito per riprendere lo scontro.

Conoscenze dei ragni tombali

Arcano CD 16: Un ragno tombale depone le uova in un cadavere umanoide, creando una mummia animata nella quale centinaia di minuscoli ragni tombali abitano fino a quando la carcassa non si apre. I ragni tombali sono spesso impiegati dai seguaci di Orcus, che stimano molto la loro capacità innata di creare non morti come parte del proprio ciclo riproduttivo.

ADAM GILLESPIE

Covata di ragni tombali

Una covata di ragni tombali scaturisce dal cadavere nel quale è stata deposta.

Covata di Ragni Tombali	**Livello 10 Appostato**
Bestia ombra Media (ragno, sciame)	PE 500

Iniziativa +14 **Sensi** Percezione +5; percezione tellurica 10

Attacco dello Sciame aura 1; ogni nemico che inizia il proprio turno entro l'aura è rallentato fino all'inizio del suo turno successivo.

PF 84; **Sanguinante** 42

CA 24; **Tempra** 21, **Riflessi** 22, **Volontà** 20

Resistenza danni dimezzati dagli attacchi in mischia e a distanza; **Vulnerabilità** 5 contro attacchi ravvicinati e ad area

Velocità 5, scalata 5 (arrampicata del ragno)

(+) **Zanne Terribili** (standard; a volontà) ✦ **Necrotico, Veleno**
+13 contro Riflessi; 1d6 + 5 danni necrotici, e il bersaglio è immobilizzato e subisce 5 danni necrotici e da veleno continuati (tiro salvezza termina entrambi).

Scivolare nell'Ombra (standard; ricarica ⚁ ⚀)
La covata di ragni tombali scatta di 5 quadretti e ottiene un bonus di +4 a tutte le difese fino all'inizio del suo turno successivo.

Camminare sulle Ragnatele
Una covata di ragni tombali ignora gli effetti delle ragnatele e degli sciami di ragni.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** -

Abilità Furtività +15

For 15 (+7)	**Des** 21 (+10)	**Sag** 11 (+5)
Cos 18 (+9)	**Int** 1 (+0)	**Car** 18 (+9)

Tattiche delle covate di ragni tombali

Una covata di ragni tombali attacca la creatura vivente più vicina, a meno che non riceva ordini diversi dal suo genitore ragno tombale. Questi ammassi di ragni tombali allo stadio infantile utilizzano *scivolare nell'ombra* per muoversi intorno agli ostacoli viventi.

Gruppi di incontro

I ragni tombali nidificano solitamente nei pressi di cripte o catacombe in cui è possibile reperire cadaveri di umanoidi. Si incontrano talvolta in appoggio a potenti creature non morte, oltre che ai seguaci di Orcus.

Incontro di livello 11 (PE 3.300)

- 3 accoliti cremisi (livello 7 schermagliatore, *MM* 197)
- 1 sacerdote della morte di Orcus (livello 9 controllore, *MM* 197)
- 1 ragno tombale (livello 11 controllore d'elite)
- 2 wight da battaglia (livello 9 soldato, *MM* 264)

RAMPICANTE PREDATORE

I RAMPICANTI CARNIVORI SEMOVENTI minacciano chi abita o viaggia nelle regioni selvagge, e spesso si dimostrano pericolosi quanto qualsiasi animale da preda. Questi minacciosi vegetali vengono talvolta coltivati dalle driadi o dagli orrori rampicanti, che li impiegano come guardiani.

RAMPICANTE MORSAVERDE

IL GIGANTESCO RAMPICANTE MORSAVERDE SI AGGIRA LENTAMENTE nelle foreste, intrappolando ogni creatura tanto sprovveduta da avvicinarsi troppo.

Rampicante Morsaverde	**Livello 7 Soldato**
Bestia naturale Grande (vegetale)	PE 300

Iniziativa +3 **Sensi** Percezione +5; vista cieca 10
PF 83; **Sanguinante** 41
CA 23; **Tempra** 21, **Riflessi** 17, **Volontà** 19
Velocità 4 (camminare nelle foreste)

(+) **Ramo Contundente** (standard; a volontà)
+14 contro CA; 1d10 + 6 danni.

† **Viticcio Intrappolante** (standard; a volontà)
Portata 4; +10 contro Riflessi; 1d10 + 6 danni, e il bersaglio è afferrato.

† **Stretta Mordace** (minore; si ricarica quando nessuna creatura è influenzata da questo potere)
Bersaglia una creatura afferrata dal rampicante morsaverde; +10 contro Tempra; 2d4 danni, e il bersaglio è trattenuto e subisce 5 danni continuati (tiro salvezza termina).

Trascinare con i Viticci (minore; a volontà)
Il rampicante morsaverde scatta di 1 quadretto, trascinando qualsiasi creatura afferrata in uno spazio adiacente a sé.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
For 19 (+7) **Des** 10 (+3) **Sag** 14 (+5)
Cos 19 (+7) **Int** 2 (-1) **Car** 6 (+1)

CONOSCENZE DEI RAMPICANTI MORSAVERDE

Natura CD 14: I rampicanti morsaverde sono predatori lenti e opportunisti che si cibano di animali imprudenti, ma non hanno problemi ad attaccare anche prede più grosse.

RAMPICANTE SPINA DI SANGUE

I LETALI RAMPICANTI SPINA DI SANGUE SERPEGGIANO attraverso le foreste in cerca dei fluidi vitali delle altre creature, che prosciugano bramosamente con le loro spine dall'interno cavo.

Rampicante Spina di Sangue	**Livello 2 Soldato**
Bestia naturale Media (vegetale)	PE 125

Iniziativa +3 **Sensi** Percezione +3; vista cieca 10
PF 41; **Sanguinante** 20
CA 18; **Tempra** 15, **Riflessi** 12, **Volontà** 14
Velocità 5 (camminare nelle foreste)

(+) **Ramo Contundente** (standard; a volontà)
+9 contro CA; 1d8 + 5 danni.

† **Spina Trafiggente** (standard; si ricarica quando il rampicante spina di sangue non sta afferrando una creatura) ✦ **Guarigione**
Il rampicante trafigge le carni del bersaglio con una spina: +9 contro Tempra; 1d8 + 4 danni, e il bersaglio è afferrato.
Mantenere standard: Il rampicante mantiene la presa, il bersaglio subisce 2d8 + 4 danni, e il rampicante recupera 5 punti ferita.

Trascinare con i Viticci (minore; a volontà)
Il rampicante spina di sangue scatta di 1 quadretto, trascinando qualsiasi creatura afferrata in uno spazio adiacente a sé.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
For 17 (+4) **Des** 10 (+1) **Sag** 14 (+3)
Cos 17 (+4) **Int** 2 (-3) **Car** 6 (-1)

CONOSCENZE DEI RAMPICANTI SPINA DI SANGUE

Natura CD 10: Un rampicante spina di sangue attacca afferrando un avversario e succhiandogli il sangue attraverso una spina cava appuntita. Quando il rampicante si nutre, le sue foglie pallide assumono il colore del sangue della vittima.

RAMPICANTE TRANELLO

I RAMPICANTI TRANELLO HANNO APPETITI VORACI, e considerano la carne vivente particolarmente saporita. Cacciano sia sopra che sotto terra, e possono persino serpeggiare nell'acqua per colpire le prede che stanno nuotando.

Rampicante Tranello	**Livello 16 Controllore d'elite**
Bestia fatata Grande (vegetale)	PE 1.400

Iniziativa +15 **Sensi** Percezione +15; percezione tellurica 20
PF 308; **Sanguinante** 154; vedi anche *crescita rapida*
CA 30; **Tempra** 28, **Riflessi** 30, **Volontà** 25
Tiri salvezza +2
Velocità 6 (camminare nelle foreste), scalata 6, scavo 6, nuoto 6
Punti azione 1

(+) **Sferzata Velenosa** (standard; a volontà) ✦ **Veleno**
Portata 2; +20 contro Riflessi; 1d8 + 6 danni, e 5 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).

† **Calappio** (minore; a volontà)
Portata 4; +20 contro Tempra; 1d8 + 6 danni, e il bersaglio viene buttato a terra prono.

Rami Sferzanti (standard; a volontà) ✦ **Guarigione**
Emanazione ravvicinata 4; bersaglia i nemici; +20 contro Riflessi; 2d8 + 6 danni. Se il bersaglio è immobilizzato, questo attacco infligge 1d8 danni extra, e il rampicante tranello recupera 5 punti ferita.

Crescita Rapida (quando è reso sanguinante per la prima volta; incontro)
Il rampicante genera due virgulti di rampicante tranello in spazi entro 4 quadretti dalla sua posizione attuale. I virgulti agiscono al conteggio di iniziativa del rampicante principale, immediatamente dopo di esso.

Generare Virgulto (minore; a volontà)
Il rampicante subisce 10 danni e genera un virgulto di rampicante tranello in uno spazio entro 4 quadretti dalla sua posizione attuale. Il virgulto agisce al conteggio di iniziativa del rampicante principale, immediatamente dopo di esso.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
Abilità Atletica +18, Furtività +20 (+25 nel sottobosco, tra gli alberi o nelle paludi)

For 21 (+13)	**Des** 25 (+15)	**Sag** 15 (+10)
Cos 18 (+12)	**Int** 2 (+4)	**Car** 12 (+9)

Virgulto di rampicante tranello

I VIRGULTI SONO LE FORME IMMATURE del rampicante tranello, e possono essere generati dalla pianta principale durante il combattimento.

Virgulto di Rampicante Tranello **Livello 15 Controllore gregario**
Bestia fatata Media (vegetale) PE 300

Iniziativa +14 **Sensi** Percezione +14; percezione tellurica 20
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.
CA 29; **Tempra** 27, **Riflessi** 30, **Volontà** 23
Velocità 6, scavo 6

(↓) **Rami Avvolgenti** (standard; a volontà)
Portata 2; +20 contro Tempra; 12 danni, e il bersaglio è trattenuto (tiro salvezza termina).

Avviluppare
Ogni nemico adiacente al virgulto di rampicante tranello subisce una penalità di -2 ai tiri salvezza contro gli effetti di immobilizzato e trattenuto.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
Abilità Furtività +19 (+24 nel sottobosco, tra gli alberi o nelle paludi)

For 18 (+11)	**Des** 25 (+14)	**Sag** 15 (+9)
Cos 16 (+10)	**Int** 2 (+3)	**Car** 12 (+8)

Conoscenze dei rampicanti tranello

Natura CD 20: I rampicanti tranello infestano vaste estensioni di terra selvaggia nella Selva Fatata. Benché siano meno comuni nel mondo, risiedono spesso nei recessi più nascosti nelle foreste o delle paludi. Possono nuotare nell'acqua, scavare attraverso la terra e arrampicarsi sui tronchi degli alberi per raggiungere le prede.

Natura CD 25: Un rampicante tranello è dotato di un'astuzia insolita nei vegetali. Si nasconde spesso sotto il terriccio o tenta di confondersi in mezzo alle altre piante.

Natura CD 27: Di tanto in tanto, un'infestazione di rampicanti tranello diventa così vasta da costituire una minaccia per la civiltà. Alcuni studiosi ipotizzano che le frequenti fioriture di rampicanti tranello possano avere contribuito alla rovina dell'antico impero eladrin di Cendriane.

RAMPICANTE PREDATORE

CHRISTOPHER BURDETT

Gruppi di incontro

Le creature fatate a volte coltivano i rampicanti predatori come guardiani nei pressi delle loro dimore. Si ha notizia che gli uccelli stigei facciano il nido in queste piante, attirati dalla prospettiva di banchettare facilmente a scapito delle creature intrappolate.

Incontro di livello 2 (PE 675)
- 3 rampicanti spina di sangue (livello 2 soldato)
- 3 uccelli stigei (livello 1 appostato, *MM* 254)

Incontro di livello 9 (PE 2.200)
- 2 rampicanti morsaverde (livello 7 soldato)
- 1 pantera spettrale (livello 9 appostato, *MM* 205)
- 3 quickling corridori (livello 9 schermagliatore, *MM* 211)

Incontro di livello 17 (PE 9.600)
- 1 rampicante tranello (livello 16 controllore d'elite)
- 1 residuo incantatore funesto (livello 18 artigliere d'elite)
- 1 residuo cavaliere (livello 16 soldato d'elite)

RAZZIATORE DIMENSIONALE

Questi predatori astuti e furtivi viaggiano per i piani e nel mondo in cerca di facili vittime. Sono particolarmente attratti dai luoghi dove si radunano i mortali.

Razziatore Dimensionale	**Livello 4 Appostato**
Bestia magica aberrante Media	PE 175

Iniziativa +10 **Sensi** Percezione +5; visione crepuscolare
PF 45; **Sanguinante** 22
CA 18; **Tempra** 15, **Riflessi** 17, **Volontà** 16
Vulnerabilità psichico; un razziatore dimensionale che subisce danni psichici termina immediatamente la sua *forma di intangibilità planare*.
Velocità 7, teletrasporto 3

(+) **Morso** (standard; a volontà)
+9 contro CA; 2d6 + 3 danni.

+ **Distorsione di Realtà** (standard; utilizzabile solo quando è evanescente; a volontà) ✦ **Teletrasporto**
+7 contro Riflessi; 1d10 + 4 danni, e il razziatore dimensionale teletrasporta il bersaglio di 3 quadretti. Successivamente, il razziatore si teletrasporta di 3 quadretti in uno spazio adiacente al bersaglio.

Elusione Planare (reazione immediata, quando il razziatore dimensionale viene colpito da un attacco in mischia; ricarica ⚅⚅⚅) ✦ **Teletrasporto**
Il razziatore si teletrasporta di 3 quadretti.

Forma di Intangibilità Planare (standard; a volontà)
Il razziatore dimensionale si trasferisce parzialmente su un altro piano, ottenendo i tratti evanescente e intangibile fino alla fine del suo turno successivo o finché non colpisce o manca con un attacco. *Mantenere minore:* L'effetto permane.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Gergo delle Profondità

Abilità Furtività +11

For 11 (+2)	**Des** 18 (+6)	**Sag** 16 (+5)
Cos 15 (+4)	**Int** 4 (-1)	**Car** 12 (+3)

Tattiche dei razziatori dimensionali

I razziatori dimensionali sono creature pavide che preferiscono appostarsi in agguato o braccare gli avversari rimanendo nell'ombra. Un razziatore dimensionale aspetta sempre che i nemici siano impegnati in combattimento prima di avvicinarsi di soppiatto e sferrare attacchi opportunisti con il morso. Assume la forma di *intangibilità planare* quando viene colpito per la prima volta durante uno scontro, poi colpisce con *distorsione di realtà* per isolare un bersaglio dai compagni.

Conoscenze dei razziatori dimensionali

Dungeon CD 17: Questi esseri hanno poteri di teletrasporto e intangibilità. Alcuni razziatori dimensionali cercano prede facili, e si possono trovare nei pressi di città e altri luoghi dove esiste una elevata densità di popolazione.

Gruppi di incontro

Molte civiltà extraplanari impiegano i razziatori dimensionali come guardie e bestie da caccia. Tuttavia, gli istinti predatori di queste creature le inducono talvolta a balzare in una battaglia semplicemente perché una delle fazioni in lotta appare indebolita.

Incontro di livello 3 (PE 850)
- 2 razziatori dimensionali (livello 4 appostato)
- 2 ettercap guardiazanna (livello 4 soldato, *MM* 270)
- 1 gnomo arcanista (livello 3 controllore, *MM* 269)

BRIAN DESPAIN

RECUPERATORE

I RECUPERATORI SONO MOSTRUOSITÀ ARACNIDI create dai primordiali per stanare i loro nemici con precisione infallibile. Essendo dei costrutti, sono addestrati a eseguire gli ordini di creature potenti.

Recuperatore	**Livello 27 Soldato**
Animato elementale Enorme	PE 11.000

Iniziativa +24 **Sensi** Percezione +10; scurovisione, vista reale 10
PF 248; **Sanguinante** 124
CA 43; **Tempra** 39, **Riflessi** 40, **Volontà** 38
Immunità charme, paura; **Resistenza** 5 a tutti i danni
Velocità 8

(+) **Artigli** (standard; a volontà)
Portata 3; +34 contro CA; 2d8 + 8 danni.

(+) **Recuperare** (standard; utilizzabile solo quando il recuperatore non sta afferrando una creatura; a volontà)
Portata 3; +30 contro Tempra; 2d8 + 8 danni, e il bersaglio è afferrato. Il recuperatore può muovere una creatura afferrata senza dover effettuare un attacco di Forza.

Raggi Oculari (standard; un raggio si ricarica in ogni round - tirare un d4 per determinare quale) ✦ **Acido, Freddo, Fuoco, Tuono**
Il recuperatore proietta tutti i raggi come singola azione standard, ma ogni raggio deve scegliere come bersaglio una creatura diversa: gittata 10; +32 contro Riflessi.
1-Raggio di Acido: 2d10 + 9 danni da acido, e il bersaglio è accecato (tiro salvezza termina).
2-Raggio di Freddo: 2d10 + 9 danni da freddo, e il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).
3-Raggio di Fuoco: 2d10 + 9 danni da fuoco, e 15 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).
4-Raggio di Tuono: 2d10 + 9 danni da tuono, e il bersaglio è stordito (tiro salvezza termina).

Autoriparazione (standard; si ricarica quando è reso sanguinante per la prima volta) ✦ **Guarigione**
Il recuperatore recupera 20 punti ferita e ottiene un bonus di +4 alla CA fino all'inizio del suo turno successivo.

Precisione Infallibile (standard; giornaliero) ✦ **Teletrasporto**
Il recuperatore percepisce l'ubicazione generale del bersaglio o dell'esemplare più vicino del tipo di creatura che ha ricevuto ordine di localizzare. Il recuperatore si teletrasporta in uno spazio entro 10 quadretti dal bersaglio. Il bersaglio non deve necessariamente trovarsi sullo stesso piano del recuperatore quando la creatura utilizza questo potere.

Allineamento Senza allineamento		**Linguaggi** -
For 26 (+21)	**Des** 29 (+22)	**Sag** 25 (+20)
Cos 24 (+20)	**Int** 2 (+9)	**Car** 10 (+13)

TATTICHE DEI RECUPERATORI

Un recuperatore utilizza i *raggi oculari* ogni volta che è possibile. In qualsiasi round nel quale il recuperatore può usare almeno due raggi, li proietta, anche se così facendo dovesse provocare attacchi di opportunità. Se non può farlo, dilania gli avversari con i suoi artigli. Quando gli viene ordinato di trovare un bersaglio, un recuperatore concentra i suoi attacchi su quella creatura fino a quando non è in grado di afferrarla usando *recuperare*.

BEN WOOTTEN

CONOSCENZE DEI RECUPERATORI

Arcano CD 26: I recuperatori sono assassini e rapitori senza rivali, che hanno la capacità di trovare un bersaglio designato anche attraverso distanze interplanari. I loro raggi oculari possono facilmente distruggere o neutralizzare i nemici.

Arcano CD 31: I recuperatori possiedono un'intelligenza dominata da un unico pensiero, e negli eoni trascorsi dalla guerra cosmica hanno continuato a eseguire senza mai stancarsi gli incarichi che ricevettero prima di essere separati dai loro padroni primordiali.

I demoni appresero il segreto di comandare i recuperatori, trasformando questi costrutti in un altro strumento per i loro impulsi distruttivi.

GRUPPI DI INCONTRO

Se non stanno agendo da soli o svolgendo qualche antica missione, i recuperatori si incontrano a fianco dei demoni che ne hanno preso il controllo.

Incontro di livello 26 (PE 43.100)
- 1 immondo putrido abissale (livello 26 controllore)
- 1 marilith (livello 24 schermagliatore d'elite, *MM* 63)
- 2 recuperatori (livello 27 soldato)

REMORHAZ

I REMORHAZ SFRUTTANO IL LORO INTENSO CALORE INTERNO per scavare attraverso il ghiaccio e la roccia delle loro dimore artiche, facendo preda di qualsiasi creatura incontrino, persino giganti e draghi.

Remorhaz	**Livello 21 Bruto d'elite**
Bestia elementale Enorme	PE 6.400

Iniziativa +18 **Sensi** Percezione +15; visione crepuscolare
Calore Ustionante (**Fuoco**) aura 2; ogni creatura che inizia il proprio turno entro l'aura subisce 10 danni da fuoco.
PF 480; **Sanguinante** 240
CA 33; **Tempra** 33, **Riflessi** 34, **Volontà** 32
Tiri salvezza +2
Velocità 6, scavo 4 (scavare gallerie)
Punti azione 1

Morso (standard; a volontà)
Portata 2; +24 contro CA; 2d12 + 10 danni, e il bersaglio è afferrato.

Inghiottire (minore; a volontà) ✦ **Fuoco**
Portata 2; bersaglia una creatura afferrata dal remorhaz; +24 contro Tempra; il bersaglio è inghiottito e non si considera più afferrato. Finché è inghiottito, il bersaglio è trattenuto e subisce 10 danni più 10 danni da fuoco all'inizio del turno del remorhaz. La creatura inghiottita possiede linea di visuale e linea di effetto solo verso il remorhaz, e nessuna creatura possiede linea di visuale e linea di effetto verso il bersaglio. La creatura inghiottita può effettuare solo attacchi in mischia o attacchi ravvicinati. Se la creatura inghiottita infligge 30 danni al remorhaz con un solo attacco, il remorhaz la rigurgita in un quadretto adiacente, e la creatura non si considera più inghiottita. Quando il remorhaz muore, il bersaglio non si considera più inghiottito e può sfuggire come azione di movimento, apparendo nello spazio precedentemente occupato dal remorhaz.

Travolgimento (standard; a volontà)
Il remorhaz si muove della propria velocità e può entrare negli spazi dei nemici. Il remorhaz effettua un attacco contro ogni nemico di cui invade lo spazio: +22 contro Riflessi; 2d10 + 5 danni, e il bersaglio viene buttato a terra prono.

Carapace Immolante (standard; ricarica ⚅) ✦ **Fuoco**
Emanazione ravvicinata 1; +24 contro Riflessi; 3d10 + 5 danni da fuoco, e il bersaglio subisce 10 danni da fuoco continuati fino a quando non termina il suo turno in uno spazio non adiacente al remorhaz.

Calore Incollerito (reazione immediata, quando una creatura colpisce il remorhaz con un attacco in mischia; utilizzabile solo quando il remorhaz è sanguinante; a volontà) ✦ **Fuoco**
La creatura che attiva il potere subisce 10 danni da fuoco.

Allineamento Senza allineamento		**Linguaggi** -
For 23 (+16)	**Des** 26 (+18)	**Sag** 21 (+15)
Cos 20 (+15)	**Int** 5 (+7)	**Car** 10 (+10)

SAM WOOD

TATTICHE DEI REMORHAZ

Un remorhaz scava per raggiungere un nemico isolato e lo afferra con le sue poderose mandibole, poi tenta di inghiottirlo tutto intero.

CONOSCENZE DEI REMORHAZ

Arcano CD 22: Un remorhaz genera un intenso calore, specialmente quando è infuriato. I remorhaz sono famigerati per inghiottire intere le loro prede, sebbene non amino tentare di digerire dei pasti ancora in grado di causare loro dei danni.

Arcano CD 27: I remorhaz sono creature selvagge, ma a volte vengono addestrate dei giganti del gelo e utilizzate come guardiani.

GRUPPI DI INCONTRO

I giganti del gelo sono tra le poche creature che osano rischiare di addestrare i remorhaz.

Incontro di livello 18 (PE 11.200)
- 1 gigante del gelo (livello 17 bruto)
- 1 remorhaz (livello 21 bruto d'elite)
- 1 segugio di brina (livello 17 schermagliatore d'elite)

RESIDUO FATATO

Le passioni e le ossessioni di alcuni eladrin dalla volontà indomabile possono motivarli anche dopo la morte. Quando le loro forme fisiche vengono distrutte, i loro spiriti si liberano e continuano a combattere contro chi li ha uccisi.

Residuo cavaliere

Un residuo cavaliere combatte con pericolosa disperazione, sforzandosi di portare a compimento un compito lasciato in sospeso quando era vivo.

Residuo Cavaliere **Livello 16 Soldato d'elite**
Umanoide fatato Medio (non morto) PE 2.800

Iniziativa +17 **Sensi** Percezione +11; scurovisione
Disperazione Spiraleggiante aura 3; ogni nemico entro l'aura subisce una penalità di -2 ai tiri dei danni e ai tiri salvezza.
PF 152; **Sanguinante** 76; vedi anche *abbattimento spirituale* e *trasformazione in vestigio*
CA 32; **Tempra** 30, **Riflessi** 32, **Volontà** 29
Resistenza 10 necrotico; **Vulnerabilità** 5 radioso
Tiri salvezza +2 (+5 contro effetti di charme)
Velocità 6
Punti azione 1

Spada Lunga (standard; a volontà) ✦ **Necrotico**
+23 contro CA; 1d8 + 5 danni necrotici, e 5 danni necrotici continuati (tiro salvezza termina).

Doppio Attacco (standard; a volontà)
Il residuo cavaliere effettua due attacchi con la spada lunga.

Sfida Disperata (standard; incontro) ✦ **Necrotico**
Gittata 10; il bersaglio è marchiato fino alla fine dell'incontro o fino a quando il residuo cavaliere non si trasforma in un vestigio di cavaliere fatato. Quando è marchiato, il bersaglio subisce 8 danni necrotici ogni volta che compie un attacco che non include il cavaliere tra i bersagli.

Rotazione dello Spirito-Spada (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Necrotico**
Emanazione ravvicinata 1; +21 contro Riflessi; 2d8 + 7 danni necrotici, e 5 danni necrotici continuati (tiro salvezza termina).

Abbattimento Spirituale (quando è reso sanguinante per la prima volta) ✦ **Necrotico**
Emanazione ravvicinata 3; bersaglia i nemici; nessun tiro per colpire; 2d6 + 4 danni necrotici.

Passo Fatato (movimento; incontro) ✦ **Teletrasporto**
Il residuo cavaliere si teletrasporta di 5 quadretti.

Trasformazione in Vestigio (quando il residuo cavaliere scende a 0 punti ferita)
Il residuo diventa un vestigio di cavaliere fatato. Tutti gli effetti e le condizioni che influenzano il cavaliere terminano. Il vestigio agisce al conteggio di iniziativa del cavaliere.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Elfico
For 21 (+13) **Des** 25 (+15) **Sag** 17 (+11)
Cos 16 (+11) **Int** 17 (+11) **Car** 19 (+12)
Equipaggiamento corazza di scaglie, spada lunga

Vestigio di cavaliere fatato

Un vestigio di cavaliere fatato si abbandona a un'ira furibonda, trafiggendo i nemici con la sua spada spettrale e infliggendo loro ferite terribili.

