Dungeons & Dragons®

Manuale dei Mostri®

GIOCO DI RUOLO - REGOLE BASE

Mike Mearls • Stephen Schubert • James Wyatt

MANUALE DEI MOSTRI®

GIOCO DI RUOLO - REGOLE BASE

Mike Mearls • Stephen Schubert • James Wyatt

INDICE

MOSTRI DALLA A ALLA Z 4
Aboleth 8
Abominio 10
Alaspada 14
Angelo 15
Araldo della putrefazione 19
Arconte 20
Arpia 24
Artiglio ossuto 25
Azer 26
Balhannoth 28
Banshrae 29
Basilisco 30
Behemoth 31
Beholder 32
Belva distorcente 34
Berbalang 35
Bestia gorgogliante 36
Bestia magmatica 38
Bodak 40
Bulette 41
Cambion 42
Cavaliere della morte 43
Cavallo 45
Chimera 46
Chuul 47
Ciclope 48
Cinghiale 51
Coboldo 52
Coccodrillo 55
Colosso 56
Cumulo strisciante 57
Demone 58
Destrachan 65
Diavolo 66
Divoratore 74
Doppelganger 76
Draco 77
Dracolich 80
Drago 82
Drago bianco 83
Drago blu 85
Drago nero 87
Drago rosso 89
Drago verde 91
Dragonide 94
Driade 96
Drider 97
Drow 98
Efreeti 100
Eidolon 103
Eladrin 104
Elementale 106
Elfo 108
Ettercap 109
Ettin 110
Fantasma 111
Fomorian 113
Forgiato 115
Fustigatore 116
Galeb duhr 117
Gargoyle 118
Ghoul 119
Gigante 121
Gigante notturno 127
Githyanki 128
Githzerai 130
Gnoll 132
Gnomo 134
Goblin 135
Golem 142
Gorgone 143
Grell 144
Grick 145
Grifone 146
Grimlock 148
Guardiano 149
Halfling 150
Idra 152
Iena 154
Incubo 155
Kruthik 156
Kuo-toa 158
Lamia 160
Licantropo 161
Lich 163
Lucertoloide 165
Lupo 167
Mago larvale 168
Manticora 169
Marut 170
Medusa 171
Melma 173
Mind flayer 174
Minotauro 176
Morfico 178
Mummia 179
Naga 181
Nano 183
Ogre 184
Omuncolo 186
Oni 188
Orco 190
Orcus 193
Orrore corazzato 198
Orrore rampicante 199
Orrore uncinato 200
Orso 201
Orsogufo 202
Oscuro 203
Otyugh 204
Pantera 205
Pipistrello 206
Progenie aberrante 207
Progenie draconica 209
Quickling 211
Ragno 212
Rakshasa 214
Roc 217
Roveto da battaglia 219
Sahuagin 220
Salamandra 222
Satiro 224
Scarabeo 225
Scheletro 226
Scorpione 228
Segugio 229
Serpente 231
Servo del dolore 233
Sfinge 235
Shadar-kai 236
Signore dei teschi 238
Slaad 239
Spettro 242
Strangolatore 243
Strega 244
Teschio infuocato 246
Tiefling 247
Topo 248
Treant 249
Troglodita 250
Troll 252
Uccello stigeo 254
Umano 255
Umber hulk 257
Unicorno 258
Vampiro 259
Verme purpureo 261
Vermeiena 262
Viverna 263
Wight 264
Worg 266
Wraith 267
Yuan-ti 269
Zombi 274

TRATTI RAZZIALI 276

GLOSSARIO 280

MOSTRI PER LIVELLO 284

Mostri dalla A alla Z

Benvenuti al *Manuale dei Mostri*! Questo libro si affianca al *Manuale del Giocatore* e alla *Guida del Dungeon Master* per costituire le regole base del gioco di ruolo di *Dungeons & Dragons*.

Il *Manuale dei Mostri* contiene una ricca collezione di mostri concepiti per mettere alla prova le capacità dei personaggi giocanti (PG) di qualunque livello. Questa introduzione spiega come leggere le statistiche di ciascun mostro. Per le definizioni di termini comuni che non vengono enunciate nella tabella delle statistiche di un mostro, è possibile consultare il glossario alle pagine 280-283.

Le liste dei mostri per livello e ruolo appaiono alle pagine 284-287 per aiutare il DM a creare incontri equilibrati per il livello e le capacità dei personaggi dei suoi giocatori.

Le statistiche di un mostro sono presentate secondo un formato che le rende facili da utilizzare leggendole direttamente dal libro. Ogni tabella delle caratteristiche è suddivisa in sezioni, come mostrato nell'esempio seguente.

Nome del mostro **Livello # Ruolo**
Tipo origine taglia (parola chiave) PE #
Iniziativa +# **Sensi** Percezione +#; sensi speciali
Nome dell'aura (Parola chiave) aura #; effetto.
PF #; **Sanguinante** #
CA #; **Tempra** #, **Riflessi** #, **Volontà** #
Tiri salvezza +#
Velocità #
Punti azione #
[Tipo] nome del potere (azione; ricarica) ✦ **Parola/e chiave**
Portata; gittata, area, o bersagli; bonus di attacco contro difesa del bersaglio; effetto. *Mancato:* effetto (se presente). Attacco o effetto secondario.
[Tipo] nome del potere (azione; ricarica) ✦ **Parola/e chiave**
Portata; gittata, area, o bersagli; bonus di attacco contro difesa del bersaglio; effetto. *Mancato:* effetto (se presente). Attacco o effetto secondario.
Allineamento **Linguaggi**
Abilità nome dell'abilità +#, nome dell'abilità +#
For punteggio (+#) **Des** punteggio (+#) **Sag** punteggio (+#)
Cos punteggio (+#) **Int** punteggio (+#) **Car** punteggio (+#)
Equipaggiamento armatura, scudo, armi, altri oggetti

Nome del mostro

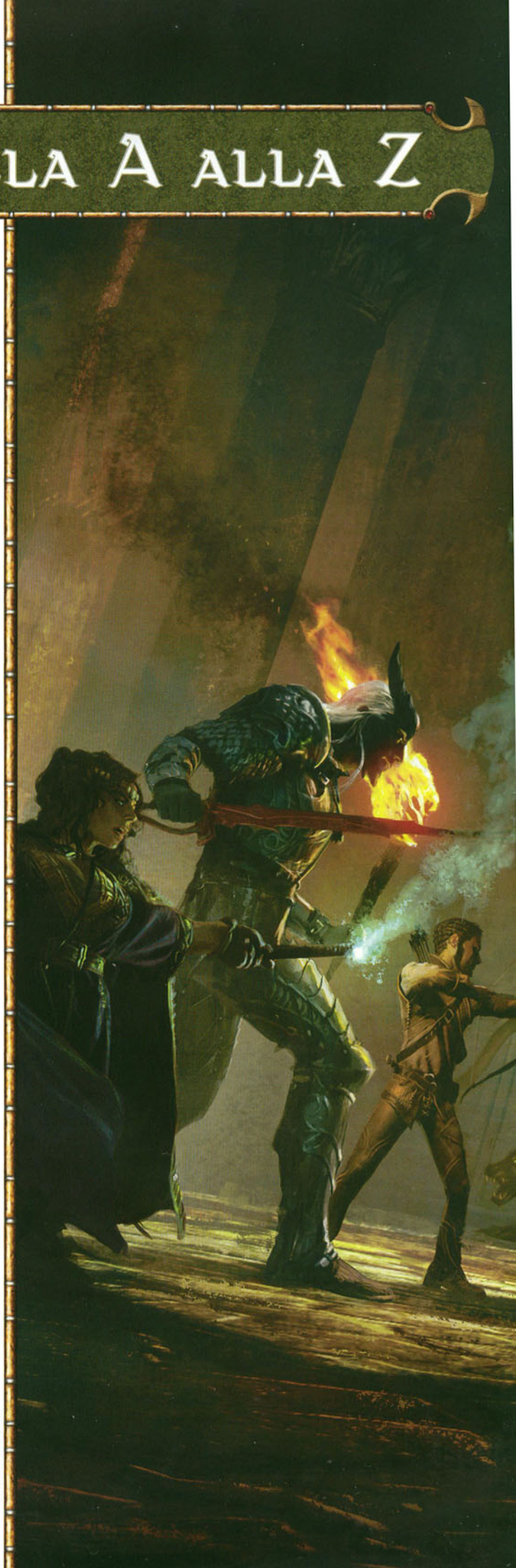
Ogni mostro possiede un nome unico. I mostri correlati possono avere nomi somiglianti, come hobgoblin soldato e hobgoblin arciere.

Livello e ruolo

Il livello e il ruolo espletato dal mostro sono indicati nell'angolo in alto a destra sulla tabella delle statistiche. La *Guida del Dungeon Master* descrive con maggiori dettagli il livello e il ruolo dei mostri, fornendo indicazioni su come utilizzarli per costruire gli incontri.

Livello

Il livello di un mostro è un valore che riassume la sua potenza in un incontro. Questo punteggio determina la maggior parte delle statistiche numeriche della creatura, oltre al premio in punti esperienza (PE) da assegnare ai PG per averla sconfitta.



MICHAEL KOMARCK

Ruolo

Il ruolo di un mostro delinea le sue tattiche di combattimento preferite, un po' come il ruolo di una classe suggerisce le tattiche ai personaggi. I ruoli dei mostri sono: **appostato, artigliere, bruto, controllore, schermagliatore** e **soldato**; sono descritti in dettaglio nella *Guida del Dungeon Master*.

Un mostro potrebbe avere la parola chiave **guida** indicata fra parentesi, a suggerire che concede qualche tipo di beneficio ai suoi alleati in combattimento, per esempio un'aura benefica.

Tipo, origine e taglia

Ogni mostro ha un **tipo**, un'**origine** e una **taglia**, riportati in questo ordine. Alcuni mostri hanno anche una o più parole chiave indicate fra parentesi.

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**. Questi termini sono definiti nel 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**. Questi termini sono definiti nel glossario.

Taglia

La taglia di un mostro determina lo spazio che occupa, oltre alla sua portata.

Taglia del mostro	Spazio	Portata
Minuscola	–	0
Piccola	1	1
Media	1	1
Grande	2x2	1 (lunghezza) o 2 (altezza)
Enorme	3x3	2 (lunghezza) o 3 (altezza)
Mastodontica	4x4 o superiore	3 (lunghezza) o 4 (altezza)

Spazio: Il numero di quadretti occupati dalla creatura sulla griglia di battaglia. Le creature Minuscole non hanno un valore di Spazio, in quanto operano in modo leggermente diverso: un singolo quadretto può ospitare fino a quattro creature Minuscole.

Portata: Le creature Grandi, Enormi e Mastodontiche hanno spesso una portata eccezionale e possono attaccare anche i nemici che non sono adiacenti a loro. La portata di una creatura dipende in parte dal fatto che abbia o meno una forma "alta", che si erge in verticale, o una forma "lunga", orientata sul piano orizzontale. Le creature alte hanno spesso una portata superiore a quelle lunghe. La portata di una creatura è incorporata nei suoi poteri di mischia.

Una creatura Minuscola ha una portata di 0, vale a dire che non è in grado di attaccare al di fuori del proprio spazio. Una creatura con una portata superiore a 1 non può comunque portare attacchi di opportunità contro le creature non adiacenti, a meno che non possieda il tratto *minaccia con portata* (vedi pagina 282).

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**. Altre indicano che una creatura è composta o fortemente collegata a un certo tipo di forza elementale: **acqua, aria, freddo, fuoco** o **terra**. I mostri possono avere più di una parola chiave.

Se il nome di un mostro non include la sua razza, questa viene indicata dopo il tipo e le parole chiave di quel mostro. Per esempio, il Serpilingua assassino è classificato come "umanoide naturale Medio (mutaforma), umano".

Punti esperienza (PE)

Questa voce indica il premio in punti esperienza che i PG ottengono per avere sconfitto il mostro.

Iniziativa

Il modificatore di iniziativa del mostro è indicato qui.

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; questi sensi speciali sono definiti nel glossario.

Aura

Un'aura è una capacità passiva che opera i suoi effetti quando un'altra creatura arriva a una certa distanza dal mostro. Non tutti i mostri possiedono un'aura. Per altre informazioni sulle aure, vedi il glossario.

Punti ferita (PF)

I danni subiti da un mostro vengono sottratti dai suoi punti ferita.

PF: L'ammontare totale dei punti ferita del mostro

Sanguinante: Metà dei punti ferita del mostro. Se i punti ferita attuali della creatura vengono ridotti a questo valore o meno, il mostro si considera sanguinante.

Difese

Questa riga nella tabella delle statistiche elenca la Classe Armatura (**CA**) e le difese di **Tempra, Riflessi** e **Volontà** del mostro.

Immunità/Resistenza/Vulnerabilità

Questa riga compare se determinati attacchi hanno un effetto ridotto o maggiorato contro il mostro.

Tiri salvezza

Se il mostro possiede un bonus ai tiri salvezza, questo valore appare sopra la voce "Velocità".

Velocità

Il numero di quadretti di cui il mostro può muoversi con una singola azione di movimento. Sono elencate anche le eventuali modalità alternative di movimento, come nuoto, scalata o volo.