Vestigio di Cavaliere Fatato **Livello 16 Appostato**
Umanoide fatato Medio (non morto) PE 1.400 o 0 se incontrato dopo un residuo cavaliere

Iniziativa +19 **Sensi** Percezione +11; scurovisione
Disperazione Spiraleggiante aura 3; ogni nemico entro l'aura subisce una penalità di -2 ai tiri dei danni e ai tiri salvezza.
PF 75; **Sanguinante** 37
CA 30; **Tempra** 30, **Riflessi** 32, **Volontà** 29
Resistenza 15 necrotico, evanescente; **Vulnerabilità** 10 radioso
Velocità 6, volo 6 (fluttuare), intangibile

Spada Fantasma (standard; a volontà) ✦ **Necrotico**
+19 contro Tempra; 1d8 + 5 danni necrotici, e il bersaglio concede vantaggio in combattimento al vestigio di cavaliere fatato (tiro salvezza termina).

Vantaggio in Combattimento ✦ **Necrotico**
Il vestigio di cavaliere fatato infligge 2d8 danni necrotici extra a qualsiasi bersaglio che gli conceda vantaggio in combattimento.

Scatto della Disperazione (movimento; ricarica ⚄ ⚅)
Il vestigio di cavaliere fatato scatta di 6 quadretti.

Passo Fatato (movimento; incontro) ✦ **Teletrasporto**
Il vestigio di cavaliere fatato si teletrasporta di 5 quadretti.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Elfico
For 21 (+13) **Des** 25 (+15) **Sag** 17 (+11)
Cos 16 (+11) **Int** 17 (+11) **Car** 19 (+12)

Residuo incantatore funesto

Circondato da un miasma di disperazione, un residuo incantatore funesto incanala il proprio odio attraverso la sua magia.

Residuo Incantatore Funesto **Livello 18 Artigliere d'elite**
Umanoide fatato Medio (non morto) PE 4.000

Iniziativa +14 **Sensi** Percezione +15; scurovisione
Disperazione Spiraleggiante aura 3; ogni nemico entro l'aura subisce una penalità di -2 ai tiri dei danni e ai tiri salvezza.
PF 130; **Sanguinante** 65; vedi anche *trasformazione in vestigio*
CA 30; **Tempra** 30, **Riflessi** 31, **Volontà** 31
Resistenza 10 necrotico; **Vulnerabilità** 5 radioso
Tiri salvezza +2 (+5 contro effetti di charme)
Velocità 6
Punti azione 1

Bastone Ferrato (standard; a volontà) ✦ **Necrotico**
+25 contro CA; 1d8 + 5 danni necrotici, e 5 danni necrotici continuati (tiro salvezza termina). Inoltre, il residuo incantatore funesto spinge il bersaglio di 1 quadretto.

Dardo dell'Anima (standard; a volontà) ✦ **Necrotico**
Gittata 10; +23 contro Tempra; 2d8 + 6 danni necrotici, e il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).

Doppio Attacco (standard; a volontà)
Il residuo incantatore funesto effettua due attacchi di *dardo dell'anima*.

Deflagrazione dell'Anima (standard; utilizzabile solo quando è sanguinante; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Necrotico**
Propagazione ravvicinata 3; +21 contro Tempra; 2d8 + 8 danni necrotici, e il bersaglio è indebolito fino alla fine del turno successivo del residuo incantatore funesto.

Passo Fatato (movimento; incontro) ✦ **Teletrasporto**
Il residuo incantatore funesto si teletrasporta di 5 quadretti.

Trasformazione in Vestigio (quando il residuo cavaliere scende a 0 punti ferita)
Il residuo diventa un vestigio di incantatore fatato. Tutti gli effetti e le condizioni che influenzano l'incantatore funesto terminano. Il vestigio agisce al conteggio di iniziativa dell'incantatore funesto.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Elfico
For 13 (+10) **Des** 21 (+14) **Sag** 22 (+15)
Cos 16 (+12) **Int** 23 (+15) **Car** 20 (+14)
Equipaggiamento bastone ferrato

Vestigio di incantatore fatato

Il vestigio di incantatore fatato non si cura minimamente della propria sopravvivenza, e il suo solo desiderio è quello di tormentare coloro che hanno distrutto la sua forma fisica.

Vestigio di Incantatore Fatato — **Livello 18 Appostato**
Umanoide fatato Medio (non morto) — PE 2.000 o 0 se incontrato dopo un residuo incantatore funesto

Iniziativa +17 — **Sensi** Percezione +11; scurovisione
Disperazione Spiraleggiante aura 3; ogni nemico entro l'aura subisce una penalità di -2 ai tiri dei danni e ai tiri salvezza.
PF 91; **Sanguinante** 45
CA 30; **Tempra** 28, **Riflessi** 32, **Volontà** 30
Resistenza 15 necrotico, evanescente; **Vulnerabilità** 10 radioso
Velocità 6, volo 6 (fluttuare), intangibile

Raggio di Umiltà (standard; a volontà) ✦ **Necrotico**
Gittata 5; +21 contro Volontà; 1d8 + 5 danni necrotici, 5 danni necrotici continuati, e il bersaglio deve effettuare due volte i tiri salvezza, tenendo per buono il risultato più basso (tiro salvezza termina entrambi).

Raggio del Rifiuto di Primavera (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Necrotico**
Gittata 5; +21 contro Volontà; 2d8 + 6 danni necrotici, e il bersaglio concede vantaggio in combattimento al vestigio di incantatore fatato (tiro salvezza termina).

Vantaggio in Combattimento ✦ **Necrotico**
Il vestigio di incantatore fatato infligge 2d8 danni necrotici extra a qualsiasi bersaglio che gli conceda vantaggio in combattimento.

Passo Fatato (movimento; incontro) ✦ **Teletrasporto**
Il vestigio di incantatore fatato si teletrasporta di 5 quadretti.

Scatto Maniacale (movimento; ricarica ⚄ ⚅)
Il vestigio di incantatore fatato scatta di 6 quadretti.

Allineamento Malvagio — **Linguaggi** Comune, Elfico
Abilità Furtività +20

For 13 (+10)	**Des** 22 (+15)	**Sag** 22 (+15)
Cos 16 (+12)	**Int** 26 (+17)	**Car** 20 (+14)

Conoscenze dei residui fatati

Arcano o Religione CD 20: I residui fatati sono eladrin cavalieri e maghi che rifiutano di morire. Non sono gli eladrin benigni e misurati della corte fatata, ma corrotti e depravati, lontani dalla grazia degli elfi. Quando degli avversari più giovani e più vitali sfidano la forza dei residui, questi esseri reagiscono furiosamente.

Arcano o Religione CD 25: I residui cavalieri si affliggono per il desiderio di rivivere le glorie passate; gli incantatori ambiscono a riscoprire i rituali e gli incantesimi perduti. Quando vengono distrutti, i residui fatati si trasformano in spiriti incorporei e vendicativi.

Gruppi di incontro

I residui fatati vengono incontrati insieme ad altri non morti, e addirittura in compagnia di eladrin viventi a loro fedeli.

Incontro di livello 18 (PE 11.600)

- 2 residui cavalieri (livello 16 soldato d'elite)
- 1 residuo incantatore funesto (livello 18 artigliere d'elite)
- 1 bralani dei venti d'autunno (livello 19 controllore, *MM* 104)

Residuo cavaliere e residuo incantatore funesto

ZOLTAN BOROS & GABOR SZIKSZAI

RUGGINOFAGO

I RUGGINOFAGI INFESTANO CAVERNE E DUNGEON cercando metalli da divorare, e sono l'incubo di qualsiasi creatura civilizzata che viva sotto terra.

RUGGINOFAGO

UN RUGGINOFAGO ATTACCA TIPICAMENTE la fonte di metallo più vicina, il che spesso equivale a dire il nemico più pesantemente corazzato.

Rugginofago **Livello 6 Schermagliatore**
Bestia naturale Media PE 250

Iniziativa +10 **Sensi** Percezione +5; visione crepuscolare
PF 66; **Sanguinante** 33
CA 20; **Tempra** 16, **Riflessi** 21, **Volontà** 17
Velocità 8

(+) **Morso** (standard; a volontà)
+11 contro CA; 1d10 + 5 danni, e se il bersaglio indossa un'armatura pesante, l'armatura è arrugginita fino alla fine dell'incontro. Quando un'armatura è arrugginita, il bersaglio subisce una penalità cumulativa di -1 alla CA, fino a una penalità massima di -5.

† **Dissolvere Metallo** (standard; incontro) ✦ **Recuperabile**
Bersaglia una creatura che indossa o impugna un oggetto magico arrugginito di 10° livello o inferiore o qualsiasi oggetto non magico arrugginito; +9 contro Riflessi; l'oggetto arrugginito viene distrutto.

Difesa Ossidante (quando il rugginofago viene colpito da un attacco con armi; a volontà)
L'arma utilizzata nell'attacco che attiva il potere è arrugginita fino alla fine dell'incontro. Quando un'arma è arrugginita, il bersaglio subisce una penalità cumulativa di -1 ai tiri per colpire con gli attacchi che utilizzano l'arma, fino a una penalità massima di -5.

Recuperare Residuum
Un rugginofago mangia qualsiasi oggetto che riesca a distruggere. Il *residuum* derivante da qualsiasi oggetto magico distrutto dal rugginofago può essere recuperato dal suo stomaco. Il *residuum* ha il valore di mercato dell'oggetto distrutto (non solo un quinto del valore).

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
For 8 (+2) **Des** 20 (+8) **Sag** 15 (+5)
Cos 10 (+3) **Int** 2 (-1) **Car** 12 (+4)

TATTICHE DEI RUGGINOFAGI

Il rugginofago è motivato dalla sua fame di metallo, che lo spinge a precipitarsi direttamente sul nemico più vicino che indossa un'armatura metallica o impugna un'arma da mischia metallica. Un rugginofago non è un avversario astuto, e spesso provoca attacchi di opportunità quando si volta verso il suo prossimo bersaglio. Di solito, dopo che un rugginofago ha dissolto un completo di armatura o qualche arma, si allontana, tutto contento con la pancia piena di deliziosa ruggine.

JASON A. ENGLE

SCIAME DI RUGGINOFAGI GIOVANI

GLI SCIAMI DI RUGGINOFAGI GIOVANI GIRANO INTORNO a molti nemici, tentando di assaggiare tutto il metallo che riescono a vedere.

Sciame di Rugginofagi Giovani **Livello 9 Soldato**
Bestia naturale Media (sciame) PE 400

Iniziativa +12 **Sensi** Percezione +5; visione crepuscolare
Attacco dello Sciame aura 1; ogni nemico che inizia il proprio turno entro l'aura subisce 3 danni. Se un nemico ha un oggetto arrugginito, è anche rallentato fino alla fine del suo turno.
PF 96; **Sanguinante** 46
CA 25; **Tempra** 19, **Riflessi** 24, **Volontà** 19
Resistenza danni dimezzati dagli attacchi in mischia e a distanza; **Vulnerabilità** 10 contro attacchi ravvicinati e ad area
Velocità 6

(+) **Sciame di Denti** (standard; a volontà)
+14 contro Riflessi; 2d8 + 1 danni, e se il bersaglio indossa un'armatura pesante, l'armatura è arrugginita fino alla fine dell'incontro. Quando un'armatura è arrugginita, il bersaglio subisce una penalità cumulativa di -1 alla CA, fino a una penalità massima di -5.

Difesa Ossidante (quando lo sciame di rugginofagi giovani viene colpito da un attacco con armi; a volontà)
L'arma utilizzata nell'attacco che attiva il potere è arrugginita fino alla fine dell'incontro. Quando un'arma è arrugginita, il bersaglio subisce una penalità cumulativa di -1 ai tiri per colpire con gli attacchi che utilizzano l'arma, fino a una penalità massima di -5.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
For 8 (+3) **Des** 22 (+10) **Sag** 13 (+5)
Cos 12 (+5) **Int** 2 (+0) **Car** 12 (+5)

Arcanofago

Alcuni rugginofagi sviluppano un gusto per la magia e mangiano oggetti imbevuti di energia arcana per crescere più grandi e forti.

Arcanofago	**Livello 11 Schermagliatore**
Bestia naturale Grande	PE 600

Iniziativa +13 **Sensi** Percezione +9; visione crepuscolare
PF 110; **Sanguinante** 55
CA 25; **Tempra** 20, **Riflessi** 25, **Volontà** 23
Velocità 8

(+) **Morso** (standard; a volontà)
+16 contro CA; 2d6 + 6 danni, e se il bersaglio indossa un'armatura magica, l'armatura è in decadimento fino alla fine dell'incontro. Quando un'armatura è in decadimento, il suo bonus di potenziamento subisce una penalità cumulativa di -1, fino al massimo del bonus di potenziamento totale dell'armatura.

† **Dissolvere Oggetto** (standard; ricarica ⚅) ✦ **Recuperabile**
Bersaglia una creatura che indossa o impugna un oggetto magico in decadimento di 15° livello o inferiore; +14 contro Riflessi; l'oggetto in decadimento viene distrutto.

Divorare Magia (quando l'arcanofago viene colpito da un attacco che utilizza un'arma magica o uno strumento magico; a volontà)
Lo strumento o arma utilizzata nell'attacco che attiva il potere è in decadimento fino alla fine dell'incontro. Quando uno strumento o un'arma è in decadimento, il bersaglio subisce una penalità cumulativa di -1 al bonus di potenziamento dello strumento o dell'arma, fino al massimo del bonus di potenziamento totale dell'oggetto.

Recuperare Residuum
Un arcanofago mangia qualsiasi oggetto che riesca a distruggere. Il *residuum* derivante da qualsiasi oggetto magico distrutto dall'arcanofago può essere recuperato dal suo stomaco. Il *residuum* ha il valore di mercato dell'oggetto distrutto (non solo un quinto del valore).

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -

For 12 (+6)	**Des** 23 (+11)	**Sag** 18 (+9)
Cos 14 (+7)	**Int** 2 (+1)	**Car** 13 (+6)

Conoscenze dei rugginofagi

Natura CD 14: I rugginofagi mangiano i metalli per sopravvivere. La maggior parte di queste creature trascorre la propria vita risucchiando i minerali dalla pietra, ma i metalli puri lavorati li attirano come il sangue attrae gli squali.

Dato che le loro fonti di cibo sono scarse, i rugginofagi hanno tipicamente solo uno o due cuccioli per covata. Nei luoghi dove il cibo abbonda, ad esempio vicino a un giacimento o una vena di metallo, una coppia di rugginofagi può avere anche dozzine di cuccioli.

Natura CD 19: Un rugginofago che si ciba di *residuum* lo conserva all'interno del proprio corpo, e la preziosa sostanza può essere recuperata dopo la sua morte. Gli esemplari che ingeriscono grandi quantità di *residuum*, chiamati arcanofagi, alla fine lo assorbono nel loro organismo, diventando più grandi e affamati di nuova magia.

Gruppi di incontro

I rugginofagi sono creature opportuniste, i loro alleati si astengono dall'uso di utensili o armi metalliche. A volte i lucertoloidi impiegano queste creature per avere migliori probabilità di successo contro i nemici meglio armati.

Incontro di livello 6 (PE 1.250)
- 2 lucertoloidi scaglienere energumeni (livello 6 bruto, *MM* 166)
- 1 lucertoloide scaglieverdi mistico degli acquitrini (livello 6 controllore, *MM* 166)
- 2 rugginofagi (livello 6 schermagliatore)

Incontro di livello 8 (PE 1.750)
- 1 arcanofago (livello 11 schermagliatore)
- 1 spriggan avvizzitore (livello 8 artigliere)
- 2 sciami di rugginofagi giovani (livello 9 soldato)

Guida all'uso del rugginofago

Per un PG, la prospettiva di perdere il suo prezioso equipaggiamento è più spaventosa della minaccia di scendere a 0 punti ferita. A causa di ciò, affrontare alcuni rugginofagi può essere per i giocatori un'esperienza più terrificante del combattere un furibondo drago rosso. Un personaggio che perda la sua armatura diviene estremamente vulnerabile, e un avventuriero che ha perduto un'arma magica diventa molto meno efficace negli incontri successivi. Quando un rugginofago divora l'arma di un PG, gli infligge una significativa penalità ai tiri per colpire e ai tiri dei danni fino a quando non è in grado di trovare un sostituto adatto. Un PG che perda l'armatura a causa di un rugginofago subisce una riduzione ancora più drammatica della CA, a meno che non sia possibile procurarsi una corazza di ricambio.

La possibilità di recuperare il *residuum* degli oggetti divorati da un rugginofago o arcanofago allevia in qualche misura questo svantaggio, ma i PG dovranno comunque avere modo di riposare e usare il rituale Incantare Oggetto Magico, o addirittura "tornare in città" per sostituire in qualche modo l'oggetto perduto. Tuttavia, il DM non desidera certo che un incontro con un rugginofago sia il motivo che costringe i PG a interrompere l'avventura! Quando si include un rugginofago in un incontro, bisogna lasciare ai PG la possibilità di proseguire la storia, anche se forse con un equipaggiamento non ottimale. Per esempio, gli eroi potrebbero avere risolto un precedente incontro che ha fornito loro delle armi o delle armature che normalmente non avrebbero utilizzato, o forse sono in grado di realizzare dei randelli o altre armi improvvisate avvalendosi dei materiali che trovano sul posto.

Alla fine, comunque, i PG dovrebbero avere l'opportunità di recuperare l'equipaggiamento che hanno perduto, utilizzando il *residuum* recuperabile dalla carcassa del mostro. Anche se gli avventurieri possono perdere un oggetto, si presuppone che la perdita subita sia solo temporanea, ed è per questo motivo che il *residuum* recuperato dal corpo di un rugginofago è uguale al valore pieno dell'oggetto distrutto. Scoprire come i PG fanno fronte alla perdita è in definitiva il motivo per cui questi mostri sono divertenti da usare, ma occorre fare attenzione ai PG che vogliono tentare di abusare dei poteri di un rugginofago dandogli da mangiare degli oggetti che normalmente il gruppo rivenderebbe a un quinto del loro valore! In questi casi, il DM dovrebbe ridurre il *residuum* rimanente a solo un quinto del valore dell'oggetto, rendendo sostanzialmente il rugginofago un rituale di Disincantare Oggetto gratuito e ambulante.

SCHEGGIA DEL CAOS

Nel vortice impetuoso che segna i confini dell'Abisso, l'energia ribollente del Caos Elementale si mescola a una malvagità che pervade ogni cosa. Dove le due forze si congiungono, nascono le schegge del caos: creature maligne e intelligenti fatte di cristallo vivente.

SCHEGGIA DI TEMPESTA

Una scheggia di tempesta investe i suoi avversari con potenti scariche di tuoni e fulmini.

Scheggia di Tempesta **Livello 4 Artigliere**
Bestia magica elementale Media PE 175

Iniziativa +6 **Sensi** Percezione +4; scurovisione
Tempesta Statica (Fulmine, Tuono) aura 2; ogni nemico che termina il proprio turno entro l'aura subisce 3 danni da fulmine e da tuono. Un nemico immobilizzato subisce invece 5 danni da fulmine e da tuono.
PF 44; **Sanguinante** 22; vedi anche *frammentazione tempestosa*
CA 16; **Tempra** 15, **Riflessi** 17, **Volontà** 15
Immunità malattia, veleno; **Resistenza** 5 variabile (1/incontro)
Velocità 3, volo 3 (fluttuare)
(+) **Attacco di Tuono** (standard; a volontà) ✦ **Tuono**
+9 contro Tempra; 1d6 + 4 danni, e se il bersaglio è sanguinante viene buttato a terra prono.
Dardo Elettrificato (standard; a volontà) ✦ **Fulmine**
Gittata 10; +9 contro Tempra; 1d6 + 4 danni da fulmine, e se il bersaglio non termina il suo prossimo turno ad almeno 4 quadretti da dove lo ha iniziato, subisce 3d6 + 6 danni da fulmine.
Frammentazione Tempestosa (quando la scheggia di tempesta scende a 0 punti ferita) ✦ **Fulmine, Tuono**
Emanazione ravvicinata 3; +9 contro Tempra; 2d6 danni da fulmine e da tuono, e il bersaglio viene spinto di 3 quadretti e assordato (tiro salvezza termina).
Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Abissale
For 15 (+4) **Des** 18 (+6) **Sag** 14 (+4)
Cos 14 (+4) **Int** 7 (+0) **Car** 15 (+4)

SCHEGGIA DI MORTE

Queste schegge dalla luminescenza spettrale prosciugano la vita dei loro nemici.

Scheggia di Morte **Livello 8 Artigliere**
Bestia magica elementale Media PE 350

Iniziativa +9 **Sensi** Percezione +7; scurovisione
Ombra della Morte (Necrotico) aura 2; ogni nemico che termina il proprio turno entro l'aura subisce 4 danni necrotici. Un nemico rallentato subisce invece 6 danni necrotici.
PF 71; **Sanguinante** 35
CA 20; **Tempra** 19, **Riflessi** 21, **Volontà** 19
Immunità malattia, veleno; **Resistenza** 10 necrotico, 5 variabile (1/incontro); vedi anche *dalla vita alla morte*
Velocità 3, volo 3 (fluttuare)
(+) **Scheggia Affilata** (standard; a volontà)
+13 contro Riflessi; 1d10 + 4 danni.
Dardo Mortale (standard; a volontà) ✦ **Necrotico**
Gittata 10; +13 contro Tempra; 2d6 + 5 danni necrotici, e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).
Frattura Critica (reazione immediata, quando un nemico ottiene un colpo critico contro la scheggia di morte; incontro) ✦ **Necrotico**
Emanazione ravvicinata 2; bersaglia i nemici; +13 contro Tempra; 1d8 + 5 danni necrotici, e il bersaglio è indebolito fino alla fine del suo turno successivo.
Dalla Vita alla Morte (ogni volta che la scheggia di morte resiste ai danni)
Gli attacchi della scheggia di morte infliggono 1d8 danni extra fino alla fine del suo turno successivo.
Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Abissale
Abilità Furtività +14
For 14 (+6) **Des** 20 (+9) **Sag** 16 (+7)
Cos 17 (+7) **Int** 7 (+2) **Car** 14 (+6)

SCHEGGIA DI FIAMME

Le schegge di fiamme irradiano calore e possono colpire con getti di fuoco anche le creature lontane.

Scheggia di Fiamme **Livello 12 Artigliere**
Bestia magica elementale Media PE 700

Iniziativa +10 **Sensi** Percezione +8; scurovisione
Onda di Calore (Fuoco) aura 2; ogni nemico che termina il proprio turno entro l'aura subisce 5 danni da fuoco e una penalità di -2 ai tiri salvezza contro i danni da fuoco continuati durante il suo turno attuale.
PF 100; **Sanguinante** 50; vedi anche *frammentazione fiammeggiante*
CA 24; **Tempra** 25, **Riflessi** 23, **Volontà** 23
Immunità malattia, veleno; **Resistenza** 10 variabile (2/incontro)
Velocità 4, volo 4 (fluttuare)
(+) **Scheggia Ardente** (standard; a volontà) ✦ **Fuoco**
+17 contro Riflessi; 1d8 + 5 danni da fuoco.
Frammentazione Fiammeggiante (quando la scheggia di fiamme scende a 0 punti ferita) ✦ **Fuoco**
Emanazione ravvicinata 2; +17 contro Riflessi; 1d8 + 5 danni da fuoco, e il bersaglio subisce 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).
Esplosione di Fiamme (standard; a volontà) ✦ **Fuoco**
Emanazione ad area 2 entro 20; +17 contro Riflessi; 1d8 + 5 danni da fuoco.
Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Abissale
For 19 (+10) **Des** 19 (+10) **Sag** 15 (+8)
Cos 22 (+12) **Int** 7 (+4) **Car** 18 (+10)

(Da sinistra a destra) scheggia di fiamme, scheggia di morte, scheggia di tempesta, scheggia prismatica

Scheggia prismatica

Le schegge prismatiche hanno forme cristalline multicolori, e abbagliano i loro bersagli prima di ucciderli.

Scheggia Prismatica	**Livello 16 Artigliere**
Bestia magica elemente Media	PE 1.400

Iniziativa +13 **Sensi** Percezione +9; scurovisione

Corona Prismatica (Radioso) aura 2; ogni nemico che termina il proprio turno entro l'aura subisce 5 danni radiosi e una penalità di -2 ai tiri salvezza durante il suo turno attuale.

PF 123; **Sanguinante** 61; vedi anche *frammentazione prismatica*

CA 28; **Tempra** 27, **Riflessi** 27, **Volontà** 29

Immunità malattia, veleno, radioso; **Resistenza** 10 variabile (4/incontro)

Velocità 4, volo 4 (fluttuare)

(+) **Baluginio Prismatico** (standard; a volontà) ✦ **Radioso**
+21 contro Riflessi; 1d10 + 7 danni radiosi.

Dardo Iridescente (standard; a volontà) ✦ **Radioso**
Gittata 20; +21 contro Volontà; 2d8 + 7 danni radiosi, e il bersaglio è accecato fino alla fine del turno successivo della scheggia prismatica.

Colori Lampeggianti (minore; ricarica ⚁ ⚅)
Emanazione ravvicinata 3; bersaglia i nemici; +21 contro Volontà; il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Frammentazione Prismatica (quando la scheggia di tempesta scende a 0 punti ferita) ✦ **Radioso**
Emanazione ravvicinata 2; +21 contro Volontà; 2d8 + 7 danni radiosi, e il bersaglio è accecato (tiro salvezza termina).

Allineamento Caotico malvagio		**Linguaggi** Abissale
For 19 (+12)	**Des** 20 (+13)	**Sag** 13 (+9)
Cos 21 (+13)	**Int** 7 (+6)	**Car** 24 (+15)

Conoscenze delle schegge del caos

Arcano CD 10: Le schegge del caos sono creature cristalline senzienti formatesi nel vortice impetuoso in cui i livelli più profondi del Caos Elementale diventano l'Abisso.

Arcano CD 16: Le schegge del caos esistono a causa dell'influenza della scheggia di pura malvagità da cui l'Abisso è stato creato. Le leggende narrano che le più potenti tra le schegge del caos siano frammenti di questo leggendario elemento cristallino.

Arcano CD 21: I maghi e coloro che attingono potere dal Caos Elementale catturano talvolta le schegge del caos per usarle come fonti di energia.