Punti azione

I mostri solitari e d'elite hanno dei punti azione che possono spendere per compiere azioni extra, esattamente come i PG. Se un mostro possiede dei punti azione, questa voce appare nella scheda. A differenza dei PG, un mostro può spendere più di un punto azione nel corso di un singolo incontro, ma come gli eroi, non può spenderli in un round di sorpresa.

Poteri di attacco

I poteri di attacco sono presentati in modo che appaiano gli attacchi basilari per primi, seguiti dagli altri poteri del mostro.

Tipo

Ogni potere è contraddistinto da un'icona che indica di quale tipo di attacco si tratta: **mischia** (⚔), **distanza** (➢), **ravvicinato** (⇔), o **area** (✸).

Attacco basilare: Il primo attacco indicato è sempre l'**attacco basilare** del mostro (di solito un attacco in mischia). Alcuni mostri hanno diversi attacchi basilari. Un attacco basilare presenta un cerchio intorno alla sua icona: **attacco basilare in mischia** ⊕ o **attacco basilare a distanza** ⊕.

I mostri utilizzano i loro attacchi basilari quando compiono attacchi di opportunità o quando impiegano poteri che consentono di compiere un attacco basilare.

Azione

Questa voce specifica il tipo di azione richiesta per utilizzare il potere: **standard, di movimento, minore, interruzione immediata, reazione immediata** o **gratuita**. La maggior parte delle azioni immediate si attiva in seguito a un evento specifico, descritto dopo il tipo di azione.

Alcuni poteri, specialmente quelli secondari che si attivano quando il potere primario colpisce il bersaglio, non hanno un tipo di azione: si verificano come parte dell'azione richiesta per l'attacco principale, o semplicemente in risposta a un particolare attivatore.

Mantenere: Il mostro può mantenere gli effetti del potere fino all'inizio del suo turno successivo, di solito mediante un'azione standard o minore. Se il potere richiede un tiro per colpire, questo deve colpire il bersaglio prima che il mostro abbia la possibilità di mantenere il potere.

Ricarica

Alcuni poteri possono essere usati solo una volta in un determinato incontro. Altri invece si ricaricano durante l'incontro, consentendo al mostro di utilizzarli ancora.

A volontà: Il mostro può utilizzare un potere a volontà tutte le volte che desidera.

Incontro: Il potere può essere utilizzato una volta per incontro, e si ricarica dopo un riposo breve.

Giornaliero: Il potere può essere utilizzato solo una volta al giorno, e si ricarica dopo un riposo esteso.

Ricarica ⚀ ⚁ ⚂ ⚃ ⚄: Il potere ha una probabilità casuale di ricaricarsi durante ogni turno di combattimento. All'inizio del turno del mostro, tirare 1d6: se il risultato è uno di quelli indicati, il potere si ricarica e il mostro può utilizzarlo di nuovo durante quel turno. Come di consueto, il potere si ricarica comunque dopo un riposo breve.

Ricarica quando...: Il potere si ricarica entro una specifica circostanza, ad esempio quando il mostro è reso sanguinante per la prima volta, quando rende sanguinante un avversario e via dicendo. Come di consueto, il potere si ricarica comunque dopo un riposo breve.

Parola/e chiave

Alcuni poteri sono contraddistinti da una o più parole chiave. Mostri e personaggi possono avere immunità, resistenze o vulnerabilità speciali agli attacchi dotati di una particolare parola chiave, come fuoco o veleno. Le parole chiave dei poteri sono definite nel glossario.

Portata

Se il mostro dispone di una portata insolita, le voci relative ai suoi attacchi in mischia includono un valore di portata.

Gittata, area o bersagli

Gli attacchi ravvicinati, a distanza o ad area specificano una gittata e un'area di effetto in quadretti. Qualunque tipo di potere di attacco, invece, può specificare i suoi bersagli.

Bonus di attacco

Questo è il modificatore da sommare al tiro del d20 quando il mostro compie un attacco. Alcuni poteri colpiscono automaticamente.

Difesa del bersaglio

Un attacco prende di mira CA, Tempra, Riflessi o Volontà. I poteri che concedono un beneficio agli alleati non attaccano una difesa.

Effetto

Questa sezione descrive cosa succede se l'attacco colpisce. Il risultato più comune di un colpo andato a segno è una certa quantità di danni, che si applicano istantaneamente. Molti poteri producono anche delle condizioni o dei danni persistenti. Questi effetti possono cessare quando la creatura da essi influenzata effettua con successo un tiro salvezza ("tiro salvezza termina") o avere una durata fissa. Durate tipiche sono fino alla fine del turno della creatura attaccante o fino alla fine dell'incontro.

Alcuni poteri infliggono danni che combinano due o più tipi di danno. La resistenza non riduce i danni a meno che il bersaglio non possieda resistenza a ciascun tipo di danno dell'attacco, e anche allora si applica solamente la più debole delle resistenze.

Mancato

A volte un potere manifesta un effetto ridotto anche in caso di colpo mancato; ciò viene indicato nella voce apposita dopo l'effetto principale.

Attacco secondario/ Effetto secondario

A volte, quando un potere colpisce il suo bersaglio, viene attivato un attacco secondario. Alcuni poteri hanno effetti che peggiorano progressivamente ogni volta che la vittima fallisce un tiro salvezza, o hanno **effetti secondari** persistenti anche dopo un tiro salvezza riuscito. Tali effetti operano nello stesso modo di quelli prodotti dai poteri dei PG: per ulteriori informazioni, vedi il capitolo "Combattimento" nel *Manuale del Giocatore*.

Allineamento

L'allineamento di un mostro non è una regola inflessibile, e possono esistere delle eccezioni. Il Capitolo 2 del *Manuale del Giocatore* contiene informazioni dettagliate sui vari allineamenti.

Abilità

Questa riga mostra solo le abilità con addestramento, o le abilità nelle quali il mostro possiede un bonus di razza. Il valore di Percezione di un mostro appare altrove nelle sue statistiche, e non viene ripetuto qui.

Punteggi di caratteristica

Questa sezione mostra i sei punteggi di caratteristica del mostro, disposti in maniera che ciascuna coppia verticale contribuisca a una delle tre difese (Tempra, Riflessi e Volontà). Dopo ogni punteggio è riportato fra parentesi il modificatore di caratteristica sommato di metà del livello del mostro, che può risultare utile ogni volta che la creatura deve effettuare una prova di caratteristica o di abilità senza addestramento.

Impulsi curativi

Come i personaggi, anche i mostri possiedono la facoltà di impiegare impulsi curativi. Tuttavia, alcuni mostri hanno un potere che permette loro di spendere un impulso curativo. 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 piuttosto raramente, gli impulsi curativi non sono indicati nella tabella delle statistiche di un mostro.

ABOLETH

Gli aboleth sono delle massicce creature anfibie che provengono dal Reame Remoto, un piano dimensionale remoto e sconosciuto. Vivono nel Sottosuolo, nuotando nelle gallerie allagate o strisciando attraverso condotti bui, lasciando dietro di loro lunghe scie di muco limaccioso. Esseri maligni e detestabili, gli aboleth piegano al loro volere la mente delle creature umanoidi, e gli esemplari più potenti sono in grado di trasformare i loro seguaci in orrori viscosi.

Aboleth Sferzatore **Livello 17 Bruto**
Bestia magica aberrante Grande (acquatica) PE 1.600

Iniziativa +11 **Sensi** Percezione +14; scurovisione
Caligine Mucosa aura 5; i nemici considerano l'area di effetto una zona di terreno difficile.
PF 200; **Sanguinante** 100
CA 29; **Tempra** 27, **Riflessi** 25, **Volontà** 25
Velocità 5, nuoto 10

(+) **Tentacolo** (standard; a volontà)
Portata 2; +20 contro CA; 2d8 + 8 danni (4d8 + 8 danni contro un bersaglio frastornato), e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Vantaggio in Combattimento
Un aboleth sferzatore sferra un attacco aggiuntivo con i tentacoli contro qualsiasi nemico sul quale possieda vantaggio in combattimento.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Gergo delle Profondità, telepatia 20
Abilità Arcano +19, Dungeon +19, Intuizione +19

For 26 (+16)	**Des** 16 (+11)	**Sag** 22 (+14)
Cos 20 (+13)	**Int** 23 (+14)	**Car** 17 (+11)

Tattiche degli aboleth sferzatori

L'aboleth sferzatore si affida alla propria *caligine mucosa* per intralciare i movimenti dei suoi avversari, impiegandola nello stesso tempo per conquistare un vantaggio in combattimento per sé e i suoi alleati. Una volta che ha ricoperto un nemico di bava, utilizza i propri tentacoli per scorticare a morte il malcapitato.

Aboleth Mago della Melma **Livello 17 Artigliere (Guida)**
Bestia magica aberrante Grande (acquatica) PE 1.600

Iniziativa +11 **Sensi** Percezione +15; scurovisione
Caligine Mucosa aura 5; i nemici considerano l'area di effetto una zona di terreno difficile.
PF 128; **Sanguinante** 64
CA 31; **Tempra** 28, **Riflessi** 28, **Volontà** 29
Velocità 5, nuoto 10

(+) **Tentacolo** (standard; a volontà)
Portata 2; +19 contro CA; 1d8 + 6 danni (3d8 + 6 danni contro un bersaglio frastornato), e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Globo Limaccioso (standard; a volontà) ✦ **Psichico**
Gittata 10; +22 contro Riflessi; 2d8 + 7 danni psichici, e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).

Dominazione (standard; a volontà) ✦ **Charme**
Gittata 10; bersaglio un umanoide frastornato; +20 contro Volontà; il bersaglio è dominato (tiro salvezza termina). Un aboleth mago della melma può dominare una sola creatura alla volta.

Emanazione Melmosa (standard; incontro) ✦ **Psichico**
Emanazione ad area 4 entro 10; bersagli nemici; +17 contro Riflessi; 2d8 + 7 danni psichici, e il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina). *Effetto secondario:* Il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Gergo delle Profondità, telepatia 20
Abilità Arcano +19, Dungeon +20, Intuizione +20

For 23 (+14)	**Des** 16 (+11)	**Sag** 25 (+15)
Cos 20 (+13)	**Int** 23 (+14)	**Car** 20 (+13)

Tattiche degli aboleth maghi della melma

Un aboleth mago della melma preferisce che siano i suoi subalterni a combattere per lui. Quando viene costretto a battersi, si affida alla propria *caligine mucosa* per tenere a distanza i nemici mentre li bombarda con attacchi a distanza. Impiega *globo limaccioso* ed *emanazione melmosa* per rallentare l'avvicinamento degli avversari, e tenta di dominare uno di essi non appena gli risulta possibile.

Aboleth Supervisore **Livello 18 Controllore d'elite (Guida)**
Bestia magica aberrante Grande (acquatica) PE 4.000

Iniziativa +12 **Sensi** Percezione +16; scurovisione
Caligine Mucosa aura 5; i nemici considerano l'area di effetto una zona di terreno difficile.
PF 348; **Sanguinante** 174
CA 35; **Tempra** 33, **Riflessi** 31, **Volontà** 33
Tiri salvezza +2
Velocità 5, nuoto 10
Punti azione 1

(+) **Tentacolo** (standard; a volontà)
Portata 2; +19 contro CA; 1d8 + 8 danni (3d8 + 8 danni contro un bersaglio frastornato), e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Fanghiglia Psichica (standard; incontro; si ricarica quando è reso sanguinante per la prima volta) ✦ **Psichico**
Emanazione ravvicinata 10; bersagli nemici; +20 contro Volontà; 2d8 + 8 danni psichici, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Dominazione (standard; a volontà) ✦ **Charme**
Gittata 10; bersaglio un umanoide frastornato; +20 contro Volontà; il bersaglio è dominato (tiro salvezza termina). Un aboleth supervisore può dominare una sola creatura alla volta.

Assoggettare (standard; a volontà) ✦ **Charme, Psichico**
Gittata 5; bersaglio una creatura dominata; +20 contro Volontà; 6d8 + 8 danni psichici. Un bersaglio ridotto a 0 punti ferita o inferiori da questo attacco non muore, ma diviene uno schiavo in preparazione del rituale Servitore degli Aboleth. I bersagli assoggettati sono dominati, e solo la morte del supervisore può mettere fine alla loro condizione. Una volta che una creatura è stata assoggettata, un aboleth supervisore è libero di dominare altre creature.

Invisibilità (minore; incontro) ✦ **Illusione**
L'aboleth supervisore e un suo alleato entro 10 quadretti diventano invisibili fino alla fine del turno successivo dell'aboleth supervisore.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Gergo delle Profondità, telepatia 20
Abilità Arcano +20, Dungeon +21, Intuizione +21

For 26 (+17)	**Des** 16 (+12)	**Sag** 25 (+16)
Cos 22 (+15)	**Int** 23 (+15)	**Car** 22 (+15)

Tattiche degli aboleth supervisori

Un aboleth supervisore si avvale della *fanghiglia psichica* per intralciare i nemici e poi sceglie un bersaglio da dominare, preferibilmente uno che sia gravemente ferito, in modo da poter usare la propria capacità *assoggettare* su quella creatura. Successivamente, il supervisore costringe la creatura assoggettata a combattere contro i suoi ex alleati, mentre da parte sua tenta di dominarne altri.