Gruppi di incontro

Le schegge del caos viaggiano insieme in piccoli ammassi, seminando rovina dovunque vadano. Sono anche molto ricercate dagli incantatori arcani e dalle creature del Caos Elementale, che le impiegano come potenti (anche se imprevedibili) guardiani.

Incontro di livello 7 (PE 1.500)
- 2 schegge di morte (livello 8 artigliere)
- 1 demone tracimasangue (livello 7 schermagliatore)
- 2 evistro (livello 6 bruto, *MM* 60)

Incontro di livello 17 (PE 8.200)
- 1 scheggia prismatica (livello 16 artigliere)
- 3 slaad blu (livello 17 bruto, *MM* 240)
- 1 slaad verde (livello 18 controllore, *MM* 240)

FRANZ VOHWINKEL

SCHELETRO

Gli scheletri esistono di rado senza uno scopo ben preciso. Che vengano creati attraverso rituali necromantici o rianimati da una tomba, attaccano senza tregua quando ricevono l'ordine di uccidere.

SCHELETRO FRANTUMAOSSA

I veloci scheletri frantumaossa balzano senza timore nella battaglia e vibrano pesanti randelli con rapidità fulminea.

Scheletro Frantumaossa **Livello 7 Soldato**
Animato naturale Grande (non morto), minotauro PE 300

Iniziativa +10 **Sensi** Percezione +6; scurovisione
PF 80; **Sanguinante** 40
CA 22; **Tempra** 21, **Riflessi** 21, **Volontà** 19
Immunità malattia, veleno; **Resistenza** 10 necrotico; **Vulnerabilità** 5 radioso
Velocità 8

(+) **Randello Pesante** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Portata 2; +13 contro CA; 1d10 + 5 danni.

+ **Colpo Frantumante** (standard; ricarica ⁞⁞) ✦ **Arma**
Portata 2; +13 contro CA; 2d10 + 5 danni, e il bersaglio viene buttato a terra prono.

Minaccia con Portata
Uno scheletro frantumaossa può effettuare attacchi di opportunità contro tutti i nemici presenti entro la sua portata (2 quadretti).

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
For 20 (+8) **Des** 21 (+8) **Sag** 16 (+6)
Cos 16 (+6) **Int** 3 (-1) **Car** 3 (-1)
Equipaggiamento randello pesante

ADAM GILLESPIE

DESTRIERO SCHELETRICO

Un destriero scheletrico montato da un cavaliere scheletrico è l'unità base di cavalleria di un esercito di non morti.

Destriero Scheletrico **Livello 3 Schermagliatore**
Animato naturale Grande (cavalcatura, non morto) PE 150

Iniziativa +6 **Sensi** Percezione +2; scurovisione
PF 47; **Sanguinante** 23
CA 17; **Tempra** 15, **Riflessi** 16, **Volontà** 14
Immunità malattia, veleno
Velocità 8

(+) **Calcio** (standard; a volontà)
+8 contro CA; 1d8 + 2 danni.

+ **Attacco Mobile in Mischia** (standard; a volontà)
Il destriero scheletrico si muove della propria velocità ed effettua un attacco con il calcio durante il movimento. Il destriero non provoca attacchi di opportunità quando si allontana dal bersaglio di questo attacco.

← **Nitrito della Morte** (minore; ricarica ⁞⁞) ✦ **Paura**
Emanazione ravvicinata 3; bersaglia i nemici; +6 contro Volontà; il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina).

Cavalcatura dei Morti (quando è cavalcato da una creatura amichevole di 3° livello o superiore) ✦ **Cavalcatura**
Quando il destriero scheletrico utilizza *attacco mobile in mischia*, il cavaliere effettua un attacco basilare in mischia durante il movimento come azione gratuita. Il cavaliere può scegliere di rinunciare al suo attacco basilare e all'attacco della cavalcatura per utilizzare invece uno dei suoi poteri di attacco in mischia durante il movimento.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
For 12 (+2) **Des** 17 (+4) **Sag** 13 (+2)
Cos 15 (+3) **Int** 3 (-3) **Car** 3 (-3)

CONOSCENZE DEGLI SCHELETRI

Religione CD 12: Gli scheletri frantumaossa si originano dalle ossa di ogre, minotauri, oni, giganti e altre grandi creature.

I destrieri scheletrici si rianimano di rado da soli; di solito si risvegliano dalla morte insieme ai loro cavalieri o vengono creati da rituali per fungere da cavalcature. Senza bisogno di riposare o di nutrirsi, queste creature forniscono a qualsiasi combattente i loro servizi instancabili.

GRUPPI DI INCONTRO

Gli scheletri fanno ben poco di loro spontanea volontà, pertanto gli scheletri frantumaossa sono spesso incontrati nel ruolo di guardie, e i destrieri scheletrici in quello di cavalcature.

Incontro di livello 5 (PE 1.025)
- 1 wight strettaletale (livello 4 controllore, *MM* 264)
- 3 destrieri scheletrici (livello 3 schermagliatore)
- 2 wight (livello 5 schermagliatore, *MM* 264)

Incontro di livello 6 (PE 1.450)
- 3 scheletri frantumaossa (livello 7 soldato)
- 1 orco occhio di Gruumsh (livello 5 controllore, *MM* 191)
- 1 zombi abnorme (livello 8 bruto, *MM* 275)

Gli spiritelli esistono in grande varietà nella Selva Fatata, dove sono comuni quanto gli uccelli. La maggior parte di questi esseri non presenta una minaccia maggiore di qualche risatina fra le ombre, ma alcuni si radunano in pericolosi sciami.

Sciame di spiritelli dell'ombra

Oscuri fatati con il gusto per il sangue e una inclinazione per provocare il caos, gli spiritelli dell'ombra si radunano nelle rare sacche d'ombra presenti nella Selva Fatata e braccano qualsiasi creatura che sconfini nel loro dominio.

Sciame di Spiritelli dell'Ombra	**Livello 4 Controllore**
Umanoide fatato Medio (sciame)	PE 175

Iniziativa +6 **Sensi** Percezione +8; vista cieca 6

Attacco dello Sciame aura 1; ogni nemico che inizia il proprio turno entro l'aura subisce 3 danni.

PF 55; **Sanguinante** 27

CA 18; **Tempra** 15, **Riflessi** 17, **Volontà** 15

Resistenza danni dimezzati dagli attacchi in mischia e a distanza; **Vulnerabilità** 5 contro attacchi ravvicinati e ad area

Velocità 4, volo 6 (fluttuare)

⊕ **Sciame di Zanne e Lame** (standard; a volontà)
+10 contro CA; 1d6 + 4 danni.

⇐ **Onda Oscura** (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Necrotico, Zona**
Emanazione ravvicinata 3; +8 contro Riflessi; 2d8 + 4 danni necrotici. *Effetto:* L'emanazione crea una zona di oscurità che permane fino alla fine del turno successivo dello sciame di spiritelli dell'ombra. La zona blocca la linea di visuale.

Svanire (reazione immediata, quando lo sciame di spiritelli dell'ombra subisce danni; incontro) ✦ **Illusione**
Lo sciame di spiritelli dell'ombra è invisibile finché non colpisce o manca con un attacco o fino alla fine del suo turno successivo.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Elfico

Abilità Furtività +11

For 8 (+1)	**Des** 18 (+6)	**Sag** 13 (+3)
Cos 15 (+4)	**Int** 13 (+3)	**Car** 15 (+4)

Tattiche degli sciami di spiritelli dell'ombra

Lo sciame di spiritelli dell'ombra vola nel mezzo dei suoi avversari e utilizza il suo attacco *onda oscura*. Poi lo sciame svolazza in giro per sfruttare al meglio il potere *sciame di zanne e lame* fino a quando *onda oscura* non si ricarica.

CHRIS SEAMAN

Conoscenze degli sciami di spiritelli dell'ombra

Arcano CD 12: Sebbene gli sciami di spiritelli dell'ombra provengano dalla Selva Fatata, quelli che riescono a raggiungere il mondo si radunano spesso nelle aree in cui potrebbero essere in grado di effettuare l'attraversamento nella Coltre Oscura. È risaputo che gnomi e spriggan hanno impiegato gli sciami di spiritelli dell'ombra come diversivo mentre perseguivano obiettivi troppo sottili perché gli spiritelli potessero aiutarli direttamente.

Gruppi di incontro

Gli sciami di spiritelli combattono spesso a fianco di altre creature fatate. In genere non si trovano nei paraggi di grandi paesi o città, e preferiscono le zone più rurali.

Incontro di livello 5 (PE 1.050)

- 2 ettercap guardiazanna (livello 4 soldato, *MM* 109)
- 2 pantere fatate (livello 4 schermagliatore, *MM* 205)
- 2 sciami di spiritelli dell'ombra (livello 4 controllore)

JIM NELSON

SFINGE

Qualcuno asserisce che gli dèi abbiano creato le sfingi per mettere alla prova il carattere degli eroi o proteggere luoghi sacri; altri dicono che sono dei primordiali nati prima dell'avvento degli dèi.

Sfinge dei Misteri

Queste creature si dilettano a chiedere alle loro prede le risposte a complessi indovinelli o oscuri frammenti di conoscenze e interpretazioni di profezie.

Sfinge dei Misteri — **Livello 19 Bruto**
Bestia magica immortale Grande — PE 2.400

Iniziativa +15 — **Sensi** Percezione +23; visione crepuscolare
PF 224; **Sanguinante** 112
CA 31; **Tempra** 30, **Riflessi** 31, **Volontà** 32
Velocità 6, volo 6
Punti azione 1

Artigli Antichi (standard; a volontà)
Portata 2; +22 contro CA; 3d10 + 5 danni.

Morso delle Età (standard; a volontà)
Portata 2; +22 contro CA; 1d10 + 5 danni, e il bersaglio viene buttato a terra prono e resta immobilizzato (tiro salvezza termina).

Indovina Indovinello (minore; a volontà) ✦ **Psichico**
Gittata 10; la sfinge dei misteri obbliga il bersaglio a risolvere un indovinello. Il bersaglio è frastornato fino alla fine dell'incontro o finché non risolve l'enigma. Per determinare la risposta, una creatura deve spendere un'azione minore e superare una prova di Storia con CD 25. Un bersaglio che non tenti di rispondere all'indovinello durante il suo turno subisce 2d8 danni psichici alla fine del suo turno. Un alleato può fornire la risposta e terminare questo effetto. Se è un alleato a terminare l'effetto, il bersaglio subisce 2d8 danni psichici.

Correzione Mutilante (standard; si ricarica quando un nemico fallisce la prova di Storia per *indovina indovinello*)
Portata 2; +22 contro CA; 4d10 + 10 danni, e il bersaglio viene buttato a terra prono.

Ruggito Potente (standard; incontro) ✦ **Tuono**
Propagazione ravvicinata 5; +22 contro Tempra; 3d10 + 10 danni da tuono, e il bersaglio viene spinto di 5 quadretti e buttato a terra prono.

Allineamento Senza allineamento — **Linguaggi** Comune, Nanico, Elfico, Primordiale, Supernal
Abilità Intuizione +26

For 25 (+16)	**Des** 23 (+15)	**Sag** 28 (+18)
Cos 24 (+16)	**Int** 27 (+17)	**Car** 28 (+18)

Tattiche delle sfingi dei misteri

La sfinge dei misteri preferisce giocare con le sue vittime presentando loro enigmi e indovinelli prima di balzargli addosso. Utilizza ripetutamente il potere *indovina indovinello* per fare durare il gioco il più a lungo possibile.

JIM NELSON

Conoscenze delle sfingi dei misteri

Arcano CD 27: Le sfingi adorano giocare con le loro prede. Se la vittima sta al gioco e tenta di risolvere gli indovinelli, la sfinge può continuare a sottoporgli nuovi enigmi invece di attaccarlo e farla finita.

Gruppi di incontro

Le sfingi operano con altre creature che riescono a sopportare il modo in cui giocano con le prede. Il loro bisogno di fare domande e indovinelli collide spesso con le realtà tattiche del combattimento, rendendo questi esseri degli alleati precari.

Incontro di livello 16 (PE 7.600)
- 2 nothic ridanciani (livello 15 artigliere)
- 2 minotauri selvaggi (livello 16 bruto, *MM* 177)
- 1 sfinge dei misteri (livello 19 bruto)

Questi umanoidi ombrosi perseguono il piacere e il dolore, la depravazione e gli eccessi edonistici... qualunque sensazione sia sufficiente ad alleviare per un poco la tetraggine della Coltre Oscura.

Conoscenze degli shadar-kai

Arcano CD 18: Gli shadar-kai cercano nuove esperienze e il brivido di nuove sensazioni. I personaggi che si arrischiano a commerciare con gli shadar-kai dovrebbero mettere sul piatto un'esperienza distraente o intensa come loro parte nell'accordo.

Arcano CD 23: Molto tempo addietro, gli shadar-kai legarono se stessi con sangue e giuramenti al servizio della Regina Corvo. Tuttavia, scoprirono che le loro lunghe vite erano minacciate dalla tetraggine onnipresente della Coltre Oscura. Rendendosi conto che le sensazioni, anche quelle dolorose, erano l'unico modo di tenere a bada quel malessere che divora l'anima, gli shadar-kai divennero una razza dedita agli estremi.

Shadar-kai animanera

Uno shadar-kai animanera uccide da lontano, prendendo di mira i nemici con micidiali proiettili di energia necrotica.

Shadar-kai Animanera — **Livello 14 Controllore**
Umanoide ombra Medio — PE 1.000

Iniziativa +10 — **Sensi** Percezione +8; visione crepuscolare
PF 138; **Sanguinante** 69
CA 26; **Tempra** 25, **Riflessi** 28, **Volontà** 28
Velocità 7

Fuoco Nero della Corruzione (standard; a volontà) ✦ **Fuoco, Necrotico**
+19 contro CA; 1d10 + 6 danni da fuoco e necrotici, e il bersaglio è immerso nella depressione (tiro salvezza termina).

Dardo d'Ombra (standard; a volontà) ✦ **Necrotico**
Gittata 10; +18 contro Riflessi; 3d6 + 6 danni necrotici, e il bersaglio è immerso nella depressione (tiro salvezza termina).

Anima Corrotta (standard; a volontà) ✦ **Charme**
Gittata 10; bersaglia una creatura immersa nella depressione; +18 contro Volontà; il bersaglio è dominato (tiro salvezza termina).

Scoppio d'Ombra (standard; ricarica ⚅) ✦ **Necrotico**
Emanazione ad area 3 entro 10; bersaglia i nemici; +16 contro Riflessi; 1d10 + 6 danni necrotici, e il bersaglio è immerso nella depressione (tiro salvezza termina).

Traslazione nell'Ombra (movimento; incontro) ✦ **Teletrasporto**
Lo shadar-kai animanera si teletrasporta di 3 quadretti e diventa evanescente fino all'inizio del suo turno successivo.

Immerso nella Depressione
Quando è immersa nella depressione, una creatura subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire e ottiene solo metà del beneficio dagli effetti di guarigione.

Allineamento Senza allineamento — **Linguaggi** Comune
Abilità Arcano +19, Furtività +15

For 12 (+8)	**Des** 16 (+10)	**Sag** 12 (+8)
Cos 18 (+11)	**Int** 24 (+14)	**Car** 20 (+12)

Equipaggiamento armatura di cuoio

Shadar-kai assassino dell'alba

Uno shadar-kai assassino dell'alba usa la furtività e la mobilità per restare nascosto e colpire i nemici con i suoi letali pugnali ricurvi.

Shadar-kai Assassino dell'Alba — **Livello 14 Appostato**
Umanoide ombra Medio — PE 1.000

Iniziativa +18 — **Sensi** Percezione +16; visione crepuscolare
PF 106; **Sanguinante** 53
CA 28; **Tempra** 26, **Riflessi** 28, **Volontà** 25
Velocità 7

Kukri (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+19 contro CA; 2d6 + 6 danni, e il bersaglio è immerso nella depressione (tiro salvezza termina).

Colpire dall'Ombra (standard; a volontà) ✦ **Necrotico**
+19 contro CA; bersaglia un nemico immerso nella depressione; 2d8 + 6 danni necrotici, e il bersaglio è accecato (tiro salvezza termina).

Traslazione nell'Ombra (movimento; incontro) ✦ **Teletrasporto**
Lo shadar-kai assassino dell'alba si teletrasporta di 3 quadretti e diventa evanescente fino all'inizio del suo turno successivo.

Ombre della Regina Corvo ✦ **Necrotico**
Gli attacchi in mischia dello shadar-kai assassino dell'alba infliggono 2d6 danni necrotici extra contro i bersagli che non sono in grado di vederlo.

Immerso nella Depressione
Quando è immersa nella depressione, una creatura subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire e ottiene solo metà del beneficio dagli effetti di guarigione.

Allineamento Senza allineamento — **Linguaggi** Comune
Abilità Acrobazia +19, Furtività +19

For 20 (+12)	**Des** 24 (+14)	**Sag** 18 (+11)
Cos 16 (+10)	**Int** 14 (+9)	**Car** 11 (+7)

Equipaggiamento armatura di cuoio, 2 kukri

Shadar-kai tetro signore

Gli shadar-kai tetri signori comandano le ombre e le usano per innalzare prigioni.

Shadar-kai Tetro Signore — **Livello 14 Artigliere**
Umanoide ombra Medio — PE 1.000

Iniziativa +10 — **Sensi** Percezione +8; visione crepuscolare
PF 108; **Sanguinante** 54
CA 26; **Tempra** 25, **Riflessi** 28, **Volontà** 26
Velocità 7

Fuoco Nero della Corruzione (standard; a volontà) ✦ **Fuoco, Necrotico**
+19 contro CA; 2d8 + 6 danni da fuoco e necrotici, e il bersaglio è immerso nella depressione (tiro salvezza termina).

Dardo d'Ombra (standard; a volontà) ✦ **Necrotico**
Gittata 10; +19 contro Riflessi; 2d8 + 6 danni necrotici, e il bersaglio è immerso nella depressione (tiro salvezza termina).

Gabbia d'Ombra (standard; a volontà) ✦ **Necrotico**
Gittata 10; bersaglia una creatura immersa nella depressione; +19 contro Riflessi; 3d6 + 6 danni necrotici, e il bersaglio è trattenuto e non può vedere le creature più distanti di 2 quadretti dalla sua posizione (tiro salvezza termina entrambi).

Traslazione nell'Ombra (movimento; incontro) ✦ **Teletrasporto**
Lo shadar-kai tetro signore si teletrasporta di 3 quadretti e diventa evanescente fino all'inizio del suo turno successivo.

Immerso nella Depressione
Quando è immersa nella depressione, una creatura subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire e ottiene solo metà del beneficio dagli effetti di guarigione.

Allineamento Senza allineamento — **Linguaggi** Comune
Abilità Arcano +19, Furtività +15

For 12 (+8)	**Des** 16 (+10)	**Sag** 12 (+8)
Cos 18 (+11)	**Int** 24 (+14)	**Car** 20 (+12)

Equipaggiamento armatura di cuoio

(Da sinistra a destra) shadar-kai portadolore, tetro signore, assassino dell'alba e animanera

Shadar-kai portadolore

Aggraziati danzatori di morte, gli shadar-kai portadolore si sono guadagnati questo nome a causa delle catene chiodate che impugnano in battaglia.

Shadar-kai Portadolore — **Livello 15 Schermagliatore (Guida)**
Umanoide ombra Medio — PE 1.200

Iniziativa +16 — **Sensi** Percezione +11; visione crepuscolare

Trama Ombrosa aura 5; ogni shadar-kai alleato entro l'aura scatta di 1 quadretto come azione gratuita dopo avere colpito con un attacco in mischia.

PF 144; **Sanguinante** 72

CA 29; **Tempra** 27, **Riflessi** 29, **Volontà** 27

Velocità 7

(†) **Catena d'Ombra** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Portata 2; +20 contro CA; 2d8 + 6 danni, e il bersaglio è immerso nella depressione (tiro salvezza termina).

† **Danza delle Ombre** (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Necrotico**
Lo shadar-kai portadolore scatta di 7 quadretti ed effettua tre attacchi con la *catena d'ombra* durante il suo movimento, ognuno contro un bersaglio diverso. Il secondo e il terzo attacco del portadolore infliggono 2d6 danni extra per ogni attacco precedente andato a segno. Una creatura immersa nella depressione che venga colpita da uno di questi attacchi rimane accecata (tiro salvezza termina).

Dono dell'Ombra (reazione immediata, quando un alleato entro 10 quadretti dallo shadar-kai portadolore manca con un attacco; incontro)
L'alleato che attiva il potere ripete il tiro per colpire.

Traslazione nell'Ombra (movimento; incontro) ✦ **Teletrasporto**
Lo shadar-kai portadolore si teletrasporta di 3 quadretti e diventa evanescente fino all'inizio del suo turno successivo.

Immerso nella Depressione
Quando è immersa nella depressione, una creatura subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire e ottiene solo metà del beneficio dagli effetti di guarigione.

Allineamento Senza allineamento — **Linguaggi** Comune

Abilità Acrobazia +19, Furtività +19

For 20 (+12)	**Des** 24 (+14)	**Sag** 18 (+11)
Cos 16 (+10)	**Int** 14 (+9)	**Car** 11 (+7)

Equipaggiamento armatura di cuoio, catena chiodata

Gruppi di incontro

Gli shadar-kai si alleano di frequente con altre creature della Coltre Oscura, come artigli ossuti, bodak, e oscuri. Gli shadar-kai più potenti prediligono gli incubi come cavalcature.

Incontro di livello 13 (PE 4.600)
- 1 bodak furtivo (livello 16 appostato, *MM* 40)
- 2 shadar-kai assassini dell'alba (livello 14 appostato)
- 1 shadar-kai portadolore (livello 15 schermagliatore)

Incontro di livello 14 (PE 5.400)
- 1 shadar-kai animanera (livello 14 controllore)
- 2 shadar-kai tetri signori (livello 14 artigliere)
- 2 shadar-kai portadolore (livello 15 schermagliatore)

BEN WOOTTEN

ATTRAVERSO UNA FOSCHIA DI PAZZIA, gli slaad percepiscono un mondo con troppo ordine e troppe costrizioni. I loro attacchi distruttivi creano il disordine, ma raramente su vasta scala; la loro natura caotica gli impedisce di riunirsi e formare eserciti efficaci.

SLAAD DEL FLUSSO

I MUTEVOLI SLAAD DEL FLUSSO possono alterare le loro difese e vulnerabilità in risposta agli attacchi nemici.

TATTICHE DEGLI SLAAD DEL FLUSSO

Uno slaad del flusso si abbandona alla *collera del flusso* nelle prime fasi di un combattimento, lanciandosi in mezzo ai suoi nemici e tentando di abbatterne quanti più possibile ad artigliate. Utilizza poi *artiglio lacerante* e scatta usando *reazione pungente* per assumere una posizione di attacco ai fianchi o mettersi fuori portata degli avversari.

Slaad del Flusso	**Livello 9 Schermagliatore**
Umanoide elementale Medio	PE 400

Iniziativa +8 **Sensi** Percezione +10; visione crepuscolare
PF 98; **Sanguinante** 49
CA 23; **Tempra** 23, **Riflessi** 21, **Volontà** 21
Resistenza 5 variabile (vedi anche *scatto di vulnerabilità dello slaad*); **Vulnerabilità** 10 variabile (vedi anche *scatto di vulnerabilità dello slaad*)
Velocità 7, teletrasporto 2

(+) **Artiglio Lacerante** (standard; a volontà)
+14 contro CA; 2d8 + 3 danni.

+ **Collera del Flusso** (standard; si ricarica quando è reso sanguinante per la prima volta)
Lo slaad del flusso scatta di 2 quadretti ed effettua un attacco di *artiglio lacerante* contro ogni creatura a cui si muove adiacente durante lo scatto.

Reazione Pungente (reazione immediata, quando lo slaad del flusso subisce danni da un attacco; a volontà)
Lo slaad scatta di 1 quadretto.

Scatto di Vulnerabilità dello Slaad
Uno slaad del flusso inizia l'incontro con vulnerabilità 10 a uno dei seguenti sei tipi di danno, determinato casualmente: 1-freddo, 2-fulmine, 3-fuoco, 4-necrotico, 5-psichico, o 6-tuono. Possiede resistenza 5 agli altri cinque tipi. Quando lo slaad subisce danni del tipo a cui è vulnerabile, la sua vulnerabilità cambia in uno degli altri cinque tipi di danno, determinato casualmente, e lo slaad ottiene resistenza al tipo di danno a cui era vulnerabile in precedenza.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune, Primordiale

For 16 (+7)	**Des** 15 (+6)	**Sag** 13 (+5)
Cos 18 (+8)	**Int** 7 (+2)	**Car** 14 (+6)

CONOSCENZE DEGLI SLAAD DEL FLUSSO

Arcano CD 19: Gli slaad del flusso a volte scivolano accidentalmente attraverso i punti deboli in mezzo ai piani; ciò si verifica comunemente nei pressi delle adunanze di bullywug. Gli slaad del flusso si ritrovano spesso al comando di tribù bullywug, che li riveriscono come autentici signori demoniaci.

Arcano CD 21: Gli slaad del flusso ricevono ben poco rispetto dai loro cugini più letali. Oltre a essere più piccoli e più deboli della maggior parte degli slaad, sono incapaci di riprodursi. Molti slaad nel flusso optano pertanto per spadroneggiare su qualsiasi creatura sia disposta ad accettarli, mostrando spesso un sorprendente ritegno nelle loro collere violente e imprevedibili.

PROGENIE SLAAD

LE PROGENIE SLAAD NON HANNO CONSAPEVOLEZZA DI SÉ. Il loro unico desiderio è quello di causare caos e carneficine, senza alcuna preoccupazione per l'incolumità loro o dei loro alleati.

TATTICHE DELLE PROGENIE SLAAD

Una progenie slaad preferisce utilizzare *schianto caotico* sull'avversario più vicino, specialmente quando tale l'avversario si trova nei pressi di altri nemici.

WAYNE ENGLAND (2)

Progenie Slaad	**Livello 17 Schermagliatore gregario**
Umanoide elementale Piccolo	PE 400

Iniziativa +17 **Sensi** Percezione +10; visione crepuscolare
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.
CA 31; **Tempra** 30, **Riflessi** 31, **Volontà** 26
Velocità 5, teletrasporto 3

(+) **Morso** (standard; a volontà)
+22 contro CA; 13 danni.

† **Schianto Caotico** (standard; a volontà)
La progenie slaad salta una distanza pari alla sua velocità e attacca un nemico adiacente: +22 contro CA; 12 danni e il bersaglio viene buttato a terra prono. *Mancato:* La progenie slaad esplode e scende a 0 punti ferita. Subito dopo, la progenie effettua il seguente attacco di emanazione ravvicinata 1: +20 contro Riflessi; 9 danni.

Allineamento Caotico malvagio		**Linguaggi** -
For 17 (+11)	**Des** 24 (+15)	**Sag** 14 (+10)
Cos 22 (+14)	**Int** 3 (+4)	**Car** 7 (+6)

Conoscenze delle progenie slaad

Arcano CD 20: Fin dal momento della sua truculenta nascita da un ospite vivente, un giovane slaad rappresenta una minaccia per chiunque gli stia vicino. Ottusa e vorace, una progenie slaad deve mangiare velocemente e in abbondanza, altrimenti le energie caotiche contenute nel suo corpo divengono instabili e provocano un'esplosione. Presupponendo che riesca a sopravvivere a quei primi sanguinosi istanti di vita, il giovane slaad cresce rapidamente e, dopo solo pochi giorni, comincia manifestare l'aspetto e i poteri che lo definiranno nell'età adulta.

Arcano CD 25: Non tutti gli slaad si riproducono mediante l'impianto del virus caotico. Hanno anche la possibilità di fare crescere gli embrioni all'interno dei loro corpi, ma tale dolorosa esperienza provoca una fioritura di pustole piene di sangue e pus sul corpo dello slaad. Questi danni, uniti alla natura pericolosa della progenie, spingono molti slaad riproduttori a evitare di rilasciare i piccoli dalla loro carne.

Gruppi di incontro

Gli slaad combattono di solito a fianco di altri slaad, perché le loro motivazioni sono incomprensibili alla maggior parte delle altre creature.

Incontro di livello 8 (PE 1.950)
- 1 scheggia della morte (livello 8 artigliere)
- 3 slaad del flusso (livello 9 schermagliatore)
- 2 girini slaad (livello 5 appostato, *MM* 239)

Incontro di livello 17 (PE 8.400)
- 2 slaad blu (livello 17 bruto, *MM* 240)
- 1 slaad verde (livello 18 controllore, *MM* 240)
- 8 progenie slaad (livello 17 gregario)

Slaad riproduttore

Alcuni slaad possono riprodursi tramite un processo di gemmazione. Uno slaad riproduttore è coperto di pustole bulbose e tremolanti che si spaccano quando viene attaccato, rivelando piccole progenie slaad.

"Slaad riproduttore" è un archetipo che può essere applicato a qualsiasi grande mostro slaad.

Prerequisito: Slaad Grande, livello 15

Slaad Riproduttore	**Controllore d'elite**
Umanoide	PE Elite

Tiri salvezza +2
Punti azione 1
Punti ferita nessuno aggiuntivo
Poteri

Generare Slaad (reazione immediata, quando lo slaad riproduttore viene colpito da un attacco; a volontà)
Una progenie slaad appare in uno spazio adiacente allo slaad riproduttore, e svolge il suo turno al conteggio di iniziativa successivo a quello del riproduttore. I PG non guadagnano punti esperienza se uccidono le progenie slaad generate da questo potere.

SPRIGGAN

Gli spriggan sono gnomi alterati dalla magia dei fomorian. Questi perversi fatati ora vagano nelle regioni più aspre della Selva Fatata e nel mondo, saccheggiando le comunità in cerca di cibo e ricchezze e deliziandosi nell'uccisione dei nemici.

SPRIGGAN ANIMAGIGANTE

Gli spriggan animagigante coltivano la malvagità che hanno ereditato dai dominatori fomorian, ricavandone forza e la capacità di allungare le loro braccia fino a raggiungere la portata di un gigante.

Spriggan Animagigante **Livello 8 Bruto**
Umanoide fatato Piccolo PE 350

Iniziativa +6 **Sensi** Percezione +7; visione crepuscolare
PF 106; **Sanguinante** 53
CA 20; **Tempra** 21, **Riflessi** 19, **Volontà** 20
Velocità 6

Schianto (standard; a volontà)
+11 contro CA; 2d6 + 5 danni, o 2d6 + 9 danni quando lo spriggan animagigante è sanguinante.

Schianto dell'Animagigante (standard; ricarica ⚁ ⚂ ⚀)
Portata 2; +13 contro CA; 2d6 + 5 danni, e il bersaglio viene buttato a terra prono. Quando lo spriggan animagigante è sanguinante, i danni aumentano a 2d6 + 9.

Schianto a Sorpresa (interruzione immediata, quando un nemico entro 2 quadretti dallo spriggan animagigante attacca un alleato; incontro)
Lo *schianto dell'animagigante* si ricarica, e lo spriggan lo utilizza contro il nemico che attiva il potere.

Zelo del Berretto Rosso (quando lo spriggan animagigante rende sanguinante un nemico o lo riduce a 0 punti ferita o meno; incontro)
Lo spriggan animagigante ottiene 1d10 + 3 punti ferita temporanei.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Elfico
Abilità Atletica +14, Furtività +12, Intimidire +10
For 18 (+8) **Des** 15 (+6) **Sag** 17 (+7)
Cos 16 (+7) **Int** 10 (+4) **Car** 12 (+5)
Equipaggiamento armatura di pelle, stivali ferrati

SPRIGGAN AVVIZZITORE

Gli spriggan avvizzitori usano la loro magia per comandare il tempo atmosferico e infradiciare la terra con il sangue dei loro avversari.

Spriggan Avvizzitore **Livello 8 Artigliere (Guida)**
Umanoide fatato Piccolo PE 350

Iniziativa +8 **Sensi** Percezione +10; visione crepuscolare
PF 70; **Sanguinante** 35
CA 21; **Tempra** 19, **Riflessi** 18, **Volontà** 20
Velocità 6

Tocco Avvizzente (standard; a volontà) ✦ **Necrotico**
+11 contro Riflessi; 1d8 + 4 danni necrotici.

Bruciatura Solare (standard; a volontà) ✦ **Fuoco, Radioso**
Gittata 10; +13 contro Riflessi; 2d6 + 5 danni da fuoco e radiosi.

Vento Prostrante (standard; si ricarica quando è reso sanguinante per la prima volta)
Emanazione ad area 3 entro 10 o propagazione ravvicinata 3; +12 contro Tempra; 2d6 + 4 danni, e il bersaglio viene spinto di 2 quadretti e buttato a terra prono.

Sangue per la Terra (standard, utilizzabile solo quando è sanguinante; a volontà)
Emanazione ad area 2 entro 10; bersaglia i nemici; +12 contro Tempra; 1d6 + 4 danni, e 5 danni continuati (tiro salvezza termina). *Effetto:* Ogni alleato entro l'emanazione ottiene 5 punti ferita temporanei.

Zelo del Berretto Rosso (quando lo spriggan avvizzitore rende sanguinante un nemico o lo riduce a 0 punti ferita o meno; incontro)
Lo spriggan avvizzitore ottiene 1d6 + 3 punti ferita temporanei.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Elfico
Abilità Arcano +8, Atletica +11, Furtività +12
For 12 (+5) **Des** 15 (+6) **Sag** 12 (+5)
Cos 16 (+7) **Int** 10 (+4) **Car** 18 (+8)
Equipaggiamento armatura di cuoio, stivali ferrati

SPRIGGAN POWRIE

Facendo capriole nei loro stivali ferrati, i powrie ambiscono a sguazzare nel sangue altrui.

Spriggan Powrie **Livello 7 Schermagliatore**
Umanoide fatato Piccolo PE 300

Iniziativa +9 **Sensi** Percezione +9; visione crepuscolare
PF 79; **Sanguinante** 39
CA 21 (23 contro attacchi di opportunità); **Tempra** 19, **Riflessi** 20, **Volontà** 18
Velocità 6

Falcetto (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+12 contro CA; 1d6 + 3 danni, e 5 danni continuati (tiro salvezza termina).

Tagliare i Tendini (standard; si ricarica quando è reso sanguinante per la prima volta) ✦ **Arma**
+12 contro CA; 1d6 + 3 danni, e il bersaglio viene buttato a terra prono, e rallentato fino alla fine del turno successivo dello spriggan powrie, e subisce 5 danni continuati (tiro salvezza termina).

Scalciare i Caduti (minore 1/round; a volontà)
Bersaglia una creatura prona; +12 contro Tempra; 1d6 + 3 danni, e lo spriggan powrie spinge il bersaglio di 3 quadretti.

Scivolata sul Sangue
Uno spriggan powrie non provoca attacchi di opportunità quando lascia uno spazio adiacente a una creatura sanguinante o a una creatura influenzata da danni continuati.

Vantaggio in Combattimento
Quando uno spriggan powrie colpisce una creatura che sta subendo danni continuati e gli concede vantaggio in combattimento, i suoi attacchi incrementano i danni continuati di 5.

Zelo del Berretto Rosso (quando lo spriggan powrie rende sanguinante un nemico o lo riduce a 0 punti ferita o meno; incontro)
Lo spriggan powrie ottiene 1d8 + 2 punti ferita temporanei.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Elfico
Abilità Atletica +11, Furtività +14, Manolesta +12
For 16 (+6) **Des** 18 (+7) **Sag** 12 (+4)
Cos 15 (+5) **Int** 10 (+3) **Car** 15 (+5)
Equipaggiamento armatura di cuoio, 2 falcetti, stivali ferrati

(Da sinistra a destra) spriggan powrie, spriggan animagigante e spriggan spina

Spriggan spina

Uno spriggan spina è portatore della maledizione dei rovi, che può lanciare su un nemico con un semplice sguardo.

Spriggan Spina	**Livello 6 Soldato**
Umanoide fatato Piccolo	PE 250

Iniziativa +7 **Sensi** Percezione +9; visione crepuscolare
PF 71; **Sanguinante** 35
CA 22; **Tempra** 18, **Riflessi** 17, **Volontà** 19
Velocità 5

(+) **Spada Corta** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+13 contro CA; 1d6 + 3 danni, e 5 danni continuati (tiro salvezza termina).

⇢ **Marchio di Spine** (standard; incontro)
Emanazione ravvicinata 5; bersaglia un nemico; il bersaglio è influenzato dal marchio di spine fino alla fine dell'incontro. Quando è influenzato dal marchio di spine, il bersaglio non può effettuare attacchi di opportunità contro lo spriggan spina, e subisce 4 danni alla fine di ogni turno nel quale non ha attaccato lo spriggan. In aggiunta, all'inizio del turno del bersaglio, ognuno degli alleati del bersaglio che gli sono adiacenti subisce 4 danni.

Puntura Soporifera (minore; si ricarica quando è reso sanguinante per la prima volta)
Se lo spriggan spina colpisce con il suo successivo attacco con la spada corta, il bersaglio dell'attacco è frastornato fino alla fine del turno successivo dello spriggan e viene buttato a terra prono.

Zelo del Berretto Rosso (quando lo spriggan spina rende sanguinante un nemico o lo riduce a 0 punti ferita o meno; incontro)
Lo spriggan spina ottiene 1d8 + 2 punti ferita temporanei.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Elfico
Abilità Atletica +12, Furtività +11

For 17 (+6)	**Des** 15 (+5)	**Sag** 12 (+4)
Cos 15 (+5)	**Int** 10 (+3)	**Car** 18 (+7)

Equipaggiamento cotta di maglia, scudo leggero, spada corta, stivali ferrati

Conoscenze degli spriggan

Arcano CD 14: Gli spriggan, conosciuti anche come berretti rossi per l'abitudine di immergere i loro cappelli e indumenti nel sangue, preferiscono vivere dentro gallerie buie scavate sotto al terreno sconnesso. Riempiono le loro dispense attraverso i saccheggi ed esigendo tributi dalle creature più deboli.

Arcano CD 19: Un tempo, gli gnomi erano schiavi dei fomorian, e molti di essi fuggirono nel mondo per eludere i loro oppressori. Quelli che non riuscirono a conquistare la libertà vennero corrotti e trasformati in spriggan.

Gruppi di incontro

Gli spriggan si alleano con le creature disposte a tollerare le loro usanze sanguinarie. Tengono vicini alle loro case piante e animali pericolosi per scoraggiare gli intrusi. I fomorian e gli eladrin malvagi usano gli spriggan come esploratori e spie.

Incontro di livello 9 (PE 2.150)

- 1 eladrin incantatore crepuscolare (livello 8 controllore, *MM* 104)
- 1 cumulo strisciante (livello 9 bruto, *MM* 57)
- 2 spriggan animagigante (livello 8 bruto)
- 2 spriggan avvizzitori (livello 8 artigliere)

STEVE PRESCOTT

Per i sahuagin e gli altri predatori sottomarini, lo squalo è un ispiratore totemico, una creatura di frenesia sanguinaria e fame insaziabile. Per le creature che vivono sopra le onde, la vista della pinna di uno squalo che fende l'acqua presagisce una fine spaventosa.

Squalo straziacarni

Lo squalo straziacarni assomiglia a una creatura appartenente a un'altra era. Per migliaia di anni, questi squali hanno cacciato negli oceani e nei laghi del mondo. I marinai temono molto lo straziacarni, poiché anche i robusti scafi delle navi non riescono sempre a resistere ai denti maciullanti di questa bestia vorace.

Squalo Straziacarni	**Livello 10 Bruto**
Bestia naturale Grande (acquatica)	PE 500

Iniziativa +8 **Sensi** Percezione +9; visione crepuscolare
PF 128; **Sanguinante** 64
CA 22; **Tempra** 23, **Riflessi** 21, **Volontà** 22
Velocità 1 (maldestro), nuotare 8

(+) **Morso** (standard; a volontà)
+13 contro CA; 2d8 + 7 danni.

+ **Carica Serramascelle** (standard; utilizzabile solo quando lo squalo straziacarni non sta afferrando una creatura; a volontà)
Lo squalo carica ed effettua il seguente attacco al posto di un attacco basilare in mischia: +14 contro CA; 2d8 + 7 danni, e il bersaglio è afferrato. Quando la presa termina, il bersaglio subisce 5 danni continuati (tiro salvezza termina).

+ **Denti Trancianti** (standard; a volontà)
Bersaglia la creatura afferrata dallo squalo straziacarni; nessun tiro per colpire; 3d8 + 7 danni.

Frenesia Alimentare (quando lo squalo straziacarni inizia il suo turno entro 5 quadretti da una creatura sanguinante; a volontà)
Lo squalo deve effettuare un attacco con il morso contro la creatura adiacente a sé. Se lo squalo sta afferrando la creatura, la presa termina.

Idrogenito
Quando si trova nell'acqua, uno squalo straziacarni ottiene un bonus di +2 ai tiri dei danni contro qualsiasi creatura priva di una velocità di nuoto.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -

For 21 (+10)	**Des** 16 (+8)	**Sag** 18 (+9)
Cos 18 (+9)	**Int** 2 (+1)	**Car** 15 (+7)

Tattiche degli squali straziacarni

A meno che non venga spronato al combattimento dal suo padrone o da un'altra bestia, uno squalo straziacarni si aggira appena al di fuori del campo visivo della sua preda. Lo squalo straziacarni sfreccia verso la sua vittima utilizzando *carica serramascelle*, continuando a utilizzare questo potere per tentare di afferrare gli avversari vicini anche se così facendo dovesse provocare attacchi di opportunità quando si allontana dai nemici adiacenti. Anche quando affronta una preda formidabile, uno squalo straziacarni non fugge mai, combattendo ferocemente fino alla morte.

Conoscenze degli squali straziacarni

Natura CD 10: Gli squali straziacarni non sono limitati agli oceani aperti. Perlustrano anche fiumi e laghi sotterranei nella loro costante ricerca di prede. Uno squalo straziacarni deve mangiare continuamente, diventando una minaccia per qualsiasi visitatore o abitante del reame sommerso. I suoi denti provocano ferite slabbrate e sanguinanti.

Natura CD 16: Le più formidabili creature acquatiche come i kuo-toa e i sahuagin di solito si tengono alla larga dagli squali straziacarni, sebbene alcune di esse siano riuscite ad addomesticare queste bestie. Usano le creature come armi nelle loro scorrerie contro le grandi navi, garantendo che ogni marinaio gettato fuori bordo trovi una rapida fine.

Natura CD 21: Nelle più profonde caverne del Sottosuolo e nelle propaggini più irraggiungibili degli oceani, gli squali straziacarni riescono talvolta a raggiungere le centinaia di anni di età, assumendo proporzioni gigantesche. Vastissimi tratti di acqua diventano perciò inabitabili a causa della presenza di uno di questi mostruosi predatori.

Gruppi di incontro

Gli squali si alleano spesso con i sahuagin, i kuo-toa e altre creature sottomarine.

Incontro di livello 10 (PE 2.700)
- 2 squali straziacarni (livello 10 bruto)
- 1 sahuagin barone (livello 10 bruto d'elite, *MM* 220)
- 2 sahuagin sacerdoti (livello 8 artigliere, *MM* 220)

JIM NELSON

SQUARTATORE GRIGIO

Assai temuti in tutto il mondo, gli squartatori grigi uccidono tutto quello che finisce sulla loro strada. Queste creature si cibano di carne e terrore in ugual misura, caricandosi di adrenalina fino a scatenare una furia senza freni.

Squartatore Grigio	**Livello 19 Bruto d'elite**
Umanoide naturale Grande	PE 4.800

Iniziativa +10 **Sensi** Percezione +15; vista cieca 10
PF 452; **Sanguinante** 226; vedi anche *furia sfrenata*
CA 31; **Tempra** 34, **Riflessi** 27, **Volontà** 28
Tiri salvezza +2
Velocità 8
Punti azione 1

(+) **Artiglio** (standard; a volontà)
Portata 2; +22 contro CA; 1d12 + 8 danni, e il bersaglio è afferrato.

+ **Doppio Attacco** (standard; a volontà)
Lo squartatore grigio effettua due attacchi con gli artigli. Se entrambi gli attacchi colpiscono lo stesso bersaglio, questo subisce 10 danni continuati (tiro salvezza termina).

+ **Corpo Contundente** (reazione immediata, quando lo squartatore grigio viene colpito dall'attacco in mischia di un nemico mentre sta afferrando una creatura; richiede di avere afferrato una creatura; a volontà) ✦ **Arma**
Lo squartatore grigio utilizza come arma la creatura afferrata; +22 contro Riflessi; bersaglia il nemico che attiva il potere; 2d12 + 8 danni, e lo squartatore grigio spinge il bersaglio di 4 quadretti. La creatura afferrata subisce metà dei danni provocati da questo attacco.

+ **Morso Mutilatore** (standard; incontro)
Bersaglia una creatura afferrata dallo squartatore grigio; +20 contro Tempra; 3d12 + 8 danni, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Furia Sfrenata (quando è sanguinante)
Gli attacchi con gli artigli dello squartatore grigio buttano anche a terra prono un bersaglio.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** -
Abilità Atletica +23

For 27 (+17)	**Des** 13 (+10)	**Sag** 15 (+11)
Cos 26 (+17)	**Int** 2 (+5)	**Car** 10 (+9)

Tattiche degli squartatori grigi

Uno squartatore grigio entra in battaglia senza paura e senza pensare. Si muove verso l'avversario più vicino, attaccandolo con furore e tentando di afferrarlo. Quando lo squartatore ha afferrato una creatura, utilizza *morso mutilatore* e *corpo contundente* alla prima opportunità che gli si offre. Lo squartatore grigio entra in uno stato di ira distruttiva quando è reso sanguinante, artigliando ferocemente e scagliando lontani gli avversari fino a quando non viene ucciso o non riesce a distruggere i suoi nemici.

SQUARTATORE GRIGIO

Conoscenze degli squartatori grigi

Natura CD 22: Sebbene gli squartatori grigi siano creature naturali che abitano per lo più nel mondo, molti eruditi sono convinti che le loro radici possano risalire al Caos Elementale, dove svilupparono i loro istinti caotici e distruttivi.

Natura CD 27: L'entropia è una forza intrinsecamente legata all'esistenza degli squartatori grigi, e li spinge a lasciarsi dietro una scia di insensata devastazione. Gli squartatori sono attratti dagli avamposti della civiltà, come le fattorie e gli insediamenti di confine, dove scatenano con furia i loro impulsi distruttivi.

Gruppi di incontro

Gli squartatori grigi sono per istinto troppo caotici e spietati per allearsi a lungo con altre creature, ma predatori e spazzini seguono la loro scia per sfruttare la devastazione causata da questi esseri.

Incontro di livello 18 (PE 11.800)
- 1 bodak furtivo (livello 16 appostato, *MM* 40)
- 1 squartatore grigio (livello 19 bruto d'elite)
- 2 worg guulvorg (livello 16 bruto d'elite, *MM* 266)

Incontro di livello 20 (PE 14.800)
- 1 bulette feroce (livello 18 schermagliatore d'elite, *MM* 41)
- 1 squartatore grigio (livello 19 bruto d'elite)
- 3 gargoyle nabassu (livello 18 appostato, *MM* 118)

CHRISTOPHER BURDETT

TIGRE

Le tigri sono predatori astuti e possenti. Una tigre è sempre in cerca di prede distratte ai margini di una battaglia.

Tigre — **Livello 6 Schermagliatore**
Bestia naturale Grande — PE 250

Iniziativa +9 — **Sensi** Percezione +10; visione crepuscolare
PF 73; **Sanguinante** 36
CA 20; **Tempra** 19, **Riflessi** 19, **Volontà** 17
Velocità 8, scalata 4

(+) **Morso** (standard; a volontà)
+11 contro CA; 1d6 + 4 danni, e 5 danni continuati (tiro salvezza termina).

Slancio Ferino (minore; incontro)
La tigre compie un'azione di movimento.

Pelliccia Sfocata
Una tigre che si muova di 2 quadretti o più ottiene un bonus di +4 alla CA contro gli attacchi di opportunità fino all'inizio del suo turno successivo.

Balzare in Carica
Quando una tigre carica, i suoi attacchi infliggono 1d8 danni extra, e la carica non termina il suo turno.

Allineamento Senza allineamento — **Linguaggi** -
Abilità Acrobazia +12, Furtività +12
For 18 (+7) — **Des** 19 (+7) — **Sag** 15 (+5)
Cos 17 (+6) — **Int** 2 (-1) — **Car** 11 (+3)

Tattiche delle tigri

Una tigre sfrutta la sua capacità di muoversi dopo *balzare in carica* per preparare le cariche successive, confidando nel proprio *slancio ferino* per avvicinarsi ai bersagli vulnerabili.

Tigre feroce

La massiccia tigre feroce è una seria minaccia anche nelle terre selvagge gremite di mostri più fantastici.

Tigre Feroce — **Livello 8 Soldato**
Bestia naturale Grande — PE 350

Iniziativa +8 — **Sensi** Percezione +6; visione crepuscolare
PF 89; **Sanguinante** 44
CA 24; **Tempra** 22, **Riflessi** 19, **Volontà** 19
Velocità 8, scalata 4

(+) **Morso** (standard; a volontà)
+15 contro CA; 2d6 + 5 danni.

† **Balzare sulla Preda** (reazione immediata, quando la preda della tigre si trova entro 5 quadretti dalla tigre feroce e scatta; a volontà)
La tigre feroce scatta nel più vicino spazio adiacente alla sua preda ed effettua un attacco con il morso contro di essa. Quando scatta, la tigre può muoversi attraverso gli spazi occupati dai nemici.

Slancio Ferino (minore; incontro)
La tigre feroce compie un'azione di movimento.

Istinto della Cacciatrice (minore 1/round; a volontà)
Il nemico più vicino viene designato come preda della tigre feroce fino alla fine dell'incontro o fino a quando la tigre non specifica una preda diversa. Gli attacchi della tigre feroce infliggono 1d6 danni extra contro la sua preda.

Allineamento Senza allineamento — **Linguaggi** -
Abilità Furtività +11
For 20 (+9) — **Des** 15 (+6) — **Sag** 15 (+6)
Cos 17 (+7) — **Int** 2 (+0) — **Car** 13 (+6)

Conoscenze delle tigri feroci

Natura CD 8: Le tigri sono cacciatrici agili e veloci che si incontrano sovente negli ambienti naturali inviolati. Vengono spesso addestrate come animali da guardia dagli ogre.

Natura CD 14: Le tigri feroci vivono nelle foreste e nelle giungle più impenetrabili. Scelgono come prede i nemici più deboli o che restano isolati. Se ci si rende conto di essere sotto lo sguardo di una tigre feroce, è meglio rimanere immobili: è risaputo che queste bestie balzano all'attacco al minimo movimento.

Gruppi di incontro

Le tigri cacciano da sole, ma si possono incontrare in coppie di maschio e femmina, o insieme ai loro cuccioli (di solito uno o due). Le tigri si uniscono ai combattimenti altrui per fare un rapido pasto a spese dei partecipanti deboli o affaticati.

Incontro di livello 7 (PE 1.500)
- 1 behemoth codamazza (livello 7 soldato, *MM* 31)
- 2 ogre selvaggi (livello 8 bruto, *MM* 185)
- 2 tigri (livello 6 schermagliatore)

Incontro di livello 9 (PE 2.250)
- 3 tigri feroci (livello 8 soldato)
- 1 tigre mannara (livello 11 schermagliatore d'elite)

JIM NELSON

CHRIS SEAMAN

TROGLODITA

I TROGLODITI SONO CREATURE TRIBALI che vivono nel Sottosuolo e depredano le comunità ai confini della civilizzazione. Altamente territoriali, i trogloditi attaccano gli intrusi senza perdere tempo a fare domande.

TROGLODITA MACIULLATORE

QUESTO SELVAGGIO PRIMITIVO vive per bagnarsi nel sangue dei suoi nemici. Si getta tra i nemici in un turbine di zanne e artigli, del tutto inconsapevole della propria mortalità.

Troglodita Maciullatore **Livello 7 Bruto**
Umanoide naturale Medio (rettile) PE 300

Iniziativa +5 **Sensi** Percezione +6; scurovisione
Fetore del Troglodita aura 1; ogni nemico vivente entro l'aura subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire.
PF 100; **Sanguinante** 50
CA 19; **Tempra** 19, **Riflessi** 15, **Volontà** 17
Velocità 5
Artiglio (standard; a volontà)
+10 contro CA; 3d6 + 4 danni.
Denti e Artigli (standard; a volontà)
+10 contro CA; 1d6 + 4 danni. Se questo attacco rende sanguinante il bersaglio, il troglodita maciullatore effettua un attacco con l'artiglio contro di esso come azione gratuita. *Effetto:* Il troglodita effettua un altro attacco contro lo stesso bersaglio o un bersaglio diverso.
Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Draconico
For 18 (+7) **Des** 15 (+5) **Sag** 16 (+6)
Cos 20 (+8) **Int** 4 (+0) **Car** 11 (+3)

TATTICHE DEI TROGLODITI MACIULLATORI

Un troglodita maciullatore adora misurarsi contro il nemico più grosso, più robusto o più pericoloso dal punto di vista fisico. Tende a ignorare gli attaccanti a distanza, ma assale anche loro se non ci sono altri nemici ancora in piedi. Se un maciullatore viene colpito da un attacco in mischia, nel turno successivo concentra di solito la propria attenzione su chi lo ha centrato.