Conoscenze degli aboleth

Se supera una prova di Dungeon, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 20: Gli aboleth erigono la tana nei recessi più profondi del Sottosuolo, dopo essersi insinuati nel mondo dal Reame Remoto. Tuttavia, alcuni aboleth solitari si possono trovare anche più vicini alla superficie della terra, infestando ruderi, laghi profondi e antichi templi, senza speranza né desiderio di compagnia. In molti di questi luoghi, vengono serviti dai kuo-toa.

Un aboleth supervisore e i suoi servitori

CD 25: Gli aboleth comunicano per via telepatica. Possono parlare e capire il Gergo delle Profondità.

CD 30: A volte, gli aboleth vivono insieme come nidiata o addirittura una collettività di nidiate. Gli aboleth supervisori popolano inoltre le loro tane con gli umanoidi che hanno reso schiavi e trasformati in servi viscosi.

SERVITORE DEGLI ABOLETH

UNA CREATURA UMANOIDE VIENE TRASFORMATA IN UN SERVITORE DEGLI ABOLETH per mezzo di un rituale. Quando una creatura si trasforma in un servitore degli aboleth, la sua pelle diviene una membrana trasparente e viscosa che gli permette di nuotare e respirare liberamente sott'acqua.

Servitore degli Aboleth		**Livello 16 Gregario**
Umanoide aberrante Medio (acquatico)		PE 350
Iniziativa +10	**Sensi** Percezione +8; scurovisione	
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.		
CA 30; **Tempra** 28, **Riflessi** 23, **Volontà** 21		
Velocità 6, nuoto 6		
(†) **Schianto** (standard; a volontà)		
+19 contro CA; 7 danni.		
Devozione agli Aboleth		
Un servitore degli aboleth riceve un bonus di +2 ai tiri per colpire contro i nemici presenti nell'aura di *caligine mucosa* di un aboleth. Se in qualsiasi momento viene a trovarsi a più di 10 quadretti dal suo padrone, un servitore degli aboleth diventa frastornato, indebolito e immobilizzato fino a quando il suo padrone non si muove entro 10 quadretti da esso.		
Allineamento Senza allineamento		**Linguaggi** Comune
For 24 (+15)	**Des** 15 (+10)	**Sag** 10 (+8)
Cos 20 (+13)	**Int** 10 (+8)	**Car** 10 (+8)

TATTICHE DEI SERVITORI DEGLI ABOLETH

Un servitore resta sempre entro 10 quadretti dal suo padrone aboleth, ed esiste unicamente allo scopo di proteggerlo da ogni male.

GRUPPI DI INCONTRO

I kuo-toa servono gli aboleth di propria spontanea volontà, ma gli aboleth più potenti modellano i loro servitori anche a partire dagli avversari dominati e sconfitti.

Incontro di livello 17 (PE 7.950)
- 1 aboleth mago della melma (livello 17 artigliere)
- 2 aboleth sferzatori (livello 17 bruto)
- 9 kuo-toa guardiani (livello 16 gregario)

Incontro di livello 18 (PE 10.200)
- 1 aboleth supervisore (livello 18 controllore)
- 1 gargoyle nabassu (livello 18 appostato)
- 1 minotauro selvaggio (livello 16 bruto)
- 8 servitori degli aboleth (livello 16 gregario)

FRANCIS TSAI

Gli abomini sono armi viventi che vennero create durante l'antica guerra cosmica combattuta tra gli dèi e i primordiali. Alcune di queste creazioni erano gigantesche, altre piccole. Alcune erano singole entità dal potere terrificante, mentre altre erano legioni. Alcuni abomini, infine, si distinguono in quanto esperimenti divini falliti o incompleti che vennero rinchiusi o dimenticati in qualche luogo.

ATROPAL

Gli atropal sono esseri funesti, disprezzati dalla vita. Oggi esistono solo per scatenare distruzione e disperazione su qualunque cosa li circondi.

Atropal **Livello 28 Bruto d'elite**
Bestia magica immortale Grande (non morto) PE 26.000

Iniziativa +18 **Sensi** Percezione +20; scurovisione

Sudario della Morte (Necrotico) aura 5; all'inizio del turno dell'atropal, gli alleati non morti compresi nell'aura recuperano 20 punti ferita, e le creature viventi nell'aura subiscono 10 danni necrotici. I danni radiosi inferti all'atropal dissolvono il suo *sudario della morte*, ma la creatura può ripristinare la propria aura con un'azione minore.

PF 634; **Sanguinante** 317

CA 42; **Tempra** 42, **Riflessi** 37, **Volontà** 40

Immunità malattia, necrotico, veleno; **Vulnerabilità** 10 radioso

Tiri salvezza +2

Velocità volo 9 (fluttuare)

Punti azione 1; vedi anche *emanazione atropica*

(+) **Tocco Necrotizzante** (standard; a volontà) ✦ **Necrotico**
Portata 2; +29 contro Riflessi; 2d10 + 10 danni, e il bersaglio subisce 15 danni necrotici continuati e una penalità di -2 ai tiri per colpire, e il bersaglio perde qualunque resistenza o immunità ai danni necrotici (tiro salvezza termina tutto).

Emanazione Atropica (standard; si ricarica quando una creatura vivente scende a 0 punti ferita dentro l'aura dell'atropal) ✦ **Necrotico**
Emanazione ravvicinata 5; +27 contro Riflessi; 4d8 + 5 danni necrotici, e il bersaglio perde 1 impulso curativo. Se colpisce qualsiasi creatura con *emanazione atropica*, l'atropal riceve 1 punto azione.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Supernal

Abilità Intuizione +25, Religione +19

For 30 (+24)	**Des** 18 (+18)	**Sag** 22 (+20)
Cos 27 (+22)	**Int** 10 (+14)	**Car** 20 (+19)

Tattiche degli atropal

Un atropal fluttua verso le creature viventi e tenta di avvilupparne quante più possibile entro l'aura del *sudario della morte*. Si affida invece ai propri punti ferita e velocità per sopravvivere e superare in manovrabilità i suoi avversari. Una volta circondato, impiega *emanazione atropica* e successivamente spende un punto azione per compiere un *tocco necrotizzante* contro la creatura ferita più gravemente. Poi continua ad attaccare questo avversario con *tocco necrotizzante*, nella speranza di ucciderlo e ricaricare così la sua *emanazione atropica*.

Conoscenze degli atropal

Se supera una prova di Religione, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 25: Gli atropal sono divinità embrionali incomplete, che hanno ricevuto una parte sufficiente della scintilla divina per risorgere come non morti. Alcuni atropal si aggirano liberamente in mezzo ai piani, mentre altri sono sigillati in reami separati o sepolti sotto i ruderi di civiltà scomparse da tempo.

DAVE ALLSOP

Gruppi di incontro

Un atropal tende a radunare i non morti intorno a sé, e potrebbe avere a sua disposizione una squadra di ghoul abissali o progenie vampiriche. Signori dei vampiri, lich e dracolich hanno tutti delle buone ragioni per apprezzare un alleato atropal.

Incontro di livello 28 (PE 70.000)
- 1 atropal (livello 28 bruto d'elite)
- 2 servi del dolore mietitori (livello 27 soldato)
- 2 sciami di corvi d'ombra (livello 27 bruto)

Cacciatore astrale

Predatori astuti e bramosi di battaglia, i cacciatori astrali amano il sapore della sfida e della fama. Molti di essi servono come assassini e cacciatori di taglie, e un cacciatore astrale potrebbe inseguire la sua preda unicamente allo scopo di mettersi alla prova contro un degno avversario.

Cacciatore Astrale	**Livello 22 Appostato d'elite**
Umanoide immortale Medio	PE 8.300

Iniziativa +23 **Sensi** Percezione +18; vista cieca 10
PF 314; **Sanguinante** 157
CA 38; **Tempra** 32, **Riflessi** 38, **Volontà** 32
Tiri salvezza +2
Velocità 10, scalata 6
Punti azione 1

Artiglio (standard; a volontà)
+27 contro CA; 2d6 + 8 danni, e il cacciatore astrale può scegliere di designare il bersaglio come sua preda (vedi *preda del cacciatore*).

Dardo Giugulare (standard; a volontà) ✦ **Veleno**
Gittata 5/10; +29 contro CA; 1d10 + 8 danni, e il bersaglio subisce 5 danni da veleno continuati ed è rallentato (tiro salvezza termina entrambi). *Primo tiro salvezza fallito:* Il bersaglio è immobilizzato anziché rallentato (tiro salvezza termina). *Secondo tiro salvezza fallito:* Il bersaglio è stordito anziché immobilizzato (tiro salvezza termina).

Artigliata Veloce (standard; a volontà)
Contro un bersaglio rallentato o immobilizzato, il cacciatore astrale può compiere due attacchi con gli artigli.

Vantaggio in Combattimento
Gli attacchi in mischia del cacciatore astrale infliggono 2d6 danni extra contro qualsiasi bersaglio sul quale possieda vantaggio in combattimento.

Invisibilità (standard; a volontà) ✦ **Illusione**
Il cacciatore astrale diventa invisibile finché non attacca.

Preda del Cacciatore (minore; a volontà)
Il cacciatore astrale conosce l'esatta ubicazione di una creatura che ha designato come sua preda. Il cacciatore astrale può avere una sola preda alla volta, ma il potere funziona su qualunque distanza e persino attraverso i confini planari.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Supernal
Abilità Furtività +24

For 22 (+17)	**Des** 26 (+19)	**Sag** 15 (+13)
Cos 19 (+15)	**Int** 8 (+10)	**Car** 10 (+11)

Tattiche dei cacciatori astrali

Un cacciatore astrale si affida alla propria *invisibilità* e furtività per cogliere di sorpresa le sue prede. Nella sua gola vi è una riserva di dardi ossei velenosi, che la creatura sa sputare con precisione letale. Il cacciatore utilizza questi dardi per disorientare e inabilitare i nemici; non appena uno o più avversari sono stati rallentati o immobilizzati, la creatura si lancia all'attacco in mischia e impiega la sua capacità *artigliata veloce* contro la preda che ha scelto. Se la preda riesce a riprendersi dagli effetti debilitanti dei dardi giugulari, il cacciatore si ritira e si rende di nuovo invisibile, ricominciando ad attaccare dalla distanza e ripetendo la medesima strategia.

Conoscenze dei cacciatori astrali

Se supera una prova di Religione, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 25: Sebbene siano stati creati come strumenti degli dèi nella loro guerra contro i primordiali, i cacciatori astrali sopravvivono ancora oggi. Ora sono una razza a sé stante, che dimora nel Mare Astrale. I cacciatori astrali vivono in piccole tribù, il cui comando è concesso al cacciatore che può sfoggiare i trofei migliori.

Gruppi di incontro

Quando vanno in cerca di selvaggina particolarmente elusiva, i cacciatori astrali cacciano spesso in coppie o piccoli gruppi. Inoltre, è risaputo che hanno venduto i loro servigi anche ad altre creature.

Incontro di livello 22 (PE 21.400)
- 1 cacciatore astrale (livello 22 appostato d'elite)
- 2 diavoli da guerra (livello 22 bruto)
- 6 diavoli della legione legionari (livello 21 gregario)

Immondo di sangue

Predatori crudeli e sanguinari, gli immondi di sangue hanno un aspetto così terrificante che riescono a inchiodare sul posto le altre creature grazie a una semplice occhiata maligna. Hanno sensi molto sviluppati e cacciano qualsiasi cosa per divertimento o per nutrirsi.

WAYNE REYNOLDS

Immondo di Sangue	**Livello 23 Soldato**
Umanoide elementale Medio	PE 5.100

Iniziativa +21 **Sensi** Percezione +23; scurovisione
PF 220; **Sanguinante** 110
CA 41; **Tempra** 36, **Riflessi** 34, **Volontà** 32
Immunità paura
Velocità 8, volo 10

Artigli (standard; a volontà)
+28 contro CA; 2d8 + 10 danni.

Morso Sanguinario (standard; a volontà) ✦ **Guarigione**
Richiede vantaggio in combattimento; +28 contro CA; 1d8 + 10 danni, e il bersaglio è afferrato e subisce 10 danni continuati (finché non sfugge). Inoltre, l'immondo di sangue recupera 10 punti ferita.

Sguardo Terrificante (minore; a volontà) ✦ **Paura**
Propagazione ravvicinata 3; +24 contro Volontà; il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).

Vantaggio in Combattimento
L'immondo di sangue riceve vantaggio in combattimento contro qualsiasi nemico vivente e sanguinante.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Primordiale
Abilità Intimidire +24

For 30 (+21)	**Des** 26 (+19)	**Sag** 24 (+18)
Cos 28 (+20)	**Int** 22 (+17)	**Car** 27 (+19)

Tattiche degli immondi di sangue

Un immondo di sangue utilizza il suo *sguardo terrificante* all'inizio di ciascun round, tentando di immobilizzare i suoi avversari. Dopodiché, rivolge la sua attenzione contro il nemico più debole, facendolo a pezzi con i suoi artigli affilati. La creatura attacca senza pietà un unico avversario fino a quando la sua preda è morta e può sceglierne un'altra.

Gli immondi di sangue sono avversari che non conoscono la paura e non fuggono mai da un combattimento, in nessuna circostanza.

Conoscenze degli immondi di sangue

Se supera una prova di Arcano, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 25: Gli immondi di sangue sono assassini bestiali che si cibano del sangue delle creature viventi. Sebbene abbiano avuto origine nel Caos Elementale, questi esseri si possono trovare dovunque vi sia abbondanza di prede viventi.