CONOSCENZE DEI TROGLODITI MACIULLATORI

Dungeon o Natura CD 14: Sebbene dei membri davvero intelligenti della razza dei trogloditi esistano, le orde di ottusi bruti li superano in numero in misura immensa. I trogloditi maciullatori possiedono a malapena l'intelletto di una bestia; gli altri trogloditi li tengono di solito chiusi in gabbia per impedire loro di aggredirsi a vicenda o attaccare i cugini più intelligenti.

TROGLODITA FLAGELLO DELLE PROFONDITÀ

TRAMITE L'ALCHIMIA ALIENA dei loro stessi corpi, i trogloditi flagelli delle profondità imparano a incanalare il loro orrendo fetore contro i nemici in una moltitudine di attacchi diversi.

Troglodita Flagello delle Profondità **Livello 9 Artigliere (Guida)**
Umanoide naturale Medio (rettile) PE 400

Iniziativa +7 **Sensi** Percezione +4; scurovisione
Fetore Stordente aura 10; ogni troglodita entro l'aura ottiene un aumento di 1 alle dimensioni della sua aura *fetore del troglodita*.
Fetore del Troglodita aura 2; ogni nemico vivente entro l'aura subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire.
PF 78; **Sanguinante** 39
CA 22; **Tempra** 22, **Riflessi** 21, **Volontà** 19
Velocità 5
Artiglio (standard; a volontà)
+17 contro CA; 1d4 + 5 danni.
Raggio Debilitante (standard; a volontà) ✦ **Strumento**
Gittata 10; 1d8 + 4 danni, e se il bersaglio si trova entro un'aura *fetore del troglodita*, è indebolito fino alla fine del suo turno successivo.
Fetore Accecante (reazione immediata, quando il troglodita viene colpito da un attacco; si ricarica quando è reso sanguinante per la prima volta)
Emanazione ravvicinata 2; bersaglia i non rettili; +13 contro Tempra; il bersaglio è accecato (tiro salvezza termina).
Nuvola Rancida (standard; ricarica ⚄ ⚅)
Emanazione ad area 2 entro 10; bersaglia i non rettili; +13 contro Tempra; 2d6 + 5 danni, e il bersaglio è indebolito fino alla fine del turno successivo del troglodita flagello delle profondità.
Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Draconico
Abilità Dungeon +9
For 12 (+5) **Des** 16 (+7) **Sag** 11 (+4)
Cos 18 (+8) **Int** 12 (+5) **Car** 13 (+5)
Equipaggiamento armatura di cuoio, bastone

CHRIS SEAMAN

Tattiche dei trogloditi flagelli delle profondità

In combattimento, un flagello delle profondità rimane al sicuro dietro i suoi brutali alleati. Se viene attaccato, utilizza *fetore accecante* per inabilitare il nemico e coprire la sua ritirata. Il flagello delle profondità coordina le proprie azioni e i suoi alleati durante lo scontro, ordinando agli altri trogloditi di assumere formazioni tramite le quali le loro aure possano esercitare il massimo effetto in congiunzione con i suoi poteri di *raggio debilitante* e *fetore stordente*.

Conoscenze dei trogloditi flagelli delle profondità

Dungeon o Natura CD 14: Un troglodita flagello delle profondità combatte spesso al fianco di un troglodita cantore maledetto, o ne assume le veci come capo di una tribù. Un flagello delle profondità è lo sciamano di una tribù di trogloditi. Questi esseri si affidano spesso ai flagelli delle profondità affinché facciano loro da guida nei rituali oltre che in battaglia.

Troglodita campione del tempio

Una società selvaggia spinge i trogloditi all'adorazione di divinità brutali. Non deve dunque sorprendere che le loro religioni oscure producano dei campioni crudeli.

Troglodita Campione del Tempio	**Livello 9 Soldato**
Umanoide naturale Medio (rettile)	PE 400

Iniziativa +9 **Sensi** Percezione +6; scurovisione
Fetore del Troglodita aura 1; ogni nemico vivente entro l'aura subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire.
PF 101; **Sanguinante** 50
CA 25; **Tempra** 23, **Riflessi** 21, **Volontà** 20
Velocità 5

(+) **Mazzafrusto** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+16 contro CA; 1d10 + 7 danni.

(⚒) **Giavellotto** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Gittata 10/20; +16 contro CA; 1d6 + 6 danni.

† **Spazzata Sbilanciante** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+14 contro Riflessi; 1d8 + 6 danni, e il bersaglio viene buttato a terra prono.

⇐ **Attacco Turbinante** (standard; incontro) ✦ **Arma**
Emanazione ravvicinata 1; +16 contro CA; 1d10 + 7 danni.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Draconico
Abilità Atletica +13, Tenacia +14

For 19 (+8)	**Des** 17 (+7)	**Sag** 14 (+6)
Cos 21 (+9)	**Int** 10 (+4)	**Car** 12 (+5)

Equipaggiamento armatura di scaglie, mazzafrusto, 2 giavellotti

Tattiche dei trogloditi campioni del tempio

I trogloditi campioni del tempio non agiscono con sottigliezza: in combattimento caricano non appena è possibile, scagliando giavellotti quando non sono in grado di attaccare in mischia. I campioni del tempio utilizzano i loro attacchi di *spazzata sbilanciante* per impedire ai nemici di scappare.

Conoscenze dei trogloditi campioni del tempio

Dungeon o Natura CD 14: Nascosti nelle profondità del sottosuolo esistono infami templi dedicati a demoni come Demogorgon e divinità come Torog. I trogloditi più forti delle tribù vicine assumono il rango di campioni del tempio.

I campioni del tempio combattono fino alla morte con dedizione fanatica; chiunque venga catturato vivo da un campione del tempio viene rapidamente offerto in sacrificio nel tempio più vicino.

Dungeon o Natura CD 19: Date la comprensione e la pazienza che si richiedono a un campione del tempio, i combattenti più forti sono spesso anche i più intelligenti. Se i campioni lasciano i confini dei loro templi, lo fanno solitamente dietro ordine dei loro capi e alla guida di una grande forza di trogloditi meno intelligenti.

Gruppi di incontro

I trogloditi impiegano spesso drachi e altri mostri rettili per sorvegliare i loro covi.

Incontro di livello 7 (PE 1.600)
- 2 drachi cornuti (livello 5 schermagliatore)
- 1 troglodita impalatore (livello 7 artigliere, *MM* 250)
- 3 trogloditi maciullatori (livello 7 bruto)

Incontro di livello 10 (PE 2.650)
- 1 troglodita cantore maledetto (livello 8 controllore, *MM* 250)
- 2 trogloditi flagelli delle profondità (livello 9 artigliere)
- 3 drachi artiglifalce (livello 10 schermagliatore)

Incontro di livello 11 (PE 3.100)
- 1 balhannoth (livello 13 appostato d'elite, *MM* 28)
- 2 trogloditi campioni del tempio (livello 9 soldato)
- 4 trogloditi combattenti (livello 12 gregario, *MM* 250)

Incontro di livello 12 (PE 3.750)
- 1 troglodita cantore maledetto (livello 8 controllore, *MM* 250)
- 2 trogloditi flagelli delle profondità (livello 9 artigliere)
- 4 trogloditi maciullatori (livello 7 bruto)
- 8 trogloditi combattenti (livello 12 gregario, *MM* 250)

TROLL

Questi mostruosi umanoidi includono terrore nei loro nemici grazie alla loro forza e appetito famelico.

Troll del ghiaccio

I troll del ghiaccio sono abili costruttori di armature e di armi che si possono trovare nelle distese gelate settentrionali, nel Frostfell e dovunque esista un freddo soprannaturale.

Troll del Ghiaccio	**Livello 10 Soldato**
Umanoide naturale Grande	PE 500

Iniziativa +9 **Sensi** Percezione +10
Emissione Gelida aura 1; ogni nemico che inizia il proprio turno entro l'aura è rallentato fino all'inizio del suo turno successivo.
PF 109; **Sanguinante** 54; vedi anche *guarigione del troll*
Rigenerazione 10
CA 26; **Tempra** 23, **Riflessi** 19, **Volontà** 17
Vulnerabilità acido o fuoco (se il troll del ghiaccio subisce danni da acido o da fuoco, la rigenerazione non funziona fino alla fine del suo turno successivo)
Velocità 8

(+) **Maglio** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Portata 2; +17 contro CA; 2d6 + 6 danni.

+ **Attacco Frenetico** (gratuita, quando l'attacco del trono del ghiaccio rende sanguinante un nemico; a volontà)
Il troll del ghiaccio effettua un attacco con il maglio.

Guarigione del Troll ✦ **Guarigione**
Se il troll del ghiaccio è ridotto a 0 punti ferita da un attacco che non causa danni da acido o da fuoco, cade prono e resta a 0 punti ferita fino all'inizio del suo turno successivo, quando recupera 10 punti ferita. Se un attacco infligge danni da acido o da fuoco al troll del ghiaccio mentre si trova a 0 punti ferita, il troll viene distrutto.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Gigante
Abilità Atletica +16, Tenacia +15

For 22 (+11)	**Des** 15 (+7)	**Sag** 10 (+5)
Cos 21 (+10)	**Int** 9 (+4)	**Car** 8 (+4)

Equipaggiamento armatura di scaglie, maglio

Tattiche dei troll del ghiaccio

Un troll del ghiaccio avanza implacabile in combattimento e percuote i nemici con il suo potente maglio. È inoltre pienamente consapevole dell'effetto che la sua aura esercita sulle creature non abituate al freddo soprannaturale, e si posiziona per includere entro l'aura quanti più avversari possibile.

Conoscenze dei troll del ghiaccio

Natura CD 16: I troll del ghiaccio abitano nel Frostfell, ma di tanto in tanto effettuano scorribande anche nelle regioni meno fredde. Sono più intelligenti della maggior parte degli altri troll, e hanno imparato a costruire delle armi, che preferiscono impiegare in combattimento al posto dei loro artigli.

Troll lamafuriosa

Un troll lamafuriosa è il risultato delle modifiche apportate a un normale troll.

Troll Lamafuriosa	**Livello 12 Bruto**
Umanoide naturale Grande	PE 700

Iniziativa +10 **Sensi** Percezione +9
PF 151; **Sanguinante** 75; vedi anche *morte esplosiva*
Rigenerazione 10
CA 24; **Tempra** 26, **Riflessi** 24, **Volontà** 23
Vulnerabilità acido o fuoco (se il troll lamafuriosa subisce danni da acido o da fuoco, la rigenerazione non funziona fino alla fine del suo turno successivo)
Velocità 7

(+) **Artiglio** (standard; a volontà)
Portata 2; +15 contro CA; 2d10 + 6 danni.

+ **Squartamento del Lamafuriosa** (standard; ricarica ⚄ ⚅)
Portata 2; +15 contro CA; 3d10 + 6 danni, e 5 danni continuati (tiro salvezza termina).

← **Morte Esplosiva** (quando il troll lamafuriosa scende a 0 punti ferita)
Il troll esplode in un nugolo di schegge; emanazione ravvicinata 2; +13 contro Riflessi; 2d6 + 5 danni.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Gigante
Abilità Atletica +17, Tenacia +16

For 23 (+12)	**Des** 18 (+10)	**Sag** 16 (+9)
Cos 21 (+11)	**Int** 3 (+2)	**Car** 10 (+6)

Tattiche dei troll lamafuriosa

Un troll lamafuriosa attacca il bersaglio più minaccioso dal punto di vista fisico, ma passa rapidamente al nemico che sembra infliggergli i maggiori danni o intralciarlo maggiormente. Non impiega tattiche sofisticate, preoccupandosi semplicemente di causare quanti più danni possibile agli avversari.

Tattiche dei troll lamafuriosa

Natura CD 16: I troll lamafuriosa sono troll berserker a malapena definibili come esseri senzienti. Si precipitano verso i loro avversari, facendoli a pezzi e divorandone i brandelli. I lamafuriosa vengono creati tramite violenti rituali che legano armi e frammenti metallici alla carne di un troll. Vivendo in un costante stato di dolore, i troll lamafuriosa sopravvivono solo grazie alle loro proprietà rigenerative, ma la morte spezza all'improvviso la magia legante che li tiene insieme, provocando un'esplosione di sangue e metallo.

Natura CD 21: Duergar, drow e mind flayer catturano comunemente i troll e li fanno schiavi. Nel mondo di superficie, i troll lamafuriosa si possono incontrare in compagnia di oni e minotauri. Alcuni minotauri cabalisti conoscono il segreto per legare armi e armature magiche al corpo dei troll, conferendo loro le proprietà degli oggetti metallici conficcati nelle loro carni. Spesso questi oggetti possono essere recuperati dopo la morte distruttiva dei troll lamafuriosa.

Troll oratore dei rovi

I troll oratori dei rovi combattono appellandosi a un'antica magia delle terre selvagge.

Troll Oratore dei Rovi — **Livello 14 Controllore**
Umanoide naturale Grande — PE 1.000

Iniziativa +10 **Sensi** Percezione +13
PF 142; **Sanguinante** 71; vedi anche *guarigione del troll*
Rigenerazione 10
CA 28; **Tempra** 26, **Riflessi** 23, **Volontà** 21
Vulnerabilità acido o fuoco (se il troll oratore dei rovi subisce danni da acido o da fuoco, la rigenerazione non funziona fino alla fine del suo turno successivo)
Velocità 8

Artiglio (standard; a volontà)
Portata 2; +19 contro CA; 2d6 + 7 danni.

Attacco Frenetico (gratuita, quando l'attacco del troll oratore dei rovi rende sanguinante un nemico; a volontà)
Il troll oratore dei rovi effettua un attacco con l'artiglio.

Raggio di Spine (standard; a volontà) ✦ **Strumento**
Gittata 10; +18 contro Riflessi; 2d8 + 6 danni.

Canto del Potere (standard; incontro) ✦ **Guarigione, Strumento**
Emanazione ravvicinata 5; bersaglia gli alleati; il bersaglio ottiene 10 punti ferita temporanei e un bonus di +4 ai tiri dei danni finché conserva dei punti ferita temporanei.

Esplosione Spinosa (standard; a volontà) ✦ **Strumento, Zona**
Emanazione ad area 1 entro 10; +18 contro Riflessi; 1d10 +6 danni, e il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina). L'emanazione crea una zona piena di rovi e spine che permane fino alla fine dell'incontro. La zona è considerata terreno difficile, e ogni creatura che entra o inizia il proprio turno nella zona subisce 1d8 danni.

Guarigione del Troll ✦ **Guarigione**
Se il troll oratore dei rovi è ridotto a 0 punti ferita da un attacco che non causa danni da acido o da fuoco, cade prono e resta a 0 punti ferita fino all'inizio del suo turno successivo, quando recupera 10 punti ferita. Se un attacco infligge danni da acido o da fuoco al troll oratore dei rovi mentre si trova a 0 punti ferita, il troll viene distrutto.

Allineamento Caotico malvagio — **Linguaggi** Comune, Gigante
Abilità Atletica +16, Tenacia +15

For 18 (+11)	**Des** 16 (+10)	**Sag** 12 (+8)
Cos 22 (+13)	**Int** 16 (+10)	**Car** 10 (+7)

Equipaggiamento mantello di tralci spinosi, bastone nodoso

Tattiche dei troll oratori dei rovi

Il troll oratore dei rovi usa *esplosione spinosa* ogni volta che può, passando a *raggio di spine* solo quando una *esplosione spinosa* ostacolerebbe i movimenti dei suoi alleati sul campo di battaglia. Si tiene lontano dalla mischia e lascia che siano gli altri a occuparsi del combattimento corpo a corpo.

Conoscenze dei troll oratori dei rovi

Natura CD 18: I troll oratori dei rovi sono piuttosto intelligenti e agiscono come sciamani e comandanti delle comunità troll. Si possono incontrare solo in mezzo ai branchi e alle bande da guerra più numerose dei troll. Coprendosi con dei mantelli fatti di tralci spinosi, i troll oratori dei rovi usano una magia naturale che conferisce a questo tipo di piante una vitalità aggressiva.

Gruppi di incontro

I troll lavorano bene insieme ad altre creature, a patto che il loro appetito sia tenuto sotto controllo. La maggior parte dei troll non è intelligente ed è piuttosto facile da manipolare.

Incontro di livello 10 (PE 2.800)
- 2 troll del ghiaccio (livello 10 soldato)
- 1 manticora (livello 10 schermagliatore d'elite, *MM* 169)
- 2 worg (livello 9 bruto, *MM* 266)

Incontro di livello 12 (PE 3.800)
- 3 troll lamafuriosa (livello 12 bruto)
- 1 duergar blasfemo (livello 14 controllore)
- 1 duergar convocatore infernale (livello 12 artigliere)

Incontro di livello 15 (PE 6.200)
- 1 destrachan voce lontana (livello 15 artigliere, *MM* 65)
- 1 troll oratore dei rovi (livello 14 controllore)
- 4 troll da guerra (livello 14 soldato, *MM* 252)

(Dall'alto in basso) troll lamafuriosa e troll oratore dei rovi

WAYNE ENGLAND

Diversi e sfaccettati, gli umani possiedono il potenziale di sviluppare sia la grandezza che la malvagità.

Umano artista del coltello

L'umano artista del coltello devasta i ranghi dei nemici, saltando fuori all'improvviso, coltello in mano, nel punto dove meno se lo aspettano.

Umano Artista del Coltello — **Livello 7 Schermagliatore d'elite**
Umanoide naturale Medio — PE 600

Iniziativa +8 — **Sensi** Percezione +14
PF 162; **Sanguinante** 81
CA 21; **Tempra** 19, **Riflessi** 19, **Volontà** 19
Tiri salvezza +2
Velocità 7
Punti azione 1

⊕ **Pugnale del Ferimento** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+12 contro CA (crit 19-20); 1d6 + 6 danni (crit 1d6 + 12) e 5 danni continuati (tiro salvezza termina).

⊕ **Danza del Coltello** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+12 contro CA (crit 19-20); 1d6 + 6 danni (crit 1d6 + 12). *Effetto:* L'umano artista del coltello scatta di 2 quadretti dopo l'attacco ed effettua un altro attacco contro lo stesso bersaglio o un bersaglio diverso. Poi l'artista del coltello scatta di 2 quadretti.

Capriola Impareggiabile (movimento; ricarica ⚁ ⚀)
L'umano artista del coltello scatta di 4 quadretti, ignorando il terreno difficile.

Vantaggio in Combattimento
Un umano artista del coltello infligge 2d6 danni extra contro qualsiasi bersaglio che gli conceda vantaggio in combattimento.

Allineamento Senza allineamento — **Linguaggi** Comune
Abilità Furtività +11
For 15 (+5) — **Des** 17 (+6) — **Sag** 16 (+6)
Cos 17 (+6) — **Int** 13 (+4) — **Car** 12 (+4)
Equipaggiamento pugnale, rete

Umano assassino efferato

Un umano assassino efferato ha un bersaglio. Il suo scopo è uccidere quel bersaglio, a qualunque costo.

Umano Assassino Efferato — **Livello 22 Appostato**
Umanoide naturale Medio — PE 4.150

Iniziativa +23 — **Sensi** Percezione +22
PF 161; **Sanguinante** 80; vedi anche *determinazione dell'assassino*
CA 36; **Tempra** 32, **Riflessi** 34, **Volontà** 32
Velocità 7

⊕ **Scimitarra del Fanatico** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Necrotico, Veleno**
+26 contro CA; 1d8 + 5 danni (crit 2d8 + 13), e 10 danni necrotici e da veleno continuati (tiro salvezza termina).

Mantello del Fanatismo (movimento 1/round; a volontà)
L'umano assassino efferato ottiene occultamento fino alla fine del suo turno successivo e scatta di 3 quadretti.

Lama Mortale (minore; utilizzabile quando l'umano assassino efferato possiede copertura od occultamento; ricarica ⚁ ⚀)
Il bersaglio dell'attacco successivo dell'assassino concede a quest'ultimo il vantaggio in combattimento, e l'attacco dell'assassino infligge 5d6 danni extra se colpisce.

Determinazione dell'Assassino (quando è reso sanguinante per la prima volta; incontro)
Il potere *lama mortale* dell'umano assassino efferato si ricarica. Se il potere è già ricaricato, l'assassino recupera 20 punti ferita.

Allineamento Senza allineamento — **Linguaggi** Comune
Abilità Furtività +24, Intimidire +22
For 17 (+14) — **Des** 26 (+19) — **Sag** 13 (+12)
Cos 23 (+17) — **Int** 18 (+15) — **Car** 22 (+17)
Equipaggiamento scimitarra

Umano cacciatore di bestie feroci

L'umano cacciatore di bestie feroci attende in agguato le sue prede, armato di lancia, rete e veleno.

Umano Cacciatore di Bestie Feroci — **Livello 9 Artigliere**
Umanoide naturale Medio — PE 400

Iniziativa +8 — **Sensi** Percezione +12
PF 76; **Sanguinante** 38
CA 22; **Tempra** 21, **Riflessi** 22, **Volontà** 21
Velocità 6

⊕ **Lancia** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+16 contro CA; 2d8 + 5 danni.

⊗ **Balestra Avvelenata** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Veleno**
Gittata 15/30; +16 contro CA; 2d8 + 3 danni, e 5 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).

Rete di Cattura (standard; richiede una rete; incontro)
Gittata 3; +16 contro Riflessi; il bersaglio è trattenuto (tiro salvezza termina).

Allineamento Senza allineamento — **Linguaggi** Comune
Abilità Acrobazia +13, Atletica +11, Tenacia +12
For 14 (+6) — **Des** 19 (+8) — **Sag** 17 (+7)
Cos 16 (+7) — **Int** 16 (+7) — **Car** 11 (+4)
Equipaggiamento balestra con 40 quadrelli avvelenati, lancia, rete

Umano capitano pirata

Un umano capitano pirata scende impetuosamente in battaglia, facendo roteare la sua squarcina e insultando i nemici.

Umano Capitano Pirata **Livello 10 Soldato (Guida)**
Umanoide naturale Medio PE 500

Iniziativa +10 **Sensi** Percezione +12
PF 104; **Sanguinante** 52
CA 26; **Tempra** 22, **Riflessi** 22, **Volontà** 22
Velocità 7

Squarcina (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+16 contro CA; 2d6 + 6 danni, e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).

Chiamata alle Armi (quando è reso sanguinante per la prima volta; incontro)
Emanazione ravvicinata 10; bersaglia gli alleati; il bersaglio effettua un attacco basilare in mischia o scatta di 3 quadretti come azione gratuita.

Derisione Feroce (minore; ricarica ⚅)
Emanazione ravvicinata 5; bersaglia un nemico; il bersaglio provoca un attacco di opportunità da parte di ogni nemico che gli si trova adiacente.

Scimmia del Sartiame (minore; incontro)
L'umano capitano pirata ottiene una velocità di scalata 7 fino alla fine del suo turno successivo.

Fiancheggiamento Piratesco
Un umano capitano pirata ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire contro un nemico che sta attaccando ai fianchi, e i suoi attacchi infliggono 2d6 danni extra a quella creatura.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune
Abilità Acrobazia +13, Atletica +13
For 16 (+8) **Des** 16 (+8) **Sag** 14 (+7)
Cos 16 (+8) **Int** 13 (+6) **Car** 16 (+8)
Equipaggiamento squarcina (spada corta)

Umano cavaliere

In groppa a un cavallo da guerra, un umano cavaliere logora i nemici con la lancia e la spada larga.

Umano Cavaliere **Livello 7 Soldato (Guida)**
Umanoide naturale Medio PE 300

Iniziativa +8 **Sensi** Percezione +9
Acume Combattivo aura visuale; ogni alleato entro l'aura ottiene un bonus di +2 all'iniziativa.
PF 78; **Sanguinante** 39
CA 23; **Tempra** 20, **Riflessi** 18, **Volontà** 19
Velocità 5

Spada Larga (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+14 contro CA; 1d10 + 5 danni, e il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo dell'umano cavaliere.

Ritorsione del Campione (interruzione immediata, quando un nemico marchiato dall'umano cavaliere effettua un attacco in mischia contro un alleato adiacente al cavaliere; a volontà) ✦ **Arma**
Bersaglia il nemico che attiva il potere; +13 contro CA; 1d6 + 5 danni.

Lanciere (standard; utilizzabile solo quando è in sella; a volontà) ✦ **Arma**
+14 contro CA; 1d10 + 5 danni, e il bersaglio viene buttato a terra prono.

Parata Frettolosa (interruzione immediata, quando un nemico marchiato dall'umano cavaliere effettua un attacco in mischia contro un alleato adiacente al cavaliere; incontro)
L'attacco del nemico che attiva il potere bersaglia il cavaliere anziché l'alleato, e il cavaliere ottiene un bonus di +3 alla CA contro quell'attacco.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune
Abilità Atletica +12, Diplomazia +11
For 19 (+7) **Des** 13 (+4) **Sag** 12 (+4)
Cos 14 (+5) **Int** 10 (+3) **Car** 16 (+6)
Equipaggiamento scudo pesante, corazza di piastre, spada larga, lancia lunga

Umano danzatore dei giavellotti

Quando si scatena sul campo di battaglia, l'umano danzatore dei giavellotti è un modello di grazia letale.

Umano Danzatore dei Giavellotti **Livello 6 Schermagliatore**
Umanoide naturale Medio PE 250

Iniziativa +8 **Sensi** Percezione +4
PF 70; **Sanguinante** 35
CA 20; **Tempra** 18, **Riflessi** 19, **Volontà** 17
Velocità 6

Lancia (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+11 contro CA; 1d8 + 3 danni.

Attacco Mobile (standard; a volontà)
L'umano danzatore dei giavellotti scatta di 3 quadretti ed effettua un attacco con la lancia durante il movimento.

Giavellotto (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Gittata 10/20; +12 contro CA; 1d6 + 3 danni.

Ripiegamento Abile
Un umano danzatore dei giavellotti non concede vantaggio in combattimento quando corre.