Gruppi di incontro

Gli immondi di sangue viaggiano in branco. Trovano spesso un terreno comune anche con possenti esseri elementali, quali demoni ed efreeti, e con le forze della morte, come i giganti della morte.

Incontro di livello 23 (PE 25.500)
- 3 immondi di sangue (livello 23 soldato)
- 1 efreeti signore delle braci (livello 23 artigliere)
- 1 efreeti viandante delle fiamme (livello 23 schermagliatore)

Phane

I phane possono manipolare il tempo, e usano questo potere per seminare caos tra i mortali. Di tanto in tanto stringono patti con potenti esseri che condividono le loro inclinazioni distruttive.

Composta da una nebbiolina coalescente, questa creatura ha la parte inferiore del corpo simile a quella di un felino predatore e il tronco, le braccia e la testa di un umanoide. L'aria si increspa intorno a essa, e sebbene un phane si muova con grazia felina, sembra quasi che mantenga la consistenza per puro miracolo.

Phane	**Livello 26 Controllore d'elite**
Bestia magica immortale Grande	PE 18.000

Iniziativa +23 **Sensi** Percezione +25; scurovisione
PF 478; **Sanguinante** 239
CA 41; **Tempra** 38, **Riflessi** 41, **Volontà** 38
Resistenza evanescente
Tiri salvezza +2
Velocità 10, volo 10
Punti azione 1

Tocco Temporale (standard; a volontà)
Portata 2; +29 contro Riflessi; 2d8 +10 danni, e il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo del phane. Il phane può scattare di 4 quadretti prima o dopo avere compiuto questo attacco.

Raggio Avvizzente (standard; a volontà)
Gittata 10; +29 contro Tempra; 2d6 + 9 danni, e il bersaglio è frastornato e indebolito (tiro salvezza termina entrambi). *Effetto secondario:* Il bersaglio è indebolito (tiro salvezza termina). Il bersaglio acquisisce un aspetto di età avanzata fino a quando non terminano gli effetti di *raggio avvizzente*.

Tempesta Avvizzente (standard, utilizzabile solo quando il phane è sanguinante; a volontà)
Emanazione ravvicinata 1; i phane sono immuni; +29 contro Tempra; 2d6 + 10 danni, e il bersaglio è stordito (tiro salvezza termina). *Effetto secondario:* Il bersaglio è frastornato e indebolito (tiro salvezza termina entrambi). Il bersaglio acquisisce un aspetto di età avanzata fino a quando non terminano gli effetti di *tempesta avvizzente*.

Fuga Temporale (minore; a volontà)
Muovendosi indietro e avanti nel tempo, un phane può rimuovere un effetto che lo sta influenzando.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Supernal

For 24 (+20)	**Des** 30 (+23)	**Sag** 25 (+20)
Cos 23 (+19)	**Int** 28 (+22)	**Car** 22 (+19)

Tattiche dei phane

Un phane impiega la sua grande velocità per restare fuori tiro dagli avversari, mentre li prende di mira con il suo *raggio avvizzente*. Se costretto a battersi in combattimento ravvicinato, un phane ricorre al suo *tocco temporale* o *tempesta avvizzente* per rallentare o stordire i nemici in modo da potersi ritirare senza pericolo e proseguire i suoi attacchi dalla distanza.

Conoscenze dei phane

Se supera una prova di Religione, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 25: I phane sono esseri nativi del Mare Astrale, ma si trovano dappertutto nel cosmo, vaganti nello spazio tra i momenti, sempre in cerca di preda.

CHRIS STEVENS & KEVIN YAN/IZZY MEDRANO

Gruppi di incontro

I phane non sono schizzinosi quando si tratta di scegliere gli alleati. Le leggende affermano che hanno lavorato insieme a servi del dolore, giganti notturni, potenti demoni e diavoli e nobili esseri fatati.

Incontro di livello 26 (PE 46.000)

- 1 phane (livello 26 controllore d'elite)
- 2 servi del dolore lacera spirito (livello 25 schermagliatore)
- 2 wraith del terrore (livello 25 appostato)

Tarrasque

Incarnazione terrificante di distruzione insensata, il tarrasque attacca senza scopo o motivazione... a meno che il suo scopo non sia annientare ogni forma di vita.

Tattiche del tarrasque

Il tarrasque travolge ogni nemico quando si lancia in battaglia. Impiega *furia del tarrasque* più spesso che può, alternandola a *morso lacerante* e *colpo di coda* finché non è reso sanguinante, per poi passare a *frenesia*. Incurante di conservare le proprie energie, il tarrasque spende i suoi punti azione nei primi round di combattimento allo scopo di compiere attacchi aggiuntivi.

Conoscenze del tarrasque

Se supera una prova di Arcano, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 25: Il tarrasque è una macchina vivente di pura distruzione creata dai primordiali allo scopo di annientare le opere degli dèi. Dorme all'interno del nucleo del mondo, ridestandosi di tanto in tanto. Quando si sveglia, si apre una strada scavando fino alla superficie e dà inizio a una scorreria capace di devastare un intero continente.

CD 30: Il tarrasque è inestricabilmente vincolato al mondo, a tal punto che il massimo che un individuo possa sperare di ottenere contro di lui è riuscire a ricondurlo al suo sonno, costringendolo a dormire nel nucleo del pianeta per molti anni prima che si risvegli di nuovo. Tuttavia, i testi antichi ipotizzano che il tarrasque potrebbe essere distrutto una volta per tutte se fosse possibile ingannarlo o persuaderlo ad abbandonare il mondo.

ARNIE SWEKEL

Tarrasque — **Livello 30 Bruto solitario**
Bestia magica elementale Mastodontica — PE 95.000

Iniziativa +23 — **Sensi** Percezione +19; vista cieca 20

Legame con la Terra aura 40; qualsiasi creatura volante presente nell'aura vede ridotta a 1 la sua velocità di volo e a 6 metri l'altezza massima che può raggiungere (cosa che la pone entro la portata del tarrasque). Qualunque creatura al di sopra di tale altitudine scende automaticamente a un'altezza di 6 metri.

PF 1.420; **Sanguinante** 710

CA 43; **Tempra** 49, **Riflessi** 38, **Volontà** 32

Immunità charme, paura; **Resistenza** 10 a tutti i danni

Tiri salvezza +5

Velocità 8, scalata 8, scavo 8

Punti azione 2

Antico dell'Annientamento
Gli attacchi del tarrasque ignorano tutte le resistenze.

(+) **Morso** (standard; a volontà)
Portata 3; +34 contro CA; 1d12 + 16 danni, e 15 danni continuati (tiro salvezza termina).

+ **Furia del Tarrasque** (standard, non può essere utilizzato quando è sanguinante; ricarica ⚄ ⚅)
Il tarrasque compie simultaneamente un attacco con il morso e uno dei seguenti attacchi:

- **Morso Lacerante:** portata 3; +34 contro CA; 3d12 + 16 danni, e il bersaglio subisce una penalità di -5 alla CA fino alla fine del turno successivo del tarrasque.
- **Colpo di Coda:** portata 3; non può usarlo contro lo stesso bersaglio che ha attaccato con il morso; +32 contro Tempra; 3d12 + 16 danni, e il bersaglio viene spinto di 4 quadretti e buttato a terra prono.

+ **Travolgimento** (standard; a volontà)
Il tarrasque può muoversi fino al suo valore di velocità ed entrare negli spazi dei nemici. Questo movimento provoca attacchi di opportunità, e il tarrasque deve terminarlo in uno spazio non occupato. Quando entra nello spazio di un nemico, il tarrasque compie un attacco di travolgimento: +33 contro Riflessi; 1d12 + 16 danni, e il bersaglio viene buttato a terra prono.

Frenesia (standard, utilizzabile solo quando è sanguinante; a volontà)
Emanazione ravvicinata 3; il tarrasque compie un attacco con il morso contro ogni creatura presente nel raggio di emanazione.

Sonno Eterno
Quando il tarrasque viene ridotto a 0 punti ferita, sprofonda nuovamente nel nucleo del mondo e piomba nel suo sonno senza fine.

Allineamento Senza allineamento		**Linguaggi** -
For 42 (+31)	**Des** 26 (+23)	**Sag** 18 (+19)
Cos 36 (+28)	**Int** 3 (+11)	**Car** 7 (+13)

ALASPADA

Gli alaspada sono i collezionisti supremi: raccolgono oggetti rari e li dispongono in lunghe gallerie nelle loro tane cavernose.

Un alaspada viene definito come individuo dalla sua collezione. Un semplice alaspada può preferire un particolare tipo di oggetto collezionabile, mentre gli alacorona possiedono diverse collezioni tematiche. "Oggetti collezionabili" tipici includono teschi, armi, pietre preziose, oggetti magici, libri, uova di mostro e cuori di vittime.

Alaspada **Livello 25 Soldato**
Umanoide aberrante Medio PE 7.000

Iniziativa +21 **Sensi** Percezione +18; visione crepuscolare
PF 234; **Sanguinante** 117
CA 42; **Tempra** 40, **Riflessi** 38, **Volontà** 32
Velocità 6, volo 10 (fluttuare)

(+) **Bracciolama** (standard; a volontà)
Portata 2; +30 contro CA (+32 contro un bersaglio sanguinante); 2d6 + 9 danni (crit 2d6 + 21), e il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo dell'alaspada; vedi anche *maligno opportunista*.

† **Attacco Fulmineo** (reazione immediata, quando un nemico adiacente scatta; a volontà)
L'alaspada compie un attacco basilare in mischia contro il nemico. Se colpisce, questo attacco infligge 2d6 danni extra.

Maligno Opportunista
Gli attacchi di opportunità dell'alaspada infliggono 2d6 danni extra.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Gergo delle Profondità
Abilità Furtività +24, Tenacia +25

For 28 (+21)	**Des** 14 (+19)	**Sag** 13 (+13)
Cos 26 (+20)	**Int** 10 (+12)	**Car** 10 (+12)

STEVE ARGYLE

Tattiche degli alaspada

Un alaspada plana sul campo di battaglia e fa a pezzi i nemici con la sua bracciolama, utilizzando il potere *attacco fulmineo* per punire quelli che tentano di allontanarsi scattando. La creatura si esalta nel vedere il sangue dei nemici, e attacca gli avversari sanguinanti con precisione maggiore.

Alacorona **Livello 26 Schermagliatore (Guida)**
Umanoide aberrante Grande PE 9.000

Iniziativa +24 **Sensi** Percezione +20; visione crepuscolare
PF 238; **Sanguinante** 119
CA 40; **Tempra** 36, **Riflessi** 38, **Volontà** 32
Velocità 6, volo 10 (fluttuare); vedi anche *attacco in volo*

(+) **Bracciolama** (standard; a volontà)
Portata 2; +31 contro CA; 2d6 + 10 danni (crit 2d6 + 22), più 2d6 danni extra se l'alacorona sta attaccando ai fianchi il bersaglio.

† **Attacco in Volo** (standard; a volontà)
L'alacorona vola fino a 10 quadretti e compie un attacco basilare in qualsiasi punto del proprio movimento. L'alacorona non provoca attacchi di opportunità quando si allontana dal bersaglio dell'attacco.

Marchio della Morte (standard; incontro)
Gittata 10; gli alleati ricevono un bonus di +2 ai tiri per colpire e infliggono +10 danni al bersaglio designato.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Gergo delle Profondità
Abilità Arcano +22, Furtività +27, Intimidire +21, Tenacia +24

For 30 (+23)	**Des** 28 (+22)	**Sag** 15 (+15)
Cos 22 (+19)	**Int** 18 (+17)	**Car** 16 (+16)

Tattiche degli alacorona

Un alacorona colloca il *marchio della morte* sul nemico che percepisce come più pericoloso, poi ordina ai suoi subalterni di attaccare quel bersaglio mentre si occupa di prede più deboli usando la sua bracciolama e il potere *attacco in volo*.

Conoscenze degli alaspada

Se supera una prova di Dungeon, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 25: Gli alaspada sono creature insettoidi che vivono nel Sottosuolo. Una delle loro braccia termina con una lama simile a quella di una scimitarra, da cui il loro nome.

CD 30: Gli alaspada vivono in ammassi di alti "nidi guglia", realizzati con il materiale rosicchiato dall'ambiente circostante. Da lontano, queste torri somigliano a stalattiti o stalagmiti fatte di carta bianco-grigiastra, ma in realtà sono dure come la pietra.

Gruppi di incontro

Occasionalmente, gli alaspada si alleano con altri abitatori del Sottosuolo quali mind flayer, beholder e globi gorgoglianti.

Incontro di livello 25 (PE 37.000)
- 4 alaspada (livello 25 soldato)
- 1 alacorona (livello 26 schermagliatore)

Incontro di livello 29 (PE 76.000)
- 3 alaspada (livello 25 soldato)
- 1 globo gorgogliante (livello 27 controllore solitario)

ANGELO

Quasi tutte le divinità hanno degli angeli servitori. Sebbene il loro aspetto possa variare, tutti gli angeli sono di forma vagamente umanoide, con lineamenti maschili o femminili e la parte inferiore del corpo che svanisce in una scia di energia fluente.

Gli angeli esistono come espressioni del Mare Astrale, energia senziente che ha preso una forma umanoide. Dato che per lo più servono gli dèi, qualcuno ritiene che siano stati proprio gli dèi a crearli; in realtà, però, gli angeli sono potenti entità astrali che apparvero a pochi istanti dalla creazione del Mare Astrale. Diversi tipi di angeli hanno vocazioni differenti: sono vere e proprie manifestazioni delle vocazioni celestiali. Forse furono le necessità degli dèi a creare la materia astrale che li generò, ma non si trattò di un atto di creazione cosciente. Durante la grande guerra tra gli dèi e i primordiali, gli angeli offrirono i propri servizi come guerrieri agli dèi che meglio rappresentavano la loro vocazione, e al giorno d'oggi continuano ad agire come forze mercenarie al soldo di chiunque sia disposto a pagare il loro prezzo, che si tratti di ricchezze materiali, di potere o di una causa degna della loro attenzione.

Gli angeli sono più attivi nelle vicende del mondo e degli altri piani rispetto agli dèi e agli esarchi. Agiscono sia allo scoperto sia in segreto, operando spesso come emissari, generali e addirittura assassini.

ANGELO DELLA BATTAGLIA

Gli angeli della battaglia comandano gli angeli del valore, ma guidano in combattimento anche schiere di mortali.

Angelo della Battaglia Livello 15 Schermagliatore (Guida)
Umanoide immortale Grande (angelo) PE 1.200

Iniziativa +13 **Sensi** Percezione +11

Presenza Angelica Gli attacchi contro l'angelo della battaglia subiscono una penalità di -2 a meno che l'angelo non sia sanguinante.

PF 148; **Sanguinante** 74

CA 29; **Tempra** 27, **Riflessi** 25, **Volontà** 28

Immunità paura; **Resistenza** 10 radioso

Velocità 8, volo 12 (fluttuare); vedi anche *attacco mobile in mischia* e *tempesta di lame*

(+) **Falchion** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Portata 2; +21 contro CA; 1d10 + 5 danni (crit 2d10 + 16).

+ **Attacco mobile in mischia** (standard; a volontà)
Un angelo della battaglia può muoversi fino a metà della sua velocità e compiere un attacco basilare in mischia in qualsiasi punto di tale movimento. L'angelo non provoca attacchi di opportunità quando si allontana dal bersaglio del suo attacco.

Tempesta di Lame (standard; incontro)
Una letale serie di lame affilate come rasoi scaturisce dalle ali dell'angelo. Emanazione ravvicinata 3; +19 contro CA; 6d8 + 7 danni. Dopo avere utilizzato questa capacità, l'angelo della battaglia ha una velocità di volo 2 (fluttuare) fino alla fine dell'incontro.

Nemico Prescelto (gratuita, dopo avere compiuto un attacco con il falchion; a volontà)
Una volta durante il suo turno, un angelo della battaglia può illuminare un nemico che ha colpito con il suo falchion, immergendolo in una luce splendente come quella di una torcia e concedendo ai propri alleati il vantaggio in combattimento contro quel nemico fino all'inizio del turno successivo dell'angelo.

Allineamento Qualsiasi **Linguaggi** Supernal

Abilità Intimidire +19

For 23 (+13)	**Des** 19 (+11)	**Sag** 18 (+11)
Cos 20 (+12)	**Int** 15 (+9)	**Car** 25 (+14)

Equipaggiamento falchion

Tattiche degli angeli della battaglia

Un angelo della battaglia impiega una combinazione di tattiche aree e terrestri. Contro avversari coriacei, l'angelo utilizza *nemico prescelto* e prende il volo, sfruttando la sua portata per rimanere fuori dalla gittata delle armi da mischia. L'angelo riserva la sua *tempesta di lame* per la fine della battaglia, quando ritiene che non avrà più bisogno di volare, perché ormai la vittoria (o la morte) sono imminenti.

Conoscenze degli angeli della battaglia

Se supera una prova di Religione, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 20: Come suggerisce il loro nome, questi angeli comandano forze militari. Più potenti degli angeli del valore, gli angeli della battaglia svolgono una funzione simile, ma sono chiamati a combattere minacce superiori.

CD 25: Quando un dio invia un angelo della battaglia per risolvere una situazione, è poco probabile che voglia limitarsi a recapitare un messaggio o svolgere negoziati. Gli angeli della battaglia sono gli araldi della guerra.

Gruppi di incontro

Un incontro tipico include un angelo della battaglia appoggiato da due angeli della protezione e diversi angeli del valore gregari. Gli angeli della battaglia possono anche agire come comandanti in gruppi misti di creature devote al servizio di una divinità.

Incontro di livello 15 (PE 6.000)

- 1 angelo della battaglia (livello 15 schermagliatore)
- 2 angeli della protezione (livello 14 soldato)
- 8 angeli del valore veterani (livello 16 gregario)

ANGELO DELLA PROTEZIONE

Gli angeli della protezione svolgono mansioni di guardia del corpo di persone importanti e altri esseri che li evocano. Inoltre, sorvegliano templi e altri siti connessi alle divinità che servono.

Angelo della Protezione **Livello 14 Soldato**
Umanoide immortale Medio (angelo) PE 1.000

Iniziativa +12 **Sensi** Percezione +11

Presenza Angelica Gli attacchi contro l'angelo della protezione subiscono una penalità di -2 a meno che l'angelo non sia sanguinante.

Scudo Angelico aura 5; i nemici considerano l'area compresa nell'aura come terreno difficile fin quando la *presenza angelica* è attiva e l'angelo si trova entro 5 quadretti dal suo protetto (vedi sotto).

PF 141; **Sanguinante** 70

CA 30; **Tempra** 26, **Riflessi** 24, **Volontà** 25

Immunità paura; **Resistenza** 10 radioso

Velocità 6, volo 8 (fluttuare)

(+) **Spadone** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Radioso**
+19 contro CA; 1d10 + 6 danni più 5 danni radiosi.

Protetto (standard; a volontà)
Un angelo della protezione può designare come suo protetto un essere entro 5 quadretti da sé. Quando l'angelo si trova entro 5 quadretti dal suo protetto, quest'ultimo subisce solo danni dimezzati dagli attacchi in mischia e a distanza; il resto dei danni viene subito dall'angelo. Inoltre, quando l'angelo è adiacente al protetto, quest'ultimo riceve un bonus di +2 alla CA. Una creatura può essere la protetta di un solo angelo alla volta. Se diversi angeli indicano la stessa creatura come loro protetta, questa diviene la protetta dell'ultimo angelo che l'ha dichiarata tale.

Allineamento Qualsiasi **Linguaggi** Supernal

Abilità Intimidire +16, Intuizione +14

For 22 (+13)	**Des** 17 (+10)	**Sag** 19 (+11)
Cos 21 (+12)	**Int** 12 (+8)	**Car** 14 (+9)

Equipaggiamento corazza di piastre, spadone

Tattiche degli angeli della protezione

Un angelo della protezione sorveglia fedelmente il protetto che ha scelto o che gli è stato assegnato. Tranne che in circostanze estreme, l'angelo rimane sempre entro 5 quadretti dal suo protetto (e preferibilmente adiacente a esso), restando lì fino a quando il protetto muore (al quale punto l'angelo indica un nuovo protetto oppure, venendogli a mancare una creatura da proteggere, combatte finché non viene ucciso).

Conoscenze degli angeli della protezione

Se supera una prova di Religione, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 20: Un angelo della protezione non tralascia mai il suo compito di guardiano e custode. Il protetto viene spesso scelto da qualcun altro, per esempio dal suo dio o dalla persona che lo ha evocato. Si dice che nessun angelo della protezione abbia mai abbandonato il suo protetto, se non venendo ucciso in difesa di quest'ultimo.

CD 25: Normalmente, solo un dio o il potente servitore di un dio possono assegnare dei compiti a un angelo della protezione. A volte, una semplice preghiera è sufficiente a garantire tale protezione per un breve periodo. Se una preghiera del genere riceve risposta, è importante che il beneficiario sia attento a non avvalersi dei poteri dell'angelo in un modo che non reca vantaggio al vero padrone di quest'ultimo.

Gruppi di incontro

Un incontro tipico potrebbe includere un angelo della protezione e il suo protetto, oppure tre o quattro angeli della protezione accompagnate dalle creature che custodiscono.

Incontro di livello 14 (PE 5.200)

- 2 angeli della protezione (livello 14 soldato)
- 1 eidolon (livello 13 controllore)
- 3 dragonidi predoni (livello 13 schermagliatore)

ANGELO DEL VALORE

Sebbene siano fieri e coraggiosi, gli angeli del valore sono i più deboli e i più numerosi nelle schiere chiamate a servire una data divinità.

Angelo del Valore **Livello 8 Soldato**
Umanoide immortale Medio (angelo) PE 350
Iniziativa +10 **Sensi** Percezione +6
Presenza Angelica Gli attacchi contro l'angelo del valore subiscono una penalità di -2 a meno che l'angelo non sia sanguinante.
PF 88; **Sanguinante** 44
CA 24; **Tempra** 22, **Riflessi** 20, **Volontà** 19
Immunità paura; **Resistenza** 10 fuoco, 10 radioso
Velocità 6, volo 9 (fluttuare)
(†) **Spada Lunga** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+13 contro CA; 1d8 + 6 danni.
† **Pugnale** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+13 contro CA; 1d4 + 6 danni.
† **Raffica di Lame** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
L'angelo del valore compie un attacco con lo spadone e uno con il pugnale.
⇶ **Scarica di Fulmini** (standard; incontro) ✦ **Fulmine**
Emanazione ravvicinata 1; bersagli nemici; +11 contro Tempra; 1d8 + 4 danni da fulmine, e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo dell'angelo del valore.
Lame Fiammeggianti (minore, utilizzabile solo quando è sanguinante; a volontà) ✦ **Fuoco**
Fino alla fine del suo prossimo turno, le armi dell'angelo del valore infliggono danni da fuoco e attaccano la difesa di Riflessi del bersaglio anziché la sua CA.
Allineamento Qualsiasi **Linguaggi** Supernal
Abilità Intimidire +12
For 23 (+10) **Des** 18 (+8) **Sag** 14 (+6)
Cos 16 (+7) **Int** 11 (+4) **Car** 16 (+7)
Equipaggiamento cotta di maglia, spada lunga, pugnale

Angelo del Valore Ausiliario **Livello 11 Gregario**
Umanoide immortale Medio (angelo) PE 150
Iniziativa +9 **Sensi** Percezione +7
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.
CA 25; **Tempra** 25, **Riflessi** 23, **Volontà** 22
Immunità paura; **Resistenza** 10 fuoco, 10 radioso
Velocità 6, volo 9 (fluttuare)
(†) **Spadone** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Fuoco**
+16 contro CA; 6 danni da fuoco.
Allineamento Qualsiasi **Linguaggi** Supernal
For 23 (+11) **Des** 18 (+9) **Sag** 14 (+7)
Cos 16 (+8) **Int** 11 (+5) **Car** 16 (+8)
Equipaggiamento cotta di maglia, spadone

Angelo del Valore Veterano **Livello 16 Gregario**
Umanoide immortale Medio (angelo) PE 350
Iniziativa +12 **Sensi** Percezione +10
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.
CA 30; **Tempra** 30, **Riflessi** 27, **Volontà** 26
Immunità paura; **Resistenza** 10 fuoco, 10 radioso
Velocità 6, volo 9 (fluttuare)
(†) **Spadone** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Fuoco**
+21 contro CA; 7 danni da fuoco.
Allineamento Qualsiasi **Linguaggi** Supernal
For 24 (+15) **Des** 18 (+12) **Sag** 14 (+10)
Cos 18 (+12) **Int** 12 (+9) **Car** 16 (+11)
Equipaggiamento cotta di maglia, spadone

Angelo del Valore Legionario **Livello 21 Gregario**
Umanoide immortale Medio (angelo) PE 800
Iniziativa +14 **Sensi** Percezione +12
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.
CA 35; **Tempra** 35, **Riflessi** 31, **Volontà** 30
Immunità paura; **Resistenza** 10 fuoco, 10 radioso
Velocità 6, volo 9 (fluttuare)
(†) **Spadone** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Fuoco**
+26 contro CA; 9 danni da fuoco.
Allineamento Qualsiasi **Linguaggi** Supernal
For 26 (+18) **Des** 18 (+14) **Sag** 14 (+12)
Cos 18 (+14) **Int** 12 (+11) **Car** 16 (+13)
Equipaggiamento cotta di maglia, spadone

Tattiche degli angeli del valore

Gli angeli del valore impiegano tattiche di battaglia semplici e dirette, lanciandosi nella mischia e utilizzando una combinazione di attacchi basilari e poteri speciali. Gli angeli del valore operano bene in coordinazione con altri della loro specie, attaccando ai fianchi i nemici e concentrando i loro attacchi sull'avversario più potente.

Conoscenze degli angeli del valore

Se supera una prova di Religione, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: Gli angeli del valore sono i soldati degli dèi, servendoli in grandi eserciti e obbedendo agli ordini di sacerdoti mortali o angeli più potenti. Quando a un chierico serve la forza del numero per portare a termine un lavoro, gli angeli del valore sono quelli che offrono l'assistenza migliore.

WILLIAM O'CONNOR (2)

CD 20: Quando un devoto adoratore di un particolare dio fa qualcosa che suscita la contentezza della sua divinità, ad esempio mostrando coraggio nel suo nome, un angelo del valore potrebbe essere inviato per ricompensare il seguace. Una ricompensa appropriata potrebbe includere un oggetto magico o persino il servizio per 10 giorni dell'angelo stesso.