Schermaglia
Se un umano danzatore dei giavellotti termina il proprio movimento ad almeno 4 quadretti di distanza dal quadretto di partenza, i suoi attacchi infliggono 1d6 danni extra fino all'inizio del suo turno successivo.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune
Abilità Atletica +10
For 15 (+5) **Des** 16 (+6) **Sag** 13 (+4)
Cos 14 (+5) **Int** 10 (+3) **Car** 10 (+3)
Equipaggiamento armatura di cuoio, scudo leggero, 4 giavellotti, lancia

EVA WIDERMANN

JEREMY JARVIS/BEN WOOTTEN

Umano diabolista

L'umano diabolista è un praticante di magia malvagia. La sua arma preferita è il fuoco.

Umano Diabolista **Livello 20 Artigliere**
Umanoide naturale Medio PE 2.800

Iniziativa +14 **Sensi** Percezione +10
PF 147; **Sanguinante** 73
CA 32; **Tempra** 32, **Riflessi** 31, **Volontà** 33
Velocità 6

Kukri (standard; a volontà) ✦ **Arma, Fuoco**
+25 contro CA; 1d6 + 4 danni più 2d6 danni da fuoco. L'umano diabolista può ripetere il tiro di qualsiasi dado dei danni che abbia per risultato 1 fino a quando il risultato è maggiore di 1.

Fuoco Oscuro (standard; a volontà) ✦ **Fuoco, Necrotico, Strumento**
Gittata 15; +27 contro Riflessi; 2d10 + 7 danni da fuoco e necrotici.

Influsso Infernale (minore; a volontà) ✦ **Strumento**
Gittata visuale; nessun tiro per colpire; il bersaglio è affetto dall'influsso infernale (tiro salvezza termina). Un bersaglio affetto dall'influsso infernale che subisce danni da fuoco dall'umano diabolista non può spendere un impulso curativo fino alla fine del turno successivo del diabolista. Se il diabolista utilizza questo potere su un nuovo bersaglio, il bersaglio precedente non è più affetto dall'influsso infernale.

Lampo Sulfureo (standard; a volontà) ✦ **Fuoco, Strumento**
Gittata 5; +27 contro Tempra; 2d4 + 6 danni da fuoco, e l'umano diabolista gode di occultamento contro il bersaglio fino alla fine del suo turno successivo.

Tempesta di Fuoco Oscuro (standard; incontro) ✦ **Fuoco, Necrotico, Strumento**
Emanazione ad area 2 entro 20; +25 contro Riflessi; 2d6 + 7 danni da fuoco e necrotici, e 10 danni da fuoco e necrotici continuati (tiro salvezza termina).

Deviazione Infernale (interruzione immediata, quando l'umano diabolista viene colpito da un attacco in mischia o a distanza; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Fuoco**
Il diabolista subisce danni dimezzati dall'attacco che attiva il potere, e l'attaccante subisce 15 danni da fuoco.

Vita dal Fuoco
Ogni volta che un umano diabolista subisce danni da fuoco, ottiene 10 punti ferita temporanei.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune
Abilità Arcano +19, Furtività +19, Raggirare +21
For 10 (+10) **Des** 18 (+14) **Sag** 11 (+10)
Cos 21 (+15) **Int** 11 (+10) **Car** 23 (+16)
Equipaggiamento armatura di cuoio, kukri, verga

JEREMY JARVIS/BEN WOOTTEN

Umano fattucchiere

Impugnando il suo bastone cerimoniale, l'umano fattucchiere conosce un assortimento di incantesimi in grado di cambiare il corso di una battaglia.

Umano Fattucchiere **Livello 7 Controllore**
Umanoide naturale Medio PE 300

Iniziativa +3 **Sensi** Percezione +16
PF 77; **Sanguinante** 38
CA 20; **Tempra** 17, **Riflessi** 18, **Volontà** 19
Velocità 6

Bastone (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+12 contro CA; 1d6 + 1 danni.

Maledizione della Bestia (standard; ricarica ⚀ ⚄ ⚅) ✦ **Metamorfosi**
Gittata 10; bersaglia un nemico sotto fattura; +11 contro Tempra; fino alla fine del turno successivo dell'umano fattucchiere, il bersaglio diventa un animale Piccolo. Quando è in questa forma, il bersaglio non può utilizzare poteri.

Fattura (minore; a volontà) ✦ **Charme, Strumento**
Emanazione ravvicinata 10; bersaglia i nemici; +11 contro Volontà; il bersaglio è influenzato dalla fattura (tiro salvezza termina). Quando un bersaglio è sotto fattura, subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire e ai tiri dei danni contro l'umano fattucchiere.

Terra Capricciosa (standard; incontro) ✦ **Charme, Strumento**
Emanazione ad area 3 entro 10; bersaglia le creature sotto fattura; +11 contro Volontà; 1d10 + 3 danni, e l'umano fattucchiere fa scorrere il bersaglio di 3 quadretti e lo butta a terra prono.

Balzo del Fattucchiere (movimento; incontro) ✦ **Teletrasporto**
L'umano fattucchiere si teletrasporta di 5 quadretti o si scambia di posto con una creatura sotto fattura entro 5 quadretti da lui.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune
Abilità Arcano +10, Natura +11
For 10 (+3) **Des** 11 (+3) **Sag** 17 (+6)
Cos 13 (+4) **Int** 15 (+5) **Car** 14 (+5)
Equipaggiamento vesti, bastone

Umano gladiatore

Atleta sopraffino, l'umano gladiatore conosce tutti i trucchi del combattimento ravvicinato.

Umano Gladiatore **Livello 14 Soldato d'elite**
Umanoide naturale Medio PE 2.000

Iniziativa +12 **Sensi** Percezione +9
Concentrazione del Combattente aura 1; ogni nemico che inizia il proprio turno entro l'aura è marchiato fino alla fine del suo turno successivo.
PF 276; **Sanguinante** 138
CA 30; **Tempra** 26, **Riflessi** 26, **Volontà** 24
Tiri salvezza +2
Velocità 6
Punti azione 1

Gladio (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+21 contro CA; 2d8 + 6 danni.

Gettare nella Polvere (minore; incontro)
+19 contro Tempra; il bersaglio viene buttato a terra prono.

Calcio Ben Piazzato (minore; ricarica ⚄ ⚅)
+19 contro Riflessi; il bersaglio è frastornato e rallentato (tiro salvezza termina entrambi).

Sabbia negli Occhi (minore; incontro)
+19 contro Tempra; il bersaglio è accecato (tiro salvezza termina).

Sfoggio di Bravura con il Gladio (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Emanazione ravvicinata 1; bersaglia i nemici; +19 contro Riflessi; 2d8 + 6 danni.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune
Abilità Acrobazia +15, Atletica +18
For 22 (+13) **Des** 16 (+10) **Sag** 14 (+9)
Cos 18 (+11) **Int** 12 (+8) **Car** 17 (+10)
Equipaggiamento scudo leggero, corazza di scaglie, gladio (spada corta)

Umano mistagogo

Pronunciando una parola di potere soprannaturale, l'umano mistagogo manipola allo stesso tempo le percezioni dei suoi nemici e le sorti della battaglia.

Umano Mistagogo **Livello 20 Controllore (Guida)**
Umanoide naturale Medio PE 2.800

Iniziativa +11 **Sensi** Percezione +22
Chiarezza Condivisa aura 10; ogni alleato entro l'aura ottiene un bonus di +2 ai tiri salvezza.
PF 188; **Sanguinante** 94
CA 33; **Tempra** 31, **Riflessi** 32, **Volontà** 33
Velocità 6

Tocco dei Misteri (standard; a volontà) ✦ **Psichico, Strumento**
+24 contro Riflessi; 2d8 + 7 danni psichici, e il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire contro l'umano mistagogo fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.

Distorcere Percezione (standard; a volontà) ✦ **Illusione, Psichico, Strumento**
Gittata 20; +22 contro Volontà; 2d6 + 7 danni psichici, e fino alla fine del turno successivo dell'umano mistagogo, il bersaglio è rallentato e subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza.

Soggezione Dirompente (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Guarigione, Psichico, Strumento**
Emanazione ravvicinata 5; bersaglia i nemici; +22 contro Volontà; 2d6 + 7 danni psichici, l'umano mistagogo fa scorrere il bersaglio di 6 quadretti, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina). *Effetto:* Il mistagogo fa scorrere di 6 quadretti un alleato entro l'emanazione, che recupera anche 10 punti ferita.

Velo di Impenetrabilità (reazione immediata, quando l'umano mistagogo viene mancato da un attacco in mischia o a distanza; a volontà)
Il mistagogo scatta di 2 quadretti e ottiene un bonus di +2 alla CA e ai Riflessi fino alla fine del suo turno successivo.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune, Supernal
Abilità Arcano +21, Intuizione +22, Religione +21
For 12 (+11) **Des** 12 (+11) **Sag** 24 (+17)
Cos 20 (+15) **Int** 22 (+16) **Car** 15 (+12)
Equipaggiamento vesti, simbolo sacro

Umano nobile

Con la sua lingua di velluto, un umano nobile ricorda agli aggressori il prezzo letale che pagano coloro che nuociono all'aristocrazia.

Umano Nobile **Livello 5 Controllore (Guida)**
Umanoide naturale Medio PE 200

Iniziativa +3 **Sensi** Percezione +3
PF 60; **Sanguinante** 30
CA 19; **Tempra** 17, **Riflessi** 17, **Volontà** 18; vedi anche *esistenza protetta*
Velocità 5

Spada Lunga (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+10 contro CA; 1d8 + 3 danni.

Nominare Campione (standard; a volontà)
Emanazione ravvicinata 10; bersaglia un alleato; il bersaglio effettua un attacco basilare come azione gratuita e scatta di 1 quadretto prima o dopo l'attacco.

Autorità Ispiratrice (standard; incontro)
Emanazione ravvicinata 10; bersaglia un alleato; il bersaglio utilizza un potere di attacco a volontà, a incontro o a ricarica come azione gratuita.

Suscitare Esitazione (standard; incontro) ✦ **Charme**
Emanazione ravvicinata 5; bersaglia i nemici; +9 contro Volontà; il bersaglio non può usare un'azione standard durante il suo turno successivo.

MATIAS TAPIA

Esistenza Protetta
Un umano nobile ottiene un bonus di +2 a tutte le difese quando un alleato è adiacente a lui.
Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune
Abilità Diplomazia +10, Intimidire +10, Intuizione +8
For 15 (+4) **Des** 12 (+3) **Sag** 12 (+3)
Cos 12 (+3) **Int** 14 (+4) **Car** 16 (+5)
Equipaggiamento cotta di maglia, scudo leggero, spada lunga

Umano nobile alienato

Un umano nobile alienato impazza correndo per il campo di battaglia, sferrando attacchi a ritmo forsennato. I nobili alienati non conoscono la paura, e non si preoccupano minimamente della loro incolumità.

Umano Nobile Alienato **Livello 23 Schermagliatore d'elite**
Umanoide naturale Medio PE 10.200
Iniziativa +19 **Sensi** Percezione +11
PF 428; **Sanguinante** 214; vedi anche *furia ignobile*
CA 37; **Tempra** 35, **Riflessi** 35, **Volontà** 36
Tiri salvezza +2
Velocità 6
Punti azione 1
(+) **Scettro** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+28 contro CA; 3d8 + 6 danni.
† **Impeto di Pazzia** (standard; a volontà)
Il nobile alienato scatta di 6 quadretti ed effettua un attacco con lo scettro contro ogni nemico a cui si viene a trovare adiacente.
† **Furia Ignobile** (reazione immediata, quando è reso sanguinante per la prima volta) ✦ **Arma**
Emanazione ravvicinata 1; bersaglia i nemici; +26 contro CA; 3d8 + 6 danni, e il bersaglio viene buttato a terra prono.
Pura Follia
Un nobile alienato non provoca attacchi di opportunità.
Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Comune
Abilità Tenacia +23
For 16 (+14) **Des** 22 (+17) **Sag** 11 (+11)
Cos 22 (+17) **Int** 15 (+13) **Car** 24 (+18)
Equipaggiamento scettro (mazza)

Umano pirata

Gli umani pirati sono i banditi del mare, e terrorizzano le navi e i porti marittimi.

Umano Pirata **Livello 9 Schermagliatore**
Umanoide naturale Medio PE 400
Iniziativa +8 **Sensi** Percezione +5
PF 95; **Sanguinante** 47
CA 23; **Tempra** 21, **Riflessi** 21, **Volontà** 20
Velocità 7
(+) **Squarcina** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+14 contro CA; 2d6 + 5 danni.
Scimmia del Sartiame (minore; incontro)
L'umano pirata ottiene una velocità di scalata 7 fino alla fine del suo turno successivo.
Fiancheggiamento Piratesco
Un umano pirata ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire contro un nemico che sta attaccando ai fianchi, e i suoi attacchi infliggono 2d6 danni extra a quella creatura.
Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune
Abilità Acrobazia +11, Atletica +11
For 14 (+6) **Des** 15 (+6) **Sag** 12 (+5)
Cos 15 (+6) **Int** 9 (+3) **Car** 11 (+4)
Equipaggiamento squarcina (spada corta)

EVA WIDERMANN

Tattiche degli umani pirati

Gli umani pirati si arrampicano sul cordame delle navi, usando *scimmia del sartiame* per tenere i nemici sul chi vive. Restano vicini all'acqua. Se si trovano a bordo di una imbarcazione, i pirati restano nei pressi delle murate.

Umano schiavista

Un umano schiavista si affida a mazza e scudiscio per sottomettere e catturare le sue vittime.

Umano Schiavista **Livello 8 Bruto**
Umanoide naturale Medio PE 350
Iniziativa +7 **Sensi** Percezione +4
PF 102; **Sanguinante** 51
CA 20; **Tempra** 20, **Riflessi** 20, **Volontà** 19
Velocità 6
(+) **Botta e Sferzata** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+11 contro CA; 2d8 + 6 danni, e il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire in mischia fino alla fine del suo turno successivo.
† **Viluppo dello Schiavista** (standard; richiede uno scudiscio; ricarica ⚁ ⚂ ⚀) ✦ **Arma**
+11 contro CA; 2d8 + 6 danni, e il bersaglio è immobilizzato e subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire in mischia fino alla fine del suo turno successivo.
Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune
Abilità Intimidire +11
For 17 (+7) **Des** 16 (+7) **Sag** 10 (+4)
Cos 12 (+5) **Int** 10 (+4) **Car** 14 (+6)
Equipaggiamento armatura di cuoio, mazza, scudiscio (frusta)

Tattiche degli umani schiavisti

Un umano schiavista si concentra su un singolo bersaglio con il *viluppo dello schiavista*, poi passa ad altri nemici o infligge devastanti combinazioni di colpi con mazza e scudiscio (*botta e sferzata*) alle vittime immobilizzate.

Conoscenze degli umani

Natura CD 10: Gli umani cavalieri montano cavalli o grifoni. Sono apprezzati come comandanti di truppe, e vengono spesso assoldati per guidare milizie non umane.

I capitani pirati tengono a bada le loro chiassose ciurme con una miscela di minacce e blandizie. Gli umani che hanno avuto problemi con la legge diventano pirati per evitare la cattura e soddisfare il loro bisogno di avventure e nuove esperienze.

Gli umani gladiatori sono abituati a combattere un ampio assortimento di avversari. Sebbene alcuni gladiatori siano schiavi, altri diventano ricchi e si guadagnano la libertà sconfiggendo i nemici nell'arena.

Gli umani nobili sostengono che il prestigio delle loro famiglie gli conceda l'attitudine al comando. Tuttavia, una volta entrati in combattimento, alcuni di essi capiscono di non avere lo stomaco abbastanza forte per tollerare lo spargimento di sangue, e si bloccano o fuggono.

Gli umani schiavisti sono essi stessi schiavi dell'avidità e della sete di potere. Possiedono grande influenza sui loro schiavi, ma la prospettiva della libertà spinge talvolta questi ultimi a ribellarsi e togliere di mezzo gli schiavisti... con qualsiasi mezzo.

Natura CD 15: Gli umani artisti del coltello, addestrati a combattere nei vicoli e nelle risse da taverna, si muovono a capriole attraverso il campo di battaglia e conficcano le loro lame letali nei punti giusti.

Gli umani diabolisti scambiano le loro anime con il potere infernale. La brama di potere è una inclinazione che accomuna sia umani che diavoli, e molti degli altri tratti di un diabolista possono essere considerati infernali.

Gli umani danzatori dei giavellotti danzano intorno ai loro nemici, scagliando giavellotti come fulmini con fantastica precisione.

Gli umani mistagoghi si posizionano spesso al vertice di un culto.

Natura CD 20: Gli umani cacciatori di bestie feroci possono essere cacciatori di taglie intenzionati a catturare creature esotiche per venderle al migliore offerente, o aristocratici vanagloriosi che desiderano surclassare gli altri nobili appendendo nei loro saloni teste impagliate sempre più grandi e più inconsuete.

Gli umani fattucchieri praticano una miscela di magia arcana e primeva. Sebbene alcuni operino in armonia con la natura, altri pervertono la magia primeva per comandare gli spiriti della terra contro la loro volontà.

Gruppi di incontro

Gli umani sono versatili e familiari. Hanno la peculiarità di spuntare fuori praticamente ovunque.

Incontro di livello 6 (PE 1.350)
- 2 mezzorchi cacciatori (livello 5 schermagliatore)
- 8 umani tirapiedi (livello 7 gregario, *MM* 255)
- 1 umano schiavista (livello 8 bruto)

Incontro di livello 7 (PE 1.500)
- 1 iena demonio ghignante (livello 7 bruto, *MM* 154)
- 1 umano fattucchiere (livello 7 controllore)
- 1 umano artista del coltello (livello 7 schermagliatore d'elite)
- 4 umani tirapiedi (livello 7 gregario, *MM* 255)

Incontro di livello 7 (PE 1.700)
- 3 umani cavalieri (livello 7 soldato)
- 1 umano nobile (livello 5 controllore)
- 4 cavalli da guerra (livello 3 bruto, *MM* 45)

Incontro di livello 9 (PE 2.050)
- 1 umano capitano pirata (livello 10 soldato)
- 3 umani pirati (livello 9 schermagliatore)
- 1 umano schiavista (livello 8 bruto)

Incontro di livello 19 (PE 13.200)
- 1 goristro (livello 19 bruto d'elite, *MM* 61)
- 2 umani diabolisti (livello 20 artigliere)
- 1 umano mistagogo (livello 20 controllore)

Incontro di livello 21 (PE 16.650)
- 1 mezzelfo taumaturgo malefico (livello 24 artigliere)
- 1 umano assassino efferato (livello 22 appostato)
- 1 umano nobile alienato (livello 23 schermagliatore d'elite)

WITHERLING

I WITHERLING SONO ESSERI NON MORTI creati dagli gnoll per servire come predoni e truppe d'assalto. Gli gnoll sacerdoti di Yeenoghu usano un rituale che fonde l'essenza di un demone con il corpo di un nemico ucciso in battaglia: il risultato è una creatura avvizzita ed emaciata che possiede il tocco paralizzante di un ghoul e la frenesia inarrestabile di un demone.

WITHERLING

UN WITHERLING È IL CADAVERE ANIMATO di un piccolo umanoide con la testa di una iena. Minaccia le sue vittime con artigli fatti di aguzze corna di gazzella, coperti di veleno appiccicoso.

Witherling **Livello 4 Schermagliatore**
Animato naturale Piccolo (non morto) PE 175

Iniziativa +8 **Sensi** Percezione +2; visione crepuscolare
PF 56; **Sanguinante** 28
CA 18; **Tempra** 16, **Riflessi** 17, **Volontà** 15
Velocità 8, scalata 6

Artiglio (standard; a volontà)
+9 contro CA; 1d6 + 2 danni, e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).

Doppio Attacco (standard; utilizzabile solo quando è sanguinante; a volontà)
Il witherling effettua due attacchi con l'artiglio.

Vantaggio in Combattimento
Un witherling infligge 1d6 danni extra negli attacchi contro qualsiasi creatura che gli conceda vantaggio in combattimento.

Danza Sanguinaria (movimento; utilizzabile solo quando è sanguinante; a volontà)
Il witherling scatta di 2 quadretti.

Attacco in Branco
Gli attacchi in mischia di un witherling infliggono 2 danni extra contro qualsiasi nemico che abbia adiacenti due o più alleati del witherling.

Balzo Improvviso (movimento; a volontà)
Il witherling salta di 4 quadretti. Durante il salto, ottiene un bonus di +5 alla CA contro gli attacchi di opportunità, e qualsiasi nemico che manchi il witherling con un attacco di opportunità gli concede vantaggio in combattimento fino alla fine del turno successivo della creatura.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Abissale, Comune

For 11 (+2)	**Des** 19 (+6)	**Sag** 11 (+2)
Cos 16 (+5)	**Int** 7 (+0)	**Car** 12 (+3)

TATTICHE DEI WITHERLING

Come è tipico delle creature non morte pervase dallo spirito dei demoni, i witherling impiegano semplici tattiche di massa per sopraffare i loro nemici. Gli gnoll li usano come forza di copertura, facendoli avanzare davanti a un branco per tormentare e rallentare il nemico, permettendo agli inseguitori gnoll di raggiungere le prede. Quando un witherling si avvicina a un avversario, utilizza *balzo improvviso* nel tentativo di ottenere il vantaggio in combattimento; successivamente, attacca il primo nemico che gli conceda tale vantaggio.

WITHERLING URLATORE MORTALE

UN URLATORE MORTALE È UN ESEMPLARE PIÙ GRANDE E PIÙ FEROCE di witherling. Il suo urlo agghiacciante prosciuga la vita dei nemici mentre concede forza e vitalità ai suoi compagni non morti.

Witherling Urlatore Mortale **Livello 5 Controllore (Guida)**
Animato naturale Medio (non morto) PE 200

Iniziativa +5 **Sensi** Percezione +4; visione crepuscolare
PF 65; **Sanguinante** 32
CA 19; **Tempra** 17, **Riflessi** 17, **Volontà** 16
Velocità 6

Artigli (standard; a volontà)
+10 contro CA; 1d10 + 5 danni.

Urlo della Morte (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Guarigione**
Propagazione ravvicinata 5; bersaglia i nemici; +9 contro Tempra; 2d6 + 4 danni, e qualsiasi alleato non morto adiacente al bersaglio recupera 5 punti ferita. Un alleato non morto può recuperare punti ferita solo una volta per round tramite questo potere.

Urlo del Tuono (standard; a volontà) ✦ **Tuono**
Propagazione ravvicinata 5; bersaglia i nemici; +9 contro Tempra; 1d6 + 4 danni da tuono, e il witherling urlatore mortale spinge il bersaglio di 2 quadretti.

Attacco in Branco
Gli attacchi in mischia di un witherling urlatore mortale infliggono 2 danni extra contro qualsiasi nemico che abbia adiacenti due o più alleati del witherling.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Abissale, Comune

For 12 (+3)	**Des** 16 (+5)	**Sag** 15 (+4)
Cos 17 (+5)	**Int** 11 (+2)	**Car** 12 (+3)

EVA WIDERMANN

Tattiche dei witherling urlatori mortali

Un urlatore mortale provoca caos e terrore tra i nemici con le sue grida devastanti. Il suo *urlo della morte* gli consente di ferire i nemici e aiutare gli alleati nello stesso tempo. Impiega *urlo del tuono* per creare brecce nelle linee difensive avversarie, che possono successivamente essere penetrate dagli agili schermagliatori.

Witherling terrore cornuto

Un terrore cornuto è un abominio non morto creato dal cadavere appositamente preservato di un minotauro. A causa della lunga guerra di Yeenoghu contro Baphomet, gli gnoll hanno a disposizione numerose opportunità di produrre questi orrori. I minotauri detestano questi non morti, considerandoli un sacrilegio contro la loro razza.

Witherling Terrore Cornuto **Livello 8 Bruto**
Animato naturale Grande (non morto) PE 350

Iniziativa +6 **Sensi** Percezione +6; visione crepuscolare
PF 107; **Sanguinante** 53
CA 19; **Tempra** 22, **Riflessi** 18, **Volontà** 18
Velocità 7

Artigli (standard; a volontà)
Portata 2; +11 contro CA; 2d10 + 3 danni.

Corna (standard; a volontà)
+9 contro Tempra; 2d6 + 5 danni, e il witherling terrore cornuto spinge il bersaglio di 2 quadretti.

Carica Furiosa (standard; ricarica ⚄ ⚅)
Il witherling terrore cornuto carica ed effettua il seguente attacco al posto di un attacco basilare in mischia: +11 contro CA; 2d6 + 5 danni. *Effetto:* Il witherling effettua un attacco secondario contro un bersaglio diverso. *Attacco secondario:* Portata 2; +11 contro CA; 2d6 + 5 danni. *Effetto:* Il witherling effettua lo stesso attacco (senza caricare) altre due volte contro bersagli diversi.

Attacco in Branco
Gli attacchi in mischia di un witherling terrore cornuto infliggono 2 danni extra contro qualsiasi nemico che abbia adiacenti due o più alleati del witherling.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Abissale, Comune

For 22 (+10)	**Des** 15 (+6)	**Sag** 15 (+6)
Cos 17 (+7)	**Int** 6 (+2)	**Car** 11 (+4)

Tattiche dei witherling terrori cornuti

Un terrore cornuto è un combattente diretto e privo di sottigliezza come quando era vivo. Utilizza *carica furiosa* il più spesso che può, provocando persino attacchi di opportunità allo scopo di travolgere quanti più avversari possibile.

Witherling feccia

Quando gli gnoll o i necromanti creano i witherling, a volte il procedimento non dà i risultati sperati. In questi casi, la magia crea invece i cosiddetti witherling feccia, forme inferiori delle temibili creature.

Witherling Feccia **Livello 9 Schermagliatore gregario**
Animato naturale Piccolo (non morto) PE 100

Iniziativa +10 **Sensi** Percezione +4; visione crepuscolare
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.
CA 23; **Tempra** 21, **Riflessi** 22, **Volontà** 20
Velocità 8, scalata 6

Artiglio (standard; a volontà)
+14 contro CA; 9 danni.

Vantaggio in Combattimento
Un witherling feccia infligge 2 danni extra negli attacchi contro qualsiasi creatura che gli conceda vantaggio in combattimento.

Attacco in Branco
Gli attacchi in mischia di un witherling feccia infliggono 2 danni extra contro qualsiasi nemico che abbia adiacenti due o più alleati del witherling.