Gruppi di incontro

Gli angeli del valore completano gruppi misti di creature dedite al servizio di un particolare dio o al seguito di un potente chierico.

Incontro di livello 8 (PE 1.700)
- 2 angeli del valore (livello 8 soldato)
- 1 shadar-kai combattente (livello 8 soldato)
- 1 doppelganger assassino (livello 8 appostato)
- 1 shadar-kai fattucchiera (livello 7 controllore)

Incontro di livello 11 (PE 3.200)
- 4 angeli del valore ausiliari (livello 11 gregario)
- 2 basilischi occhio di pietra (livello 12 soldato)
- 1 serpilingua officiante (livello 11 controllore)
- 6 serpilingua zeloti (livello 12 gregario)

Angelo della Vendetta

Gli angeli della vendetta abbattono coloro che offendono una divinità. Inoltre, puniscono le infedeltà e i fallimenti dei devoti.

Angelo della Vendetta **Livello 19 Bruto d'elite**
Umanoide immortale Grande (angelo) PE 4.800

Iniziativa +13 **Sensi** Percezione +16
PF 446; **Sanguinante** 223
CA 34; **Tempra** 33, **Riflessi** 29, **Volontà** 33; vedi anche *manto della vendetta*
Immunità malattia, paura; **Resistenza** 15 freddo, 15 fuoco, 15 radioso; vedi anche *colonna di fuoco gelido*
Tiri salvezza +2
Velocità 8, volo 12 (fluttuare); vedi anche *segno della vendetta*
Punti azione 1

Spada Lunga (standard; a volontà) ✦ **Arma, Freddo, Fuoco**
Portata 2; +25 contro CA; 1d10 + 9 danni più 1d8 danni da freddo più 1d8 danni da fuoco.

Doppio Attacco (standard; a volontà) ✦ **Arma, Freddo, Fuoco**
L'angelo della vendetta compie due attacchi con la spada lunga.

Segno della Vendetta (minore; incontro) ✦ **Teletrasporto**
Gittata visuale; l'angelo della vendetta colloca un segno invisibile sul bersaglio. Fino alla fine dell'incontro, come azione di movimento, l'angelo può teletrasportarsi in un quadretto adiacente al bersaglio.

Colonna di Fuoco Gelido (gratuita, quando è reso sanguinante la prima volta; incontro) ✦ **Freddo, Fuoco, Metamorfosi**
L'angelo si trasforma in una colonna di fuoco azzurro alta 9 metri. Emanazione ravvicinata 2; +23 contro Riflessi; 1d8 + 9 danni da freddo più 1d8 + 9 danni da fuoco. L'angelo della vendetta è immune a tutti i danni fino all'inizio del suo turno successivo.

Manto della vendetta (fino a quando è sanguinante) ✦ **Freddo, Fuoco**
Gli attacchi contro l'angelo della vendetta subiscono una penalità di -2 fino a quando l'angelo è sanguinante. Finché *manto della vendetta* è attivo, qualsiasi creatura che attacchi con successo l'angelo in mischia subisce 1d8 danni da freddo e 1d8 danni da fuoco.

Allineamento Qualsiasi **Linguaggi** Supernal
Abilità Intimidire +22, Intuizione +21

For 27 (+17)	**Des** 18 (+13)	**Sag** 25 (+16)
Cos 23 (+15)	**Int** 19 (+13)	**Car** 26 (+17)

Equipaggiamento corazza di piastre, due spadoni

Tattiche degli angeli della vendetta

Un angelo della vendetta si concentra su un unico bersaglio. All'inizio della battaglia, attiva il proprio *segno della vendetta*, poi si teletrasporta accanto al bersaglio e spende un punto azione per utilizzare *doppio attacco* contro di lui. L'angelo prosegue quindi la sua implacabile caccia al bersaglio che ha scelto, prestando poca attenzione agli eventi che lo circondano.

Conoscenze degli angeli della vendetta

Se supera una prova di Religione, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 20: Le divinità inviano gli angeli della vendetta a punire coloro che le hanno sfidate o fatte arrabbiare. Un dio potrebbe anche mandare un angelo della vendetta a mettere alla prova un individuo che rischia di allontanarsi dalla via di quella divinità, non mostrandogli alcuna pietà nel caso che fallisca.

CD 25: I membri influenti di una organizzazione clericale conoscono un rituale capace di scatenare l'ira del loro dio sotto forma di uno di questi angeli.

Gruppi di incontro

Gli angeli della vendetta appaiono da soli o in coppia, a volte assistiti da angeli del valore o angeli della battaglia.

Incontro di livello 19 (PE 13.600)
- 2 angeli della vendetta (livello 19 bruto d'elite)
- 5 angeli del valore legionari (livello 21 gregario)

WILLIAM O'CONNOR

ARALDO DELLA PUTREFAZIONE

Conosciuti talvolta come angeli della decomposizione, gli araldi della putrefazione sono non morti alati che infliggono una orribile maledizione marcescente con il loro tocco.

Araldo della Putrefazione **Livello 20 Soldato**
Umanoide elementale Medio (non morto) PE 2.800

Iniziativa +18 **Sensi** Percezione +15
PF 193; **Sanguinante** 96
CA 34; **Tempra** 32, **Riflessi** 32, **Volontà** 31
Immunità malattia, veleno; **Resistenza** 10 necrotico
Velocità 6, volo 8 (maldestro)

(+) **Artiglio Marcescente** (standard; a volontà) ✦ **Necrotico**
+25 contro CA; 2d10 + 6 danni, e il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo dell'araldo della putrefazione e subisce 10 danni necrotici continuati (tiro salvezza termina).

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Abissale

For 22 (+16)	**Des** 22 (+16)	**Sag** 20 (+15)
Cos 25 (+17)	**Int** 17 (+13)	**Car** 17 (+13)

Tattiche degli araldi della putrefazione

Essendo un volatore maldestro, un araldo della putrefazione di solito atterra per compiere i suoi attacchi, squarciando i nemici con i suoi artigli. Quando è messo alle strette, prende il volo per fuggire e trama vendetta contro coloro che lo hanno sconfitto.

DAVE ALLSOP

Lanciatore di Putrefazione **Livello 22 Artigliere**
Umanoide elementale Medio (non morto) PE 4.150

Iniziativa +18 **Sensi** Percezione +21
PF 165; **Sanguinante** 82
CA 37; **Tempra** 37, **Riflessi** 36, **Volontà** 34
Immunità malattia, veleno; **Resistenza** 10 necrotico
Velocità 6, volo 8 (maldestro)

(+) **Artiglio Marcescente** (standard; a volontà) ✦ **Necrotico**
+25 contro CA; 2d10 + 5 danni, e il bersaglio subisce 10 danni necrotici continuati (tiro salvezza termina).

(⚡) **Globo di Putrescenza** (standard; a volontà) ✦ **Necrotico**
Gittata 10; +25 contro Tempra; 2d8 + 8 danni necrotici, e il bersaglio è indebolito e subisce una penalità di -2 ai tiri salvezza (tiro salvezza termina entrambi).

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Abissale

For 20 (+16)	**Des** 24 (+18)	**Sag** 20 (+16)
Cos 27 (+19)	**Int** 17 (+14)	**Car** 19 (+15)

Tattiche dei lanciatori di putrefazione

Il lanciatore di putrefazione scaglia contro i nemici dei ripugnanti globuli di materia decomposta, sperando di indebolirli. Come l'araldo della putrefazione, anche questo essere fugge quando la battaglia volge al peggio.

Conoscenze degli araldi della putrefazione

Se supera una prova di Religione, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 20: Questi esseri possiedono una rassomiglianza superficiale agli angeli, ma non vi è nulla di angelico in essi. Il loro tocco fa imputridire la carne vivente.

CD 25: Molto tempo fa, gli dèi tentarono di uccidere il signore dei demoni Orcus mentre era in viaggio fuori dall'Abisso. Inviarono una schiera di angeli per uccidere il principe demone, ma Orcus alla fine riuscì a prevalere, massacrandoli fino all'ultimo. Quando fece ritorno nell'Abisso, il signore dei demoni creò i primo araldi della putrefazione e lanciatori di putrefazione per scimmiottare gli angeli che aveva ucciso, e li inviò nel mondo naturale per prendersi la sua vendetta sulla creazione degli dèi.

CD 30: Anche se molti araldi della putrefazione servono Orcus e i suoi luogotenenti, molti altri sono sfuggiti al controllo del signore dei demoni. Tutto ciò che li mantiene animati è la loro brama di causare agonia e morte.

Gruppi di incontro

Gli araldi della putrefazione uniscono spesso le loro forze a quelle di altre potenti creature non morte e vari servitori di Orcus.

Incontro di livello 21 (PE 18.000)
- 2 araldi della putrefazione (livello 20 soldato)
- 1 gerofante della morte (livello 21 controllore d'elite)
- 3 wight massacratori (livello 18 bruto)

Incontro di livello 22 (PE 19.000)
- 2 araldi della putrefazione (livello 20 soldato)
- 2 lanciatori di putrefazione (livello 22 artigliere)
- 1 spettro animavuota (livello 23 appostato)

ARCONTE

Gli arconti sono creature militariste native del Caos Elementale. Di forma vagamente umanoide, questi esseri sono al servizio di potenti entità primordiali, oltre che di vari signori e principi elementali.

Gli arconti risalgono ai tempi antichi, quando il mondo non si era ancora completamente formato, e quando gli esseri primordiali combattevano contro gli dèi per il controllo della creazione. In questo apocalittico conflitto, le divinità schierarono eserciti di angeli e manipoli di esarchi, e sebbene i primordiali potessero mettere in campo bestie titaniche e giganti, non riuscirono a organizzare una autentica forza militare che fosse capace di contrastare i loro nemici fino a quando non scoprirono il modo in cui le creature elementali potevano essere rimodellate e plasmate in soldati inarrestabili. I guerrieri che presero forma in questo procedimento furono i primi arconti.

Di seguito sono presentati due tipi di arconti: gli arconti del fuoco e gli arconti del ghiaccio. Questi soldati possono fare ritorno sulla terra secondo i desideri dei primordiali, e gli arconti del fuoco e del ghiaccio non hanno problemi a lavorare insieme allo scopo di raggiungere il loro scopo comune.

(Da sinistra a destra) arconte del fuoco discepolo delle ceneri, guardiano di brace e acciaio divampante

ARCONTE DEL FUOCO GUARDIANO DI BRACE

Gli arconti del fuoco guardiani di brace sorvegliano e custodiscono templi, tombe e altri siti con forti connessioni agli elementi (in particolare il fuoco). Sorvegliano inoltre i portali che conducono al Caos Elementale e servono come truppe di fanteria negli eserciti elementali.

Arconte del Fuoco Guardiano di Brace **Livello 12 Bruto**
Umanoide elementale Medio (fuoco) PE 700

Iniziativa +12 **Sensi** Percezione +13

Nube di Braci (Fuoco) aura 1; qualsiasi creatura che inizi il proprio turno nell'aura subisce 5 danni da fuoco.

PF 151; **Sanguinante** 75

CA 24; **Tempra** 21, **Riflessi** 22, **Volontà** 18

Immunità malattia, veleno; **Resistenza** 30 fuoco

Velocità 8

(+) **Ascia Bipenne** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Fuoco**
+13 contro CA; 1d12 + 3 danni (crit 2d12 + 15) più 1d10 danni da fuoco.

+ **Colpo Immolante** (standard; ricarica ⚁ ⚂ ⚀) ✦ **Arma, Fuoco**
Richiede ascia bipenne; +13 contro CA; 1d12 + 3 danni (crit 2d12 + 15) più 1d10 danni da fuoco, e 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Primordiale

For 17 (+9)	**Des** 22 (+12)	**Sag** 14 (+8)
Cos 21 (+11)	**Int** 14 (+8)	**Car** 12 (+7)

Equipaggiamento corazza di piastre, ascia bipenne

Tattiche degli arconti del fuoco guardiani di brace

I guardiani di brace preferiscono impegnarsi subito in mischia, falciando i nemici con le loro asce bipenni, e risparmiando il loro *colpo immolante* per gli avversari particolarmente insidiosi.

Conoscenze degli arconti guardiani di brace

Se supera una prova di Arcano, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 20: I guardiani di brace proteggono templi, tombe e altri siti nei quali è predominante l'elemento del fuoco.

CD 25: Una nuvola di braci ardenti circonda sempre un guardiano di brace, ustionando gli avversari che si avvicinano troppo.

A proposito degli arconti

Gli arconti qui presentati non sono che un ristretto esempio della varietà esistente di queste creature. In aggiunta a una moltitudine di arconti del fuoco e del ghiaccio, il Caos Elementale è dimora di arconti composti da altri elementi (o che li combinano). Gli arconti dell'acqua, dell'aria e della terra sono piuttosto comuni, ma non bisogna viaggiare lontano nel Caos Elementale prima di trovare arconti del cristallo, della melma e della tempesta.

Gli arconti collegati a elementi diversi si associano liberamente, sebbene tendano a bisticciare quando privi di una guida autorevole. Un tipico esercito di arconti è un miscuglio di diversi tipi di arconti, proprio come il Caos Elementale è una baraonda di molti diversi elementi e tipi di energia.

Quando un arconte muore, tutto ciò che rimane di esso è la sua armatura, e talvolta le sue armi. Alcuni arconti, come quelli del ghiaccio, brandiscono armi che si sciolgono quando la creatura muore.

JIM NELSON

ARCONTE DEL FUOCO ACCIAIO DIVAMPANTE

Con un pessimo carattere e un'indole molto permalosa, gli arconti acciaio divampante fungono da truppe d'assalto negli eserciti elementali. Vengono anche impiegati come guardie del corpo da potenti efreeti e titani del fuoco.

Arconte del Fuoco Acciaio Divampante **Livello 19 Soldato**
Umanoide elementale Medio (fuoco) PE 2.400

Iniziativa +18 **Sensi** Percezione +12
PF 182; **Sanguinante** 91; vedi anche *ferite fiammeggianti*
CA 35; **Tempra** 33, **Riflessi** 32, **Volontà** 28
Immunità malattia, veleno; **Resistenza** 30 fuoco
Velocità 8

(+) **Scimitarra** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Fuoco**
+25 contro CA; 1d8 + 8 danni (crit 2d8 + 16) più 1d8 danni da fuoco, e il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo dell'arconte.

Ferite Fiammeggianti (quando è reso sanguinante per la prima volta e di nuovo quando è ridotto a 0 punti ferita) ✦ **Fuoco**
Emanazione ravvicinata 2; +21 contro Riflessi; 10 danni da fuoco, e 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Vantaggio in Combattimento ✦ **Fuoco**
L'arconte acciaio divampante compie un singolo attacco aggiuntivo con la scimitarra e infligge 1d8 danni da fuoco contro qualsiasi nemico sul quale possieda vantaggio in combattimento.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Primordiale
For 26 (+17) **Des** 24 (+16) **Sag** 16 (+12)
Cos 22 (+15) **Int** 14 (+11) **Car** 15 (+11)

Equipaggiamento corazza di piastre, scimitarra

Tattiche degli arconti del fuoco acciaio divampante

Questi arconti tentano di serrare i ranghi intorno a un nemico e ottenere l'attacco aggiuntivo tramite vantaggio in combattimento, infliggendo inoltre danni extra per attaccarlo ai fianchi. Benché siano combattenti coriacei e resistenti, abbandonano ogni prudenza quando sono sanguinanti, impiegando *ferite fiammeggianti* per appiccare il fuoco ai loro nemici.

Conoscenze degli arconti acciaio divampante

Se supera una prova di Arcano, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 20: Gli arconti acciaio divampante amano concentrare i loro attacchi su un singolo avversario, assalendolo ai fianchi ogni volta che è possbile.

CD 25: Quando un arconte del fuoco acciaio divampante è reso sanguinante, emette un'esplosione di fiamme ardenti. Inoltre, si prende una vendetta bruciante scatenando un'esplosione simile quando viene ucciso.

ARCONTE DEL FUOCO DISCEPOLO DELLE CENERI

Gli arconti del fuoco discepoli delle ceneri credono nella purezza delle fiamme e sognano del giorno in cui il fuoco immolerà e purificherà il mondo intero.

Arconte del Fuoco Discepolo delle Ceneri **Livello 20 Artigliere**
Umanoide elementale Medio (fuoco) PE 2.800

Iniziativa +18 **Sensi** Percezione +13
PF 150; **Sanguinante** 75; vedi anche *braci della morte*
CA 33; **Tempra** 33, **Riflessi** 34, **Volontà** 29
Immunità malattia, veleno; **Resistenza** 30 fuoco
Velocità 8; vedi anche *passo di fiamma*

(+) **Pugno Fiammeggiante** (standard; a volontà) ✦ **Fuoco**
+20 contro Riflessi; 1d8 + 5 danni da fuoco, e 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Pioggia di Fuoco (standard; incontro) ✦ **Fuoco**
Emanazione ad area 1 entro 10; +23 contro Riflessi; 2d8 + 8 danni da fuoco, e 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina). *Mancato:* Danni dimezzati, e nessun danno continuato.

Onda di Fiamme (standard; incontro) ✦ **Fuoco**
Propagazione ravvicinata 5; +23 contro Riflessi; 2d8 + 8 danni da fuoco, e il bersaglio viene spinto di 2 quadretti e subisce 10 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Scoppio di Tizzoni (standard; incontro) ✦ **Fuoco**
Propagazione ravvicinata 5; +23 contro Tempra; 2d8 + 8 danni da fuoco, e il bersaglio è accecato (tiro salvezza termina).

Braci della Morte (quando è ridotto a 0 punti ferita) ✦ **Fuoco**
Come l'effetto di *scoppio di tizzoni*. Il discepolo delle ceneri viene distrutto nell'esplosione, lasciando solo le sue vesti metalliche.

Passo di Fiamma (movimento; a volontà) ✦ **Teletrasporto**
Il discepolo delle ceneri può teletrasportarsi entro 3 quadretti da qualsiasi creatura del fuoco presente entro 20 quadretti da sé.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Primordiale
For 20 (+15) **Des** 27 (+18) **Sag** 16 (+13)
Cos 24 (+17) **Int** 14 (+12) **Car** 15 (+12)

Equipaggiamento corazza di scaglie (vesti metalliche)

Tattiche degli arconti del fuoco discepoli delle ceneri

Un discepolo delle ceneri utilizza *pioggia di fuoco* contro i bersagli lontani, e poi impiega *passo di fiamma* per posizionarsi dove può sprigionare *onda di fiamme* o *scoppio di tizzoni*. Quando è reso sanguinante, il discepolo delle ceneri tenta di avvicinarsi il più possibile ai suoi nemici in modo da coglierne il maggior numero che può nel raggio di *braci della morte*.

Conoscenze degli arconti discepoli delle ceneri

Se supera una prova di Arcano, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 20: La presenza di uno o più discepoli delle ceneri può avere un effetto simpatetico e percettibile sulle locali condizioni meteorologiche, che possono manifestare prolungate ondate di calore e di siccità.

CD 25: Un discepolo delle ceneri può scagliare fuoco, scatenare sfiancanti ondate di calore e avvolgere i nemici in una nube di braci accecanti. Quando viene ucciso esplode in una cascata di braci fiammeggianti.

ARCONTE DEL GHIACCIO FLAGELLO DI GRANDINE

Questo arconte scaglia acuminati frammenti di ghiaccio e assedia gli avversari con tempeste di chicchi di grandine delle dimensioni di un pugno. Il flagello di grandine indossa un'armatura di ghiaccio, ma non porta armi. Produce lame di ghiaccio simili nella forma a degli shuriken e le scaglia contro i nemici distanti.

Arconte del Ghiaccio Flagello di Grandine **Livello 16 Artigliere**
Umanoide elementale Medio (freddo) PE 1.400

Iniziativa +11 **Sensi** Percezione +10
PF 120; **Sanguinante** 60
CA 30; **Tempra** 28, **Riflessi** 27, **Volontà** 26
Immunità malattia, veleno; **Resistenza** 20 freddo
Velocità 6 (camminare sul ghiaccio)

Schianto (standard; a volontà) ✦ **Freddo**
+19 contro CA; 1d6 + 4 danni da freddo.

Shuriken di Ghiaccio (standard; incontro) ✦ **Freddo**
Gittata 6/12; +21 contro CA; 1d6 + 4 danni più 1d6 danni da freddo.

Doppio Attacco (standard; incontro) ✦ **Freddo**
L'arconte flagello di grandine effettua due attacchi con *shuriken di ghiaccio*.

Tempesta di Grandine (standard; ricarica ⚅ ⚄) ✦ **Freddo**
Emanazione ad area 1, 2, 3 o 4 entro 20; +21 contro CA; 2d8 + 4 danni da freddo. *Mancato:* Danni dimezzati. L'arconte flagello di grandine decide l'esatto raggio di emanazione della *tempesta di grandine*.

Scudo di Gelo (interruzione immediata, quando colpito da un attacco a distanza, ravvicinato o ad area; incontro) ✦ **Freddo**
L'arconte flagello di grandine guadagna resistenza 20 contro tutti i danni inflitti dall'attacco che ha attivato lo *scudo di gelo*.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Primordiale

For 18 (+12)	**Des** 16 (+11)	**Sag** 14 (+10)
Cos 18 (+12)	**Int** 14 (+10)	**Car** 15 (+10)

Equipaggiamento corazza di piastre

Tattiche degli arconti del ghiaccio flagelli di grandine

Questo arconte scatena la sua *tempesta di grandine* più spesso che può, riducendo l'area colpita secondo necessità per evitare di danneggiare i propri alleati. Mentre attende che il potere si ricarichi, scaglia contro i nemici i suoi *shuriken di ghiaccio*.

Conoscenze degli arconti flagelli di grandine

Se supera una prova di Arcano, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 20: Un flagello di grandine preferisce il combattimento a distanza rispetto a quello in mischia. Questi arconti servono come artiglieria nelle armate elementali.

CD 25: L'arconte flagello di grandine martella i nemici con blocchi di ghiaccio delle dimensioni di un pugno umano che piovono dall'alto. Può anche produrre e scagliare schegge di ghiaccio affilate che sembrano shuriken.

ARCONTE DEL GHIACCIO MARTELLO DI BRINA

Gli arconti del ghiaccio martelli di brina sono ottimi combattenti e vengono spesso impiegati come guardie del corpo da potenti signori elementali. La loro obbedienza, tuttavia, non è cieca e assoluta, e possono abbandonare i loro padroni se vengono maltrattati.

Arconte del Ghiaccio Martello di Brina **Livello 19 Soldato**
Umanoide elementale Medio (freddo) PE 2.400

Iniziativa +15 **Sensi** Percezione +12
Terreno Ghiacciato (Freddo) aura 1; i nemici considerano l'area di effetto una zona di terreno difficile.
PF 185; **Sanguinante** 92
CA 35; **Tempra** 35, **Riflessi** 32, **Volontà** 31
Immunità malattia, veleno; **Resistenza** 30 freddo
Velocità 6 (camminare sul ghiaccio)

Maglio (standard; a volontà) ✦ **Arma, Freddo**
+25 contro CA; 2d6 + 7 danni più 1d6 danni da freddo, e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina). Contro un bersaglio rallentato, l'arconte martello di brina infligge 2d6 danni da freddo extra.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Primordiale

For 24 (+16)	**Des** 18 (+13)	**Sag** 16 (+12)
Cos 25 (+16)	**Int** 14 (+11)	**Car** 15 (+11)

Equipaggiamento corazza di piastre, maglio

Tattiche degli arconti del ghiaccio martelli di brina

Questo arconte utilizza la sua aura di *terreno ghiacciato* per intralciare gli avversari che stanno tentando di attaccarlo ai fianchi. Per il resto impegna i nemici in mischia, impiegando il suo maglio per rallentarli e il *terreno ghiacciato* per ostacolarne ulteriormente i movimenti.

Conoscenze degli arconti martelli di brina

Se supera una prova di Arcano, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 20: L'arconte martello di brina prende il nome dal maglio ghiacciato che brandisce in combattimento. Questa arma è pervasa da un gelo così intenso da rendere coloro che ne vengono colpiti a malapena in grado di camminare.

CD 25: Questi arconti si trovano di solito al servizio di giganti del gelo, arconti scultori del gelo e creature simili. Tuttavia, è risaputo che servono anche altre creature connesse al Caos Elementale, inclusi padroni alquanto improbabili come efreeti e giganti del fuoco.

ARCONTE DEL GHIACCIO SCULTORE DEL GELO

CRUDELI E SPIETATI COME UNA TEMPESTA INVERNALE, gli arconti scultori del gelo aspirano a trasformare il mondo in una fredda desolazione. Queste creature possono produrre ghiaccio dal nulla e modellarlo secondo il loro capriccio.

Arconte del Ghiaccio Scultore del Gelo Livello 20 Controllore (Guida)
Umanoide elementale Medio (freddo) PE 2.800

Iniziativa +14 **Sensi** Percezione +14
Aura Gelida (Freddo) aura 5 (non attiva quando è sanguinante); le creature del freddo presenti nell'aura ricevono rigenerazione 10. I nemici considerano l'area di effetto una zona di terreno difficile.
PF 190; **Sanguinante** 95
CA 34; **Tempra** 32, **Riflessi** 28, **Volontà** 32
Immunità malattia, veleno; **Resistenza** 30 freddo
Velocità 6 (camminare sul ghiaccio)

⊕ **Lama di Ghiaccio** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Freddo**
+23 contro CA; 2d6 + 8 danni da freddo.

Giavellotto di Ghiaccio (standard; a volontà) ✦ **Arma, Freddo**
Gittata 5; +23 contro CA; 2d6 + 8 danni da freddo, e in più il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo dello scultore del gelo.

Scarica Ghiacciata (standard; si ricarica quando lo scultore del gelo colpisce con un attacco in mischia) ✦ **Freddo**
Emanazione ad area 1 entro 5; +23 contro CA; 3d8 + 8 danni da freddo, e in più il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio non è rallentato.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Primordiale
Abilità Intimidire +23

For 26 (+18)	**Des** 19 (+14)	**Sag** 18 (+14)
Cos 22 (+16)	**Int** 14 (+12)	**Car** 27 (+18)

TATTICHE DEGLI ARCONTI DEL GHIACCIO SCULTORI DEL GELO

L'arconte scultore del gelo fa affidamento sulla propria *aura gelida* per intralciare i nemici. Comincia la battaglia portandosi entro 5 quadretti dagli avversari in maniera da scatenare una *scarica ghiacciata* e fare in modo che i nemici subiscano gli effetti combinati del rallentamento e del terreno difficile. Lo scultore del gelo procede poi con attacchi basilari fino a quando uno di essi ha successo, nel qual caso utilizza di nuovo *scarica ghiacciata*.