Balzo Improvviso (movimento; a volontà)
Il witherling feccia salta di 4 quadretti. Durante il salto, ottiene un bonus di +5 alla CA contro gli attacchi di opportunità, e qualsiasi nemico che manchi il witherling feccia con un attacco di opportunità gli concede vantaggio in combattimento fino alla fine del turno successivo della creatura.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Abissale, Comune

For 11 (+4)	**Des** 19 (+8)	**Sag** 11 (+4)
Cos 16 (+7)	**Int** 7 (+2)	**Car** 12 (+5)

Conoscenze dei witherling

Religione CD 14: Di recente, Yeenoghu ha impartito agli gnoll la conoscenza del blasfemo processo di creazione dei witherling. La guerra tra Yeenoghu e Orcus si fa sempre più vicina, e i witherling non sono che una delle nuove armi che il Principe degli Gnoll ha fornito ai suoi figli.

Gruppi di incontro

I witherling furono creati inizialmente dagli gnoll, ma il segreto della loro creazione si è diffuso anche presso i necromanti di altre razze.

Incontro di livello 6 (PE 1.300)
- 2 gnoll mortevotati (livello 5 bruto)
- 1 gnoll maestro di caccia (livello 5 artigliere, *MM* 132)
- 4 witherling (livello 4 schermagliatore)

Incontro di livello 8 (PE 1.800)
- 2 cambion spada infernale (livello 8 bruto, *MM* 42)
- 1 zanna di Yeenoghu (livello 7 schermagliatore)
- 8 witherling feccia (livello 9 schermagliatore gregario)

XORN

BIZZARRI SAPROFAGI originari del Caos Elementale, gli xorn ora abitano le profonde gallerie sotterranee del mondo e le più remote caverne di montagna.

XORN

Gli xorn si muovono attraverso la solida roccia esattamente come i pesci nell'acqua, alla ricerca di metalli preziosi e gemme da divorare.

Xorn	**Livello 9 Schermagliatore**
Bestia magica elementale Media (terra)	PE 400

Iniziativa +8 — **Sensi** Percezione +7; visione onnidirezionale, scurovisione

PF 102; **Sanguinante** 51

CA 23; **Tempra** 24, **Riflessi** 19, **Volontà** 20

Velocità 5, scavo 5; vedi anche *scivolare nella terra*

(+) **Artiglio** (standard; a volontà)
+14 contro CA; 1d6 + 5 danni.

+ **Colpo Triplo** (standard; a volontà)
Lo xorn effettua tre attacchi con gli artigli, ognuno contro un bersaglio diverso.

+ **Fauci di Terra** (standard; a volontà)
+14 contro CA; 2d6 + 5 danni.

Scivolare nella Terra
Uno xorn può scavare attraverso la pietra solida come se si trattasse di terra morbida.

Ritirata (reazione immediata, quando lo xorn viene mancato da un attacco in mischia; a volontà)
Lo xorn si muove scavando della sua velocità.

Immersione (minore; a volontà)
Lo xorn si immerge parzialmente sotto terra e ottiene un bonus di +2 alla CA finché non si muove.

Allineamento Senza allineamento — **Linguaggi** Comune, Primordiale

For 20 (+9)	**Des** 15 (+6)	**Sag** 17 (+7)
Cos 22 (+10)	**Int** 12 (+5)	**Car** 12 (+5)

STEVE ELLIS

XORN PELLEDIAMANTE

Nei profondi recessi del Caos Elementale e nei reami rocciosi di tutti i piani, gli xorn pellediamante scivolano attraverso la terra in cerca di minerali più rari. L'epidermide corazzata di uno xorn pellediamante luccica dei frammenti di minerali che la creatura ha ingerito.

Xorn Pellediamante	**Livello 16 Schermagliatore**
Bestia magica elementale Grande (terra)	PE 1.400

Iniziativa +13 — **Sensi** Percezione +12; visione onnidirezionale, scurovisione

PF 160; **Sanguinante** 80

CA 29; **Tempra** 29, **Riflessi** 25, **Volontà** 26

Velocità 5, scavo 5; vedi anche *scivolare nella terra*

(+) **Artiglio** (standard; a volontà)
Portata 2; +21 contro CA; 1d8 + 7 danni.

+ **Colpo Triplo** (standard; a volontà)
Lo xorn pellediamante effettua tre attacchi con gli artigli, ognuno contro un bersaglio diverso.

+ **Fauci di Terra** (standard; a volontà)
+21 contro CA; 2d8 + 7 danni.

+ **Scalzare le Fondamenta** (standard; ricarica ⚁ ⚅)
Lo xorn pellediamante si muove scavando della sua velocità e attacca un nemico non volante sotto al cui spazio transita; +19 contro Riflessi; 4d8 + 7 danni, e il bersaglio è trattenuto (tiro salvezza termina).

Scivolare nella Terra
Uno xorn pellediamante può scavare attraverso la solida roccia come se si trattasse di terra morbida.

Ritirata (reazione immediata, quando lo xorn pellediamante viene mancato da un attacco in mischia; a volontà)
Lo xorn pellediamante si muove scavando della sua velocità.

Immersione (minore; a volontà)
Lo xorn pellediamante si immerge parzialmente sotto terra e ottiene un bonus di +2 alla CA finché non si muove.

Allineamento Senza allineamento — **Linguaggi** Comune, Primordiale

For 22 (+14)	**Des** 17 (+11)	**Sag** 19 (+12)
Cos 24 (+15)	**Int** 13 (+9)	**Car** 13 (+9)

CONOSCENZE DEGLI XORN

Dungeon CD 23: Gli xorn sono creature del Caos Elementale che si cibano di metalli e minerali. Il loro appetito di gemme rare li rende aperti alle trattative; tuttavia, è risaputo che abbiano intavolato negoziati al solo scopo di sfruttare il tempo per allestire agguati.

GRUPPI DI INCONTRO

Gli xorn contrattano i loro servizi in tutti i piani in cambio di metalli nobili e gemme preziose. Si possono incontrare in appoggio delle operazioni minerarie di duergar o giganti del fuoco, e talvolta come alleati dei galeb duhr o altre creature di terra elementale.

Incontro di livello 10 (PE 2.400)

- 1 duergar straziacarni (livello 11 appostato)
- 4 duergar assaltatori (livello 6 bruto)
- 2 xorn (livello 9 schermagliatore)

GLOSSARIO

Questo glossario definisce i termini di gioco utilizzati nel libro. Le voci del glossario aggiornano le versioni precedenti e incorporano chiarimenti e nuove regole.

aberrante [origine]: Le creature aberranti sono originarie del Reame Remoto, o sono state plasmate da esso.

acido [parola chiave]: Un tipo di danno.

acqua [parola chiave]: Una creatura dell'acqua possiede una forte connessione all'elemento acqua.

acquatico [parola chiave]: Le creature acquatiche possono respirare nell'acqua. Durante il combattimento acquatico, una creatura acquatica ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire contro le creature non acquatiche. Vedi anche "Combattimento acquatico," *Guida del Dungeon Master*, pagina 45.

afferrato: Una creatura afferrata è immobilizzata. A meno che non sia diversamente specificato, la presa dura fino alla fine del turno successivo dell'afferrante, che può mantenere la presa come azione minore e terminarla come azione gratuita. Alcune circostanze possono terminare una presa: se l'afferrante è influenzato da una condizione che gli impedisce di compiere azioni di opportunità, se l'afferrante e la creatura afferrata si allontanano abbastanza da mettere la creatura afferrata al di fuori della portata dell'afferrante, o se la creatura afferrata sfugge. Vedi anche "Afferrare" e "Sfuggire," *Manuale del Giocatore*, pagine 286 e 292.

altitudine massima: Vedi **limite di altitudine**.

angelo [parola chiave]: Gli angeli sono creature immortali originarie del Mare Astrale. Non hanno bisogno di respirare, mangiare o dormire.

animato [tipo]: Le creature animate ricevono la vita tramite la magia. Non hanno bisogno di respirare, mangiare o dormire.

aria [parola chiave]: Una creatura dell'aria è fortemente connessa all'elemento aria.

arma [parola chiave]: La parola chiave "arma" identifica un potere che viene utilizzato in congiunzione con un'arma, ma può trattarsi anche di un attacco senza armi. La tabella delle statistiche del mostro indica il tipo di arma utilizzato. Gli attacchi dei mostri non usano i bonus di competenza. Vedi anche "Aggiungere equipaggiamento," *Guida del Dungeon Master*, pagina 174.

arrampicata del ragno: Una creatura dotata di arrampicata del ragno può usare la sua velocità di scalata per muoversi sulla parte inferiore delle superfici sporgenti (come i soffitti) senza dover effettuare prove di Atletica. Vedi anche **velocità di scalata**.

aura: Un'aura è un effetto continuo emanante da una creatura. L'aura influenza ogni quadretto entro linea di effetto ed entro una specifica gittata dallo spazio di quella creatura. L'aura non influenza la creatura a meno che non sia diversamente specificato, e non è influenzata dal terreno o dagli effetti ambientali.

Una creatura può disattivare o riattivare la propria aura come azione minore. Se la creatura muore, l'aura termina immediatamente.

Se più aure si sovrappongono e impongono penalità allo stesso tiro o statistica di gioco, una creatura influenzata dalle aure sovrapposte è soggetta solo alla penalità peggiore; le penalità non sono cumulative. Similmente, una creatura entro le aree sovrapposte subisce danni solo dall'aura che provoca il danno maggiore, a prescindere dal tipo dei danni.

bestia [tipo]: Le bestie sono o animali comuni o creature simili a essi. Agiscono in base all'istinto.

bestia magica [tipo]: Le bestie magiche somigliano a bestie comuni, ma spesso si comportano come persone.

cambiare forma: Una creatura dotata del potere di metamorfosi *cambiare forma* può assumere la forma di un'altra creatura. Il testo del potere specifica il tipo e la taglia della nuova forma. La nuova forma permane finché non viene cambiata o finché la creatura non muore.

La creatura mantiene le sue statistiche anche nella nuova forma. I suoi indumenti, armatura e altre proprietà non cambiano con la nuova forma.

Se la creatura può usare *cambiare forma* per assumere l'aspetto di un individuo, deve averlo già visto in precedenza. Le altre creature possono effettuare una prova di Intuizione (contrapposta alla prova di Raggirare effettuata dalla creatura originale con un bonus di +20) per capire che la forma è un camuffamento. Vedi anche **metamorfosi**.

camminare nelle foreste: Un tipo di movimento sul terreno. Una creatura dotata di camminare nelle foreste ignora il terreno difficile generato da alberi, sottobosco o altre crescite vegetali.

camminare sul ghiaccio: Un tipo di movimento sul terreno. Una creatura dotata di camminare sul ghiaccio ignora il terreno difficile generato da ghiaccio o neve.

camminare nelle paludi: Un tipo di movimento sul terreno. Una creatura dotata di camminare nelle paludi ignora il terreno difficile generato da fango o acqua bassa.

camminare sulla terra: Un tipo di movimento sul terreno. Una creatura dotata di camminare sulla terra ignora il terreno difficile generato da detriti, pietra scoscesa o costruzioni di terra.

cavalcatura [parola chiave]: Una creatura con la parola chiave "cavalcatura" possiede almeno un potere di cavalcatura. Un potere di cavalcatura è utilizzabile solo quando il cavaliere della creatura possiede il talento Combattere in Sella. Vedi anche "Combattimento in sella," *Guida del Dungeon Master*, pagina 46.

charme [parola chiave]: Un potere di charme controlla o influenza le azioni di un soggetto.

cieco [parola chiave]: Una creatura cieca fa affidamento su sensi speciali, come la vista cieca o la percezione tellurica, per percepire cose entro una determinata distanza, oltre la quale la creatura non è in grado di vedere. La creatura è immune agli attacchi con lo sguardo e non può essere accecata.

costrutto [parola chiave]: I costrutti non sono creature viventi, pertanto gli effetti che scelgono specificamente come bersaglio le creature viventi non funzionano contro di essi. Non hanno bisogno di respirare, mangiare o dormire.

costrutto vivente [parola chiave]: A differenza di altri costrutti, i costrutti viventi sono creature viventi.

danni dimezzati: Quando un potere o un altro effetto infligge danni dimezzati, si applicano ai danni tutti

i modificatori, incluse resistenze e vulnerabilità, e si divide a metà il totale risultante.

danni extra: Molti poteri e altri effetti concedono la capacità di infliggere danni extra. I danni extra si verificano sempre in aggiunta ad altri danni. Ciò significa che un attacco che non infligge danni non può infliggere danni extra.

demone [parola chiave]: I demoni sono creature elementali caotiche malvagie originarie dell'Abisso. Non hanno bisogno di dormire.

diavolo [parola chiave]: I diavoli sono creature immortali malvagie originarie dei Nove Inferi. Non hanno bisogno di dormire.

drago [parola chiave]: I draghi sono creature rettili. La maggior parte di essi possiede le ali e un'arma a soffio.

elementale [origine]: Le creature elementali sono originarie del Caos Elementale.

evanescente: Quando una creatura è evanescente, subisce danni dimezzati da qualunque fonte di danno, inclusi i danni continuati. Alcune creature sono evanescenti per natura, come specificato alla loro voce "Resistenza". Vedi anche **danni dimezzati**.

effetto secondario: Un effetto secondario si verifica automaticamente dopo il termine di un altro effetto. Nella descrizione di un potere, una voce "Effetto secondario" segue l'effetto a cui si applica.

A volte, un bersaglio diviene soggetto a un effetto secondario dopo avere effettuato un tiro salvezza. Se quel tiro si verifica quando il bersaglio sta effettuando diversi tiri salvezza, l'effetto secondario entra in gioco dopo che il bersaglio ha effettuato tutti i tiri.

evocazione [parola chiave]: Un potere con questa parola chiave crea una evocazione, cioè un oggetto o una creatura fatta di energia magica. Una evocazione non occupa quadretti, non è influenzata dall'ambiente, non deve essere sostenuta da una superficie solida, non può essere attaccata o influenzata fisicamente, e termina immediatamente alla morte del suo creatore.

Se una evocazione può essere attaccata o fisicamente influenzata, utilizza le difese del suo creatore. A meno che un attacco non scelga specificamente come bersaglio le evocazioni, solo i danni dell'attacco (danni continuati esclusi) influenzano l'evocazione. Se una evocazione può attaccare, l'attacco viene effettuato dal suo creatore, determinando normalmente la linea di visuale ma determinando la linea di effetto partendo dall'evocazione.

Se il potere che crea una evocazione include la capacità di muoverla, l'evocazione è considerata una evocazione mobile. Una evocazione mobile termina alla fine del turno del suo creatore se il creatore non si trova entro gittata di almeno 1 dei quadretti in cui si trova l'evocazione (usando la gittata del potere) o se il creatore non possiede linea di effetto verso almeno 1 dei quadretti in cui si trova l'evocazione. Una evocazione non può essere mossa attraverso un ostacolo solido.

fatato [origine]: Le creature fatate sono originarie della Selva Fatata.

fluttuare: Se una creatura è in grado di fluttuare, può rimanere in aria senza necessità di muoversi durante il suo turno. Può anche scattare ed effettuare attacchi di opportunità quando vola. Vedi anche **velocità di volo**.

forza [parola chiave]: Un tipo di danno.

freddo [parola chiave]: Un tipo di danno. Una creatura con questa parola chiave è composta almeno parzialmente di ghiaccio.

fulmine [parola chiave]: Un tipo di danno.

fuoco [parola chiave]: Un tipo di danno. Una creatura del fuoco è fortemente connessa all'elemento fuoco.

gigante [parola chiave]: I giganti sono creature umanoidi di taglia Grande o superiore.

gregario: Un gregario viene distrutto quando subisce qualsiasi ammontare di danni. Se un gregario viene mancato da un attacco che provoca danni anche quando manca, il gregario non subisce quei danni.

guarigione [parola chiave]: Un potere di guarigione permette di recuperare punti ferita.

illusione [parola chiave]: Un potere di illusione inganna la mente o i sensi del bersaglio.

immortale [origine]: Le creature mortali sono originarie del Mare Astrale. A meno che non vengano uccise, vivono per sempre.

immunità: Una creatura immune a un tipo di danno (come freddo o fuoco), una condizione (come frastornato o pietrificato), un altro effetto specifico (come malattia o movimento forzato) non viene influenzata dall'effetto. Una creatura immune a charme, illusione, paura, sonno o veleno non è influenzata dagli effetti non nocivi di un potere con quella parola chiave. Una creatura immune allo sguardo non è influenzata dai poteri che hanno quella parola chiave.

intangibile: Quando è intangibile, una creatura ignora il terreno difficile e può muoversi attraverso gli ostacoli e le altre creature, ma deve terminare il suo movimento in uno spazio non occupato.

limite di altitudine: Se una creatura possiede uno specifico limite di altitudine, quella creatura precipita alla fine del suo turno se sta volando più in alto di quel limite. Vedi anche **velocità di volo**.

malattia [parola chiave]: Alcuni poteri espongono il bersaglio a una malattia. Se una creatura viene esposta a una malattia una o più volte durante un incontro, effettua un unico tiro salvezza al termine dell'incontro per determinare se contrae la malattia. Se il tiro salvezza fallisce, il bersaglio è infettato. Vedi anche "Malattia," *Guida del Dungeon Master*, pagina 45.

maldestro: Alcune creature sono maldestre quando usano una specifica modalità di movimento (indicata accanto alla modalità interessata alla voce "Velocità" della creatura), mentre altre sono maldestre quando si trovano a terra (indicato accanto alla velocità della creatura). Quando una creatura è maldestra, subisce una penalità di -4 ai tiri per colpire e a tutte le difese.

marchiato: Quando una creatura marchia un bersaglio, quel bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire con qualsiasi attacco che non includa la creatura tra i bersagli. Una creatura può essere soggetta solo a un marchio per volta, e un nuovo marchio sostituisce quello precedente.

melma [parola chiave]: Le melme sono creature amorfe. Quando una melma si stringe, può muoversi a piena

velocità (anziché a velocità dimezzata), non subisce una penalità di -5 ai tiri per colpire e non concede vantaggio in combattimento perché si stringe.

metamorfosi [parola chiave]: I poteri di metamorfosi cambiano la forma fisica di un bersaglio. Se un bersaglio è influenzato da più di un potere di metamorfosi, solo il più recente esercita qualche effetto. Gli effetti degli altri poteri restano sul bersaglio e le loro durate si esauriscono normalmente, ma quegli effetti non si applicano. Tuttavia, quando l'effetto più recente termina, il secondo più recente effetto ancora attivo si applica al bersaglio. Se il bersaglio muore, gli effetti di metamorfosi ancora su di esso terminano immediatamente.

Se un effetto di metamorfosi riduce lo spazio di un bersaglio, il bersaglio non provoca attacchi di opportunità mentre lascia i quadretti quando si restringe. Se un effetto di metamorfosi rende un bersaglio troppo grande per poter essere contenuto dello spazio disponibile, l'effetto fallisce contro quel bersaglio, ma il bersaglio è stordito (tiro salvezza termina).

minaccia con portata: Una creatura dotata di minaccia con portata può effettuare un attacco di opportunità contro qualsiasi nemico entro la sua portata e che provochi un attacco di opportunità.

mutaforma [parola chiave]: I mutaforma, come i doppelganger, hanno la capacità di alterare la loro forma, a piacimento o assumendo forme specifiche.

nascosto: Quando una creatura è nascosta a un nemico, è silenziosa e invisibile per quel nemico. Normalmente, una creatura deve usare l'abilità Furtività per diventare nascosta.

naturale [origine]: Le creature naturali sono originarie del mondo naturale.

necrotico [parola chiave]: Un tipo di danno.

non morto [parola chiave]: I non morti non sono creature viventi, pertanto ogni effetto che sceglie come specifico bersaglio le creature viventi non ha effetto su di essi. Non hanno bisogno di respirare o di dormire.

ombra [origine]: Le creature ombra sono originarie della Coltre Oscura.

omuncolo [parola chiave]: Gli omuncoli sono costrutti animati incaricati di proteggere una creatura, un'area o un oggetto.

paura [parola chiave]: Un potere di paura suscita spavento.

percezione tellurica: Una creatura dotata di percezione tellurica può vedere chiaramente le creature o gli oggetti entro una specifica distanza, anche se sono invisibili, oscurati o fuori dalla linea di effetto, ma essi e la creatura devono essere in contatto con il suolo o la medesima sostanza, come l'acqua o una ragnatela. Per il resto, la creatura si affida alla sua normale visione.

psichico [parola chiave]: Un tipo di danno.

radioso [parola chiave]: Un tipo di danno.

ragno [parola chiave]: Le creature ragno includono ovviamente i ragni, ma anche le creature dotate di peculiarità tipiche degli aracnidi: otto zampe, capacità di filare ragnatela e via dicendo.

recuperabile [parola chiave]: Se una creatura manca tutti i bersagli quando usa un potere recuperabile, non spende l'uso di quel potere.

resistenza: Una creatura dotata di resistenza subisce danni ridotti da uno specifico tipo di danni. Per esempio, una creatura dotata di resistenza 10 fuoco riceve 10 danni in meno ogni volta che subisce danni da fuoco.

La resistenza non riduce i danni a meno che il bersaglio non possieda resistenza a ogni tipo di danno causato dall'attacco, e anche in questo caso si applica solo la resistenza più debole. Per esempio, una creatura con resistenza 10 fulmine e resistenza 5 tuono e che subisca 15 danni da fulmine e da tuono subisce 10 danni, perchè il valore di resistenza ai tipi di danno combinati è limitato dal valore della resistenza più bassa.

resistenza variabile: Una creatura dotata di resistenza variabile può attivare questo tratto per un numero specifico di volte come azione gratuita. Quando la creatura attiva la resistenza variabile, deve scegliere un tipo di danno: acido, freddo, fulmine, fuoco, o tuono. (La creatura non può scegliere un tipo di danno a cui è vulnerabile.) Fino alla fine dell'incontro, la creatura ottiene uno specifico valore di resistenza a quel tipo di danno. Questa resistenza sostituisce qualsiasi eventuale valore di resistenza già posseduto dalla creatura verso quel tipo di danno. Se una creatura può attivare la resistenza variabile più di una volta per incontro, può resistere solo a un tipo di danno utilizzando la resistenza variabile. Vedi anche **resistenza**.

rettile [parola chiave]: I rettili sono creature a sangue freddo con la pelle scagliosa.

scavare gallerie: Una creatura capace di scavare gallerie lascia dietro di sé delle gallerie quando scava. La creatura e le creature più piccole possono muoversi attraverso queste gallerie senza alcuna riduzione di velocità. Le creature della stessa taglia della creatura che ha scavato le gallerie devono stringersi per attraversarle, e le creature più grandi non possono entrarvi affatto. Vedi anche **velocità di scavo**.

sciame [parola chiave]: Uno sciame è composto da numerose creature, ma agisce come se si trattasse di una sola. Uno sciame può occupare lo stesso spazio di un'altra creatura, e un nemico può entrare nello spazio di uno sciame, che è considerato terreno difficile. Uno sciame non può essere tirato, spinto o fatto scorrere dagli attacchi in mischia o a distanza.

Uno sciame può stringersi attraverso qualsiasi apertura abbastanza grande da lasciar passare anche solo una delle creature che lo compongono. Per esempio, uno sciame di pipistrelli può stringersi attraverso qualsiasi apertura abbastanza grande da permettere il passaggio di un solo pipistrello.

scurovisione: Una creatura dotata di scurovisione può vedere senza penalità in condizioni di luce fioca e oscurità.

sguardo [parola chiave]: Un tipo di attacco. Le creature cieche e accecate sono immuni agli attacchi con lo sguardo, e una creatura non può effettuare un attacco con lo sguardo quando è accecata.

sonno [parola chiave]: I poteri di sonno fanno svenire le creature.

strumento: La parola chiave "strumento" identifica un potere che può essere utilizzato attraverso lo

strumento. La tabella delle statistiche di un mostro specifica gli strumenti da esso utilizzati. Vedi anche "Aggiungere equipaggiamento," *Guida del Dungeon Master*, pagina 174.

telepatia: Una creatura dotata di telepatia può comunicare telepaticamente con qualsiasi altra creatura che conosca un linguaggio. L'altra creatura deve trovarsi entro linea di effetto ed entro una specifica distanza. La telepatia permette una comunicazione a due vie.

teletrasporto [parola chiave]: Un potere di teletrasporto trasferisce istantaneamente creature od oggetti da una posizione a un'altra. Una creatura che utilizza un potere di teletrasporto deve avere linea di visuale verso lo spazio di destinazione, ma né la creatura né il bersaglio che viene teletrasportato necessitano linea di effetto verso quello spazio. La destinazione deve essere uno spazio che il bersaglio possa occupare senza stringersi.

Il bersaglio che viene teletrasportato scompare e riappare istantaneamente nello spazio di destinazione. Il movimento non provoca attacchi di opportunità e non viene ostacolato da creature, oggetti o terreno in mezzo ai due spazi.

Essere immobilizzata o trattenuta non impedisce a una creatura di teletrasportarsi. Se una creatura si teletrasporta fuori da un legame fisico, dalla presa di un mostro o da qualche altro effetto immobilizzante ubicato in uno spazio specifico, quella creatura non è più immobilizzata o trattenuta. In caso contrario, la creatura si teletrasporta normalmente ma è ancora immobilizzata o trattenuta quando raggiunge lo spazio di destinazione.

terra [parola chiave]: Una creatura della terra è fortemente connessa all'elemento terra.

tuono [parola chiave]: Un tipo di danno.

umanoide [tipo]: Le creature umanoidi variano molto nel loro grado di somiglianza agli umani. La maggior parte è bipede. Questo tipo di creature include umani e umanoidi mostruosi come gli yuan-ti.

vegetale [parola chiave]: Le creature vegetali sono composte di materia vegetale. Non hanno bisogno di dormire.

veleno [parola chiave]: Un tipo di danno e un tipo di effetto.

velocità di nuoto: Una creatura che possiede una velocità di nuoto può muoversi nell'acqua a quella velocità senza dover effettuare delle prove di Atletica per nuotare.

velocità di scalata: Una creatura dotata di una velocità di scalata può muoversi sulle superfici verticali a quella velocità senza dover effettuare prove di Atletica. Mentre scala, la creatura ignora il terreno difficile e non concede vantaggio in combattimento perché sta scalando.

velocità di scavo: Una creatura dotata di una velocità di scavo può muoversi attraverso la terra morbida alla velocità specificata, e può muoversi attraverso la solida roccia a metà di questa velocità. La creatura non può scattare o caricare mentre scava.

velocità di volo: Una creatura che possiede una velocità di volo può volare di un numero di quadretti fino a quella velocità come azione di movimento. Per rimanere in aria, la creatura deve muoversi di almeno 2 quadretti durante il suo turno, altrimenti precipita alla fine del turno. Quando vola, la creatura non può scattare o effettuare attacchi di opportunità, e precipita se viene buttata a terra prona. Vedi anche "Volare," *Guida del Dungeon Master*, pagina 47.

visione crepuscolare: Una creatura dotata di visione crepuscolare può vedere senza penalità in condizioni di luce fioca.

visione onnidirezionale: I nemici non possono ottenere vantaggio in combattimento fiancheggiando una creatura dotata di visione onnidirezionale.

vista cieca: Una creatura dotata di vista cieca può vedere chiaramente creature e oggetti entro una determinata distanza ed entro linea di effetto, anche se sono invisibili o oscurati. Per il resto, la creatura fa affidamento sulla sua normale visione.

vista reale: Una creatura dotata di vista reale può vedere le creature e gli oggetti invisibili entro una specifica distanza fino a quando rimangono anche entro la sua linea di visuale.

volo esteso: Il volo esteso funziona come una velocità di volo, con una sola eccezione: una creatura può compiere un'azione di movimento per usare il volo esteso solo se non ha compiuto altre azioni in quel turno, a parte azioni gratuite o azioni di movimento per usare il volo esteso. La creatura può quindi eseguire solo quelle azioni fino all'inizio del suo turno successivo. Vedi anche **velocità di volo**.

vulnerabilità: Una creatura vulnerabile a uno specifico tipo di danno subisce di solito un determinato ammontare di danni extra quando riceve danni di quel tipo, o viene influenzata da uno specifico effetto. Per esempio, una creatura con vulnerabilità 10 radioso subisce 10 danni radiosi extra quando un attacco le infligge danni radiosi o quando subisce danni radiosi.

zona [parola chiave]: Un potere a zona crea una zona, un'area magica che permane per un round o più. Una zona viene formata da un'area di effetto e riempie ogni quadretto nell'area che si trovi entro linea di effetto dal quadretto di origine. Una zona non è influenzata dall'ambiente, non può essere attaccata o influenzata fisicamente, e termina immediatamente alla morte del suo creatore.