CONOSCENZE DEGLI ARCONTI SCULTORI DEL GELO

Se supera una prova di Arcano, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 20: Numerose schegge di ghiaccio frastagliate si cristallizzano sul terreno intorno a un arconte scultore del gelo, rendendo difficile agli avversari raggiungerlo.

CD 25: Uno scultore del gelo ha di solito al suo servizio uno o più arconti del ghiaccio martelli di brina, e li impiega come guardie del corpo e fanteria d'urto. Un primordiale o un essere elementale molto potente potrebbe poi avere come consigliere un arconte scultore del gelo, o addirittura dei generali scultori del gelo al comando dei propri eserciti.

GRUPPI DI INCONTRO DEGLI ARCONTI

Gli arconti collaborano con creature elementali di ogni tipo, e non sono avversi a cooperare con creature non appartenenti al loro stesso elemento. Per esempio, non è inaudito per un efreeti avere un contingente di arconti del ghiaccio in aggiunta ai suoi altri soldati.

(Dall'alto verso il basso) arconte del ghiaccio scultore del gelo e martello di brina

Incontro di livello 12 (PE 3.600)
- 2 arconti del fuoco guardiani di brace (livello 12 bruto)
- 1 beholder occhio di fiamma (livello 13 artigliere d'elite)
- 1 elementale fiamma sferzante (livello 11 schermagliatore)

Incontro di livello 18 (PE 10.800)
- 2 arconti del ghiaccio flagelli di grandine (livello 16 artigliere)
- 1 drago bianco anziano (livello 17 bruto solitario)

Incontro di livello 19 (PE 13.200)
- 1 arconte del ghiaccio scultore del gelo (livello 20 controllore)
- 2 arconti del ghiaccio martelli di brina (livello 19 soldato)
- 2 grifoni brinardente (livello 20 schermagliatore)

Incontro di livello 21 (PE 17.100)
- 2 arconti del ghiaccio scultori del gelo (livello 20 controllore)
- 1 efreeti viandante delle fiamme (livello 23 schermagliatore)
- 1 titano del fuoco (livello 21 soldato d'elite)

JIM NELSON

ARPIA

Le arpie usano il loro dolce canto per ammansire le vittime prima di farle a pezzi con artigli affilati. Prediligono ambienti tetri e selvaggi come paludi e distese sassose e cespugliose. Tuttavia, infestano anche coste rocciose, ruderi e caverne.

Arpia **Livello 6 Controllore**
Umanoide fatato Medio PE 250

Iniziativa +5 **Sensi** Percezione +5
PF 71; **Sanguinante** 35
CA 20; **Tempra** 17, **Riflessi** 17, **Volontà** 19
Resistenza 10 tuono
Velocità 6, volo 8 (maldestro)

(+) **Artiglio** (standard; a volontà)
+11 contro CA; 1d8 + 2 danni.

⇶ **Canto Ammaliante** (standard; mantenere minore; a volontà) ✦ **Charme**
Emanazione ravvicinata 10; le creature assordate sono immuni; +12 contro Volontà; il bersaglio viene tirato di 3 quadretti e immobilizzato (tiro salvezza termina). Quando l'arpia mantiene il potere, qualsiasi bersaglio che non abbia ancora effettuato con successo il tiro salvezza viene tirato di 3 quadretti e immobilizzato (tiro salvezza termina).

⇶ **Stridio Mortale** (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Tuono**
Emanazione ravvicinata 4; +12 contro Tempra; 1d6 + 4 danni da tuono, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune
Abilità Furtività +10

For 15 (+5)	**Des** 15 (+5)	**Sag** 14 (+5)
Cos 15 (+5)	**Int** 10 (+3)	**Car** 19 (+7)

Tattiche delle arpie

Un'arpia utilizza il proprio *canto ammaliante* per attirare i nemici vicini a lei. Poiché il suo volo non è agile, preferisce atterrare e compiere attacchi con gli artigli contro il bersaglio più isolato. Impiega *stridio mortale* contro gli altri nemici che si avvicinano troppo e prende il volo quando si trova ad affrontare diversi avversari.

Arpia Sangue Infuocato **Livello 9 Soldato**
Umanoide fatato Medio PE 400

Iniziativa +10 **Sensi** Percezione +11
Canto Bruciante (Fuoco) aura 20; i nemici nell'aura all'inizio dei loro turni subiscono 5 danni da fuoco (le creature assordate sono immuni).
PF 100; **Sanguinante** 50
CA 25; **Tempra** 23, **Riflessi** 22, **Volontà** 23
Resistenza 10 fuoco
Velocità 6, volo 8 (maldestro)

(+) **Artiglio** (standard; a volontà) ✦ **Fuoco**
+14 contro CA; 1d8 + 2 danni più 1d8 danni da fuoco.

⇶ **Nube di Cenere** (standard; ricarica ⚅ ⚄ ⚅) ✦ **Fuoco**
L'arpia sangue infuocato vomita una nube di cenere ardente. Propagazione ravvicinata 3; +12 contro Tempra; 1d10 + 5 danni da fuoco, e il bersaglio è accecato (tiro salvezza termina).

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune

For 15 (+6)	**Des** 18 (+8)	**Sag** 14 (+6)
Cos 20 (+9)	**Int** 12 (+5)	**Car** 21 (+9)

Tattiche delle arpie sangue infuocato

Queste arpie impiegano il loro *canto bruciante* per bollire il sangue dei loro nemici prima di usare *nube di cenere* per accecare gli avversari che si avvicinano troppo.

Conoscenze delle arpie

Se supera una prova di Arcano, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: Le arpie possono essere maschi o femmine. Un'arpia maschio e un'arpia femmina condividono un nido quel tanto che basta per riprodursi, ma una volta che le uova sono state deposte, il maschio abbandona il nido e lascia che sia la femmina a occuparsi dei cuccioli. Per questa ragione, le arpie vengono di rado incontrate in gruppi misti.

CD 20: Secondo la leggenda, le arpie discendono da una malvagia regina strega degli elfi che prese la forma di un'aquila dorata per spiare i suoi sudditi. Un potente eroe la spedì in esilio molto tempo fa, infrangendo la tiara magica che le consentiva di cambiare forma. La regina elfa e i suoi figli senza scrupoli furono maledetti con una forma per metà uccello per il resto delle loro vite. Il canto ammaliante delle arpie sarebbe una eredità dei sinistri incantesimi usati dall'antica regina strega contro il suo popolo.

Gruppi di incontro

Le arpie sono crudeli, maliziose e autoritarie. Non collaborano bene con le altre creature. Tuttavia, a volte acconsentono a servire potenti mostri o esseri malvagi come esploratrici, spie o assassine.

Incontro di livello 6 (PE 1.250)
- 3 arpie (livello 6 controllore)
- 2 diavoli spinati (livello 6 schermagliatore)

Incontro di livello 8 (PE 1.750)
- 1 arpia sangue infuocato (livello 9 controllore)
- 3 gnoll razziatori (livello 6 bruto)
- 2 iene demonio ghignante (livello 7 bruto)

Incontro di livello 8 (PE 1.850)
- 2 arpie (livello 6 controllore)
- 3 sahuagin sacerdote (livello 8 artigliere)
- 3 sahuagin predoni (livello 6 soldato)

DAVE ALLSOP

ARTIGLIO OSSUTO

Gli artigli ossuti sono non morti realizzati tramite la magia per cacciare e uccidere i viventi. Lich, sacerdoti della morte di Orcus, shadar-kai necromanti e altri infami individui li impiegano come guardie e agenti. I loro artigli simili a spiedi si ritraggono e si estendono in continuazione, raggiungendo a volte la lunghezza di 3 metri prima di ritrarsi lentamente.

Artiglio Ossuto	**Livello 14 Soldato**
Animato ombra Grande (non morto)	PE 1.000

Iniziativa +15 **Sensi** Percezione +13; scurovisione
PF 136; **Sanguinante** 68; vedi anche *impulso necrotico*
CA 30; **Tempra** 24, **Riflessi** 27, **Volontà** 25
Immunità malattia, veleno; **Resistenza** 20 necrotico; **Vulnerabilità** 5 radioso
Velocità 8

(+) **Artiglio** (standard; a volontà)
Portata 3; +20 contro CA; 1d12 + 6 danni.

↵ **Impulso Necrotico** (gratuita, quando è reso sanguinante per la prima volta; incontro) ✦ **Guarigione, Necrotico**
Emanazione ravvicinata 10; gli alleati non morti all'interno dell'emanazione recuperano 10 punti ferita, e i nemici nella stessa area subiscono 10 danni necrotici.

Opportunista Spietato
Se l'artiglio ossuto colpisce con un attacco di opportunità, può compiere un altro attacco di opportunità contro lo stesso bersaglio durante il turno attuale.

Minaccia con Portata
Un artiglio ossuto può compiere attacchi di opportunità contro tutti i nemici presenti entro la sua portata (3 quadretti).

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune
Abilità Furtività +18, Intimidire +16

For 17 (+10)	**Des** 23 (+13)	**Sag** 12 (+8)
Cos 16 (+10)	**Int** 10 (+7)	**Car** 18 (+11)

Tattiche degli artigli ossuti

Queste creature infilzano i nemici con i loro lunghi artigli, facendo affidamento sulla loro minaccia con portata per scoraggiarne la fuga.

Conoscenze degli artigli ossuti

Se supera una prova di abilità, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

Religione CD 20: Gli artigli ossuti sono costrutti non morti intelligenti che adorano cacciare e uccidere le creature viventi.

Arcano CD 25: Un artiglio ossuto viene creato mediante un rituale oscuro che vincola una potente anima malvagia a un amalgama di carne e ossa non morte appositamente preparato. I dettagli del rituale sono un segreto tenacemente custodito, in possesso esclusivo di una manciata di lich e necromanti. In passato, le cabale che desideravano ottenere la conoscenza della creazione di un artiglio ossuto hanno dovuto ricorrere a diplomazia, furto e guerra clandestina.

Religione CD 30: Sebbene alcune dicerie affermino che i primi artigli ossuti furono creati da un potente lich al servizio di Vecna, la verità è che la prima di queste creature fu creata oltre un secolo fa da una congrega di streghe guidate da una potente strega notturna di nome Grigwartha. Le streghe inventarono un rituale che combina la carne e le ossa di ogre legandole all'anima intrappolata di un oni. Sebbene i materiali possano variare, il rituale è lo stesso per chiunque lo conosca.

Arcano CD 35: Grigwartha è disposta a condividere la propria conoscenza del rituale di creazione degli artigli ossuti in cambio di favori da chiedersi in un secondo momento. Pertanto, negli anni ha costituito una vasta rete di individui e creature che sono in debito con lei a causa del rituale.

Gruppi di incontro

Gli artigli ossuti possono apparire in qualunque ambiente, e sono sempre al servizio del male. Agiscono in qualità di guardiani, soldati e addirittura assassini.

Incontro di livello 14 (PE 5.000)
- 2 artigli ossuti (livello 14 soldato)
- 1 lich (livello 14 controllore d'elite)
- 1 guardiano protettore (livello 14 soldato)

DAVE ALLSOP

Questi nani infusi di fiamme sono spesso al servizio dei giganti o dei titani del fuoco, che sia per obbedienza o per devozione. Tuttavia, alcuni azer vivono in libertà e perseguono i propri obiettivi, per il bene o per il male a seconda dell'individuo.

Conoscenze degli azer

Se supera una prova di Arcano, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: Molto tempo fa, l'intera razza dei nani era schiava dei giganti e dei titani. I nani di oggi sono i discendenti di coloro che riuscirono a liberarsi dal giogo della schiavitù. Gli azer sono nani che non sono riusciti a scappare dalla prigionia prima di venire corrotti e trasformati in esseri fiammeggianti dai loro padroni. Sebbene da allora alcuni di essi abbiano conquistato la libertà, la maggior parte degli azer resta legata ancora oggi ai suoi giganteschi padroni.

Azer milite di fanteria

Gruppi di incontro

Gli azer lavorano insieme ad altre creature del fuoco, oltre che con esseri non elementali. Nelle roccaforti dei giganti del fuoco, gli azer svolgono i compiti più umili che è meglio riservare a mani più piccole, e agiscono come fanteria di prima linea in difesa dei loro padroni.

Incontro di livello 14 (PE 5.000)
- 2 azer militi di fanteria (livello 14 soldato)
- 2 salamandre lancieri (livello 14 bruto)
- 1 salamandra codafiamma (livello 14 schermagliatore)

Incontro di livello 15 (PE 6.050)
- 6 azer combattenti (livello 17 gregario)
- 2 azer furibondi (livello 15 bruto)
- 1 demone immolith (livello 15 controllore)

Incontro di livello 17 (PE 8.000)
- 1 azer negriero (livello 17 controllore)
- 1 azer signore delle bestie (livello 17 soldato)
- 