Se il potere che crea una zona include la capacità di muoverla, la zona è considerata una zona mobile. Una zona mobile termina alla fine del turno del suo creatore se il creatore non si trova entro gittata di almeno 1 quadretto della zona (usando la gittata del potere), o se il creatore non possiede linea di effetto verso almeno 1 quadretto della zona. Una zona non può essere mossa attraverso un ostacolo solido.

Se più zone si sovrappongono e impongono penalità allo stesso tiro o statistica di gioco, una creatura influenzata dalle zone sovrapposte è soggetta solo alla penalità peggiore; le penalità non sono cumulative. Similmente, una creatura entro l'area delle zone sovrapposte subisce danni solo dalla zona che infligge l'ammontare di danni maggiore, a prescindere dal tipo di danno.

TRATTI RAZZIALI

Come già nel *Manuale dei Mostri*, anche alcuni mostri descritti in questo volume possiedono tratti e poteri razziali simili a quelli delle razze presentate nel *Manuale del Giocatore* e nel *Manuale del Giocatore 2*.

I tratti e poteri descritti di seguito possono risultare utili ai Dungeon Master interessati a creare personaggi non giocanti (PNG) più articolati del normale. Le informazioni di questa sezione possono inoltre essere utilizzate per la creazione di versioni delle stesse creature come personaggi giocanti (PG). Occorre tuttavia tenere presente che molti dei tratti e dei poteri che seguono sono maggiormente in linea con i poteri dei mostri che con quelli dei normali personaggi giocanti: le versioni "ufficiali" dei PG di queste razze (che verranno pubblicate in futuro) mostreranno probabilmente alcune leggere differenze.

Il DM è pertanto invitato a riflettere attentamente su quali delle razze di mostri desidera includere come opzioni dei PG nella sua campagna, se ritiene opportuno farlo.

BULLYWUG

Altezza media: 1,60 - 1,80 m
Peso medio: 75 - 120 kg

Punteggi di caratteristica: +2 Costituzione, +2 Destrezza
Taglia: Media
Velocità: 6 quadretti (camminare nelle paludi)
Visione: Normale

Linguaggi: Comune, Primordiale
Bonus di abilità: +2 Atletica
Aria Rancida (Veleno) aura 2: Qualsiasi nemico che spenda un impulso curativo entro l'aura è indebolito fino alla fine del suo turno successivo.

DUERGAR

Altezza media: 1,25 - 1,30 m
Peso medio: 60 - 110 kg

Punteggi di caratteristica: +2 Costituzione, +2 Saggezza
Taglia: Media
Velocità: 6 quadretti
Visione: Scurovisione

Linguaggi: Comune, Gergo delle Profondità, Nanico
Bonus di abilità: +2 Dungeon
Aculei Infernali: Il personaggio può utilizzare *aculei infernali* come potere a incontro.

Aculei Infernali — **Potere razziale duergar**

Il personaggio flette i muscoli e scaglia gli aculei che spuntano dal suo corpo, conficcandoli nelle fessure dell'armatura del nemico.

Incontro ✦ Veleno
Azione minore — **Distanza 3**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Costituzione + 2 contro CA
Livello 11: Costituzione + 4 contro CA
Livello 21: Costituzione + 6 contro CA
Colpito: 1d8 + modificatore di Costituzione danni, e il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire e 2 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina entrambi).
Livello 11: 2d8 + modificatore di Costituzione danni, e il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire e 5 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina entrambi).
Livello 21: 3d8 + modificatore di Costituzione danni, e il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire e 8 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina entrambi).

KENKU

Altezza media: 1,50 - 1,65 m
Peso medio: 55 - 75 kg

Punteggi di caratteristica: +2 Destrezza, +2 Carisma
Taglia: Media
Velocità: 6 quadretti
Visione: Crepuscolare

Linguaggi: Comune
Bonus di abilità: +2 Furtività, +2 Raggirare
Effetto dello Stormo: Il personaggio ottiene un bonus di +3 ai tiri per colpire contro una creatura che sta attaccando ai fianchi (anziché il normale bonus di +2), e concede un bonus di +3 ai tiri per colpire o alle prove di abilità quando effettua l'azione di aiutare un altro (anziché il normale bonus di +2).
Imitazione: Il personaggio è in grado di imitare suoni e voci. Un ascoltatore può determinare che l'effetto è simulato mediante una prova di Intuizione contrapposta alla prova di Raggirare del personaggio.

MOSTRI PER LIVELLO

Ogni creatura descritta nel libro è presente sulla lista, che è organizzata in ordine alfabetico in base al livello e al ruolo del mostro.

Mostro	Livello e ruolo	Pagina
Corruzione funesta pulsante	1 Artigliere	34
Ankheg cucciolo	1 Bruto gregario	11
Bullywug insudiciatore	1 Bruto	26
Goblin accolito di Maglubiyet	1 Controllore	132
Falco di sangue	1 Schermagliatore	101
Operaia del formicaio (formica)	1 Schermagliatore gregario	115
Corruzione funesta flagellante	1 Soldato	34
Scaglievenefiche magus (lucertoloide)	2 Artigliere	148
Dretch (demone)	2 Bruto	55
Sciame di millepiedi	2 Bruto	164
Scaglievenefiche selvaggio (lucertoloide)	2 Bruto	148
Corruzione funesta mangiapensieri	2 Controllore	34
Bullywug contorcitore	2 Schermagliatore	26
Combattente del formicaio (formica)	2 Schermagliatore	115
Difensore pugno di pietra (omuncolo)	2 Schermagliatore	169
Melma grigia (melma)	2 Schermagliatore	156
Rampicante spina di sangue	2 Soldato	180
Scaglievenefiche strisciante (lucertoloide)	2 Soldato	148
Ankheg	3 Appostato d'elite	11
Scaglievenefiche raccoglitore (lucertoloide)	3 Appostato	148
Bullywug signore della fanghiglia	3 Artigliere	27
Bullywug gracidatore	3 Bruto gregario	26
Miconide sacerdote marcescente	3 Bruto (G)	162
Demonio di polvere (elementale)	3 Schermagliatore	96
Destriero scheletrico	3 Schermagliatore	191
Kenku combattente	3 Schermagliatore	140
Kenku ribaldo	3 Schermagliatore gregario	140
Animus corazzato infernale (diavolo)	3 Soldato gregario	63
Goblin legato a Lolth	3 Soldato	132
Scaglievenefiche mirmidone (lucertoloide)	3 Soldato	149
Soldato del formicaio (formica)	3 Soldato	115
Duergar esploratore	4 Appostato	89
Fanghiglia verde (melma)	4 Appostato	156
Kenku furtivo	4 Appostato	141
Razziatore dimensionale	4 Appostato	182
Balestrautoma (omuncolo)	4 Artigliere	169
Scheggia di tempesta (scheggia del caos)	4 Artigliere	189
Barghest straziatore	4 Bruto	18
Sferzatore di fango (elementale)	4 Bruto	99
Corruzione funesta viaggiatrice alterante	4 Controllore	35
Krenshar	4 Controllore	143
Miconide sovrano	4 Controllore (G)	162
Sciame di spiritelli dell'ombra	4 Controllore	192
Fuco alato (formica)	4 Schermagliatore	115
Millepiedi zampettante	4 Schermagliatore	164
Witherling	4 Schermagliatore	213
Draco cercasangue	4 Soldato	71
Duergar guardia	4 Soldato	89
Kenku capobanda	4 Soldato (G)	140
Miconide guardiano	4 Soldato	162
Gnomo ramingo brumoso	5 Appostato	129
Drago di ferro giovane	5 Appostato solitario	79
Beholder gauth	5 Artigliere d'elite	22
Demone runespirali	5 Artigliere	53
Eladrin arciere arcano	5 Artigliere	93
Kenku mago d'ala	5 Artigliere	141
Gnoll mortevotato	5 Bruto	127
Krenshar uccisore sanguinario	5 Bruto	143
Duergar teurgo	5 Controllore	90
Regina del formicaio (formica)	5 Controllore d'elite (G)	116
Umano nobile	5 Controllore (G)	210
Witherling urlatore mortale	5 Controllore (G)	213
Cockatrice	5 Schermagliatore	32
Demone roditore	5 Schermagliatore	53
Draco cornuto	5 Schermagliatore	71
Kenku assassino	5 Schermagliatore d'elite	142
Mezzorco cacciatore	5 Schermagliatore	160
Demone delle fenditure	5 Soldato gregario	52
Spunzone di fiamme (elementale)	5 Soldato	99
Geonide (elementale)	6 Appostato	98
Forgiato risonatore	6 Artigliere	112
Cinghiale mannaro (licantropo)	6 Bruto	145
Duergar assaltatore	6 Bruto	90
Hobgoblin trinciacarni	6 Controllore d'elite	133
Mezzorco mago della morte	6 Controllore	160
Bugbear danzatore di guerra (goblin)	6 Schermagliatore	131
Drago di rame giovane	6 Schermagliatore solitario	85
Mezzelfo capitano bandito	6 Schermagliatore (G)	158
Razziatore abissale (Demogorgon)	6 Schermagliatore	47
Rugginofago	6 Schermagliatore	187
Tigre	6 Schermagliatore	202
Umano danzatore dei giavellotti	6 Schermagliatore	208
Spriggan spina	6 Soldato	199
Goliath oratore solare	7 Artigliere	137
Cultista urlante di Demogorgon	7 Bruto	49
Forgiato selvaggio	7 Bruto	112
Gnoll cannibale	7 Bruto	128
Mezzorco capoclan sfregiato	7 Bruto	161
Troglodita maciullatore	7 Bruto	203
Barghest signore della battaglia	7 Controllore	18
Mezzelfo imbroglione	7 Controllore	158
Umano fattucchiere	7 Controllore	209
Demone tracimasangue	7 Schermagliatore (G)	54
Falco di brina	7 Schermagliatore	101
Genasi spia celeste	7 Schermagliatore	119
Spriggan powrie	7 Schermagliatore	198
Umano artista del coltello	7 Schermagliatore d'elite	207
Vortice scheggiatempesta (elementale)	7 Schermagliatore	100
Zanna di Yeenoghu (gnoll)	7 Schermagliatore (G)	127
Drago di adamantio giovane	7 Soldato solitario	74
Oni divoratore	7 Soldato	170
Rampicante morsaverde	7 Soldato	180
Scheletro frantumaossa	7 Soldato	191
Umano cavaliere	7 Soldato (G)	208
Mantoscuro avvolgitore	8 Appostato	153
Neldrazu (demone)	8 Appostato	58
Gnomo entropista	8 Artigliere	129
Orridaguardia mortifera	8 Artigliere d'elite (G)	172
Scheggia di morte (scheggia del caos)	8 Artigliere	189
Scorticatore funesto (Demogorgon)	8 Artigliere	48
Spriggan avvizzitore	8 Artigliere (G)	198
Drago d'argento giovane	8 Bruto solitario	76
Progenie di protoplasma nero (melma)	8 Bruto gregario	157
Protoplasma nero (melma)	8 Bruto d'elite	156
Spriggan animagigante	8 Bruto	198
Umano schiavista	8 Bruto	211
Witherling terrore cornuto	8 Bruto	214
Forgiato sacerdote dell'incudine	8 Controllore (G)	113
Genasi idromante	8 Controllore	118
Prelato berserker di Demogorgon	8 Controllore (G)	47
Ragno fase	8 Schermagliatore	177
Behir cucciolo saettante	8 Soldato solitario	20
Crocifero silvestre	8 Soldato	40
Tigre feroce	8 Soldato	202

Mostro	Livello e ruolo	Pagina
Assalitore ventoso (elementale)	9 Appostato	95
Troglodita flagello delle profondità	9 Artigliere (G)	203
Umano cacciatore di bestie feroci	9 Artigliere	207
Drago d'oro giovane	9 Controllore solitario	82
Gnomo volverina	9 Schermagliatore	130
Slaad del flusso	9 Schermagliatore	196
Umano pirata	9 Schermagliatore	211
Witherling feccia	9 Schermagliatore gregario	214
Xorn	9 Schermagliatore	215
Goliath guardiano	9 Soldato	137
Sciame di rugginofagi giovani	9 Soldato	187
Troglodita campione del tempio	9 Soldato	204
Covata di ragni tombali	10 Appostato	179
Fuoco fatuo	10 Appostato	117
Frantumatore pugno di roccia (elementale)	10 Bruto	97
Sciame di progenie neogi	10 Bruto	165
Squalo straziacarni	10 Bruto	200
Neogi schiavista	10 Controllore (G)	165
Draco artigliofalce	10 Schermagliatore	71
Genasi scudo di pietra	10 Soldato	119
Troll del ghiaccio	10 Soldato	205
Umano capitano pirata	10 Soldato (G)	208
Drago di ferro adulto	11 Appostato solitario	79
Duergar straziacarni	11 Appostato	90
Genasi lama di fuoco	11 Bruto	119
Massacrapietre tagliatore	11 Bruto d'elite	37
Ragno tombale	11 Controllore d'elite	178
Arcanofago (rugginofago)	11 Schermagliatore	188
Eladrin cantore della lama	11 Schermagliatore	94
Orridaguardia assassina	11 Schermagliatore	172
Tigre mannara (licantropo)	11 Schermagliatore d'elite	146
Deva cavaliere errante	11 Soldato (G)	61
Firbolg persecutore	11 Soldato	104
Centauro cacciatore	12 Artigliere	28
Demone runespirali marea crepitante	12 Artigliere	54
Duergar convocatore infernale	12 Artigliere	90
Felarca incantatore	12 Artigliere	102
Scheggia di fiamme (scheggia del caos)	12 Artigliere	189
Centauro devastatore	12 Bruto	28
Diavolo delle catene sanguinose	12 Bruto d'elite	64
Golem d'ossa	12 Bruto d'elite	136
Oni supremo	12 Bruto d'elite (G)	170
Troll lamafuriosa	12 Bruto	205
Agodemone	12 Controllore	50
Furia ventodiabolico (elementale)	12 Controllore	98
Felarca combattente	12 Schermagliatore	102
Fera (felarca)	12 Schermagliatore	103
Firbolg cacciatore	12 Schermagliatore	104
Goblin schiavo legato a Lolth	12 Schermagliatore gregario	132
Arconte dell'acqua predone dei fondali	13 Bruto	16
Signore dei lupi mannari	13 Bruto d'elite (G)	147
Centauro mistico	13 Controllore (G)	28
Falda tempestosa	13 Controllore	96
Drago di rame adulto	13 Schermagliatore solitario	85
Drakkoth assalitore	13 Schermagliatore	87
Vortice scheggiatempesta nubetornado (elementale)	13 Schermagliatore gregario	100
Duergar guardia nera	13 Soldato d'elite	91
Erinni (diavolo)	13 Soldato (G)	66
Legionario fantasma	13 Soldato	144
Shadar-kai assassino dell'alba	14 Appostato	194
Beholder occhio di gelo	14 Artigliere d'elite	22
Furia pietratempesta (elementale)	14 Artigliere	97
Shadar-kai tetro signore	14 Artigliere	194
Ciclope stritolatore	14 Bruto	31
Distruttore fuocogelato (elementale)	14 Bruto	96

Mostro	Livello e ruolo	Pagina
Sventratore abissale (demone)	14 Bruto	59
Arconte della terra terrafurioso	14 Controllore	12
Diavolo logoratore	14 Controllore	66
Duergar blasfemo	14 Controllore (G)	91
Firbolg veggente lunare	14 Controllore	105
Shadar-kai animanera	14 Controllore	194
Troll oratore dei rovi	14 Controllore	206
Deva zelota	14 Schermagliatore	61
Lupo invernale	14 Schermagliatore	150
Behir	14 Soldato solitario	20
Drago di adamantio adulto	14 Soldato solitario	74
Gigante di pietra	14 Soldato	125
Umano gladiatore	14 Soldato d'elite	210
Ragno spinoso	15 Appostato d'elite	178
Demone bozzolo	15 Artigliere d'elite	51
Diavolo della disgrazia	15 Artigliere	65
Nothic ridanciano	15 Artigliere	167
Araldo di Hadar (progenie stellare)	15 Bruto	175
Drago d'argento adulto	15 Bruto solitario	76
Drakkoth furibondo	15 Bruto d'elite	88
Firbolg orso sanguinario	15 Bruto d'elite	105
Golem d'argilla	15 Bruto d'elite	134
Couatl serpente stellare	15 Controllore d'elite (G)	38
Fauce di Acamar (progenie stellare)	15 Controllore	175
Virgulto di rampicante tranello	15 Controllore gregario	181
Arconte dell'acqua ramingo delle maree	15 Schermagliatore	16
Prole bozzolo (demone)	15 Schermagliatore gregario	51
Shadar-kai portadolore	15 Schermagliatore (G)	195
Firbolg corvo fantasma	16 Appostato d'elite	106
Lupo invernale zannaneve	16 Appostato	150
Vestigio di cavaliere fatato (residuo fatato)	16 Appostato	185
Drakkoth tirovenefico	16 Artigliere	88
Scheggia prismatica (scheggia del caos)	16 Artigliere	190
Idra rasoio	16 Bruto solitario	138
Arconte dell'acqua scultore delle onde	16 Controllore (G)	16
Fomorian sciamano fantasma	16 Controllore d'elite	108
Gigante di pietra incisore di rune	16 Controllore (G)	126
Neogi gran maestro anziano	16 Controllore	165
Rampicante tranello	16 Controllore d'elite	180
Xorn pellediamante	16 Schermagliatore	215
Arconte della terra assalitore sismico	16 Soldato	12
Diavolo assaltatore	16 Soldato	63
Residuo cavaliere (residuo fatato)	16 Soldato d'elite	185
Coure della discordia e del conflitto (eladrin)	17 Appostato	94
Fomorian sghignazzante	17 Appostato d'elite	108
Arconte della terra fragoroso	17 Bruto	12
Gigante del gelo	17 Bruto	121
Mammut Nyfellar	17 Bruto	152
Drago d'oro adulto	17 Controllore solitario	82
Germoglio di Gibbeth (progenie stellare)	17 Controllore	176
Yochlol tentatrice (demone)	17 Controllore	60
Progenie slaad	17 Schermagliatore gregario	197
Segugio di brina (lupo invernale)	17 Schermagliatore d'elite	151
Arconte delle tempeste scudo procellario	17 Soldato	14
Vestigio di incantatore fatato	18 Appostato	186
Couatl serpente delle nubi	18 Artigliere	38
Residuo incantatore funesto (residuo fatato)	18 Artigliere d'elite	185
Bebilith (demone)	18 Bruto solitario	50
Massacrapietre sventratore	18 Bruto	36
Skum abolethico (melma)	18 Bruto gregario	157
Draco zanna titano	18 Controllore d'elite	72
Arconte delle tempeste viandante dei fulmini	18 Schermagliatore	14
Fomorian totemista	18 Schermagliatore d'elite	109
Genasi derviscio elementale	18 Schermagliatore d'elite	118
Gigante mistico	18 Schermagliatore	123

Mostro	Livello e ruolo	Pagina
Centauro corsiere fatato	18 Soldato	29
Titano di pietra (gigante)	18 Soldato d'elite	126
Drago di ferro anziano	19 Appostato solitario	80
Sfinge dei misteri	19 Bruto	193
Squartatore grigio	19 Bruto d'elite	201
Gigante del gelo scultore del ghiaccio	19 Controllore (G)	122
Nothic annebbiamente	19 Controllore	167
Forgiato titano	19 Soldato d'elite	114
Kazrith (demone)	20 Appostato	57
Djinn tonante	20 Artigliere	68
Fomorian accecatore	20 Artigliere d'elite	110
Umano diabolista	20 Artigliere	209
Idra ammazzaeroi	20 Bruto solitario	139
Titano del gelo (gigante)	20 Bruto d'elite	122
Umano mistagogo	20 Controllore (G)	210
Drago di rame anziano	20 Schermagliatore solitario	86
Golem di ferro	20 Soldato d'elite	135
Predatore d'acciaio	20 Soldato d'elite	173
Arconte delle tempeste tessitore tempestoso	21 Artigliere	15
Remorhaz	21 Bruto d'elite	184
Marut accusatore	21 Controllore (G)	154
Marut castigatore	21 Schermagliatore	154
Titano mistico (gigante)	21 Schermagliatore d'elite	124
Ciclope lamafatata	21 Soldato	31
Drago di adamantio anziano	21 Soldato solitario	75
Nothic occhio di Vecna	22 Appostato (G)	168
Umano assassino efferato	22 Appostato	207
Angelo del recupero	22 Artigliere	8
Drago d'argento anziano	22 Bruto solitario	77
Fomorian macellaio	22 Bruto d'elite	111
Idra del caos	22 Bruto solitario	139
Marut carnefice	22 Bruto	154
Angelo dell'autorità	22 Controllore (G)	8
Djinn arco dei venti	22 Schermagliatore	69
Firbolg maestro della Caccia Selvaggia	22 Schermagliatore d'elite	106
Nycademone (demone)	22 Schermagliatore	58
Oni tonante	22 Schermagliatore	171
Golem di catene	22 Soldato d'elite	134

Mostro	Livello e ruolo	Pagina
Angelo della luce	23 Schermagliatore gregario	9
Umano nobile alienato	23 Schermagliatore d'elite	211
Vortice scheggiatempesta mulinello	23 Schermagliatore gregario	100
Diavolo assassino	24 Appostato	64
Mezzelfo taumaturgo malefico	24 Artigliere	159
Drago d'oro anziano	24 Controllore solitario	82
Angelo della supremazia	24 Soldato	10
Behir destriero tempestoso	24 Soldato	21
Djinn spada tempestosa	24 Soldato	69
Beholder occhio del caos	25 Artigliere d'elite	23
Aspetto di Demogorgon	25 Controllore d'elite	42
Djinn signore celeste	25 Controllore (G)	70
Centauro veterano	25 Soldato (G)	29
Massacrapietre martellatore	25 Soldato	36
Drago di ferro antico	26 Appostato solitario	80
Deva stella caduta	26 Artigliere	61
Thrarak, esarca di Demogorgon	26 Bruto d'elite	46
Immondo putrido abissale (demone)	26 Controllore	56
Figlio dello spirito lupo (lupo invernale)	26 Schermagliatore d'elite	151
Golem di ferro inesorabile	26 Soldato d'elite	135
Drago di rame antico	27 Schermagliatore solitario	86
Recuperatore	27 Soldato	183
Colosso primordiale	28 Bruto d'elite	33
Drago di adamantio antico	28 Soldato solitario	75
Kazuul, esarca di Demogorgon	28 Soldato d'elite	45
Beholder tiranno supremo	29 Artigliere solitario	24
Drago d'argento antico	29 Bruto solitario	78
Drago d'oro antico	30 Controllore solitario	83
Dagon	32 Soldato solitario	44
Demogorgon	34 Controllore solitario	41

RIGUARDO AGLI AUTORI

Rob Heinsoo ha diretto la squadra di progettazione del Gioco di Ruolo di Dungeons & Dragons 4ª Edizione. Ha inoltre collaborato alla realizzazione di *Poteri Marziali*™ e la *Guida del Giocatore a Forgotten Realms*®. Tra i suoi altri progetti figurano i giochi *Three-Dragon Ante*™ e *Dungeons & Dragons Inn Fighting*™.

Eytan Bernstein è un progettista di GdR freelance proveniente da New York City. Le sue numerosi collaborazioni con la Wizards of the Coast includono *Cripta dell'Avventuriero*™, *Oltretomba: Segreti dei Non Morti*™ e *Poteri Arcani*™

Gerg Bilsland è revisore e progettista di giochi presso la Wizards of the Coast. I suoi contributi come autore includono la *Guida del Giocatore a Forgotten Realms*®, *Poteri Divini*™ e numerosi articoli su *D&D Insider*™

Jesse Decker lavora come Direttore del Gioco Organizzato presso la Wizards of the Coast. Opera come professionista su D&D da oltre un decennio, ma ha ancora bisogno di mostri da aggiungere alla sua campagna.

N. Eric Heath ha sfornato storie, creature e mondi per interi decenni. Anche se conserva il suo materiale di lavoro a Seattle, è più probabile incontrare Eric a spasso per qualche reame fantastico.

Peter Lee lavora come progettista di giochi presso la Wizards of the Coast, dove divide il suo tempo tra la progettazione di GdR e la guida della realizzazione delle Miniature di D&D®.

Chris Sims opera come progettista di giochi e specialista del web per la Wizards of the Coast. I suoi lavori più recenti includono il *Manuale dei Mostri*® e la *Guida del Dungeon Master*® della 4ª Edizione, oltre alla *Guida del Giocatore a Forgotten Realms*®.

Owen K.C. Stephens è uno scrittore freelance di GdR i cui lavori più recenti per la Wizards of the Coast includono *Cripta dell'Avventuriero*™, *Dragon Magic*™, *Scum and Villainy* e la *Guida a Il Potere della Forza*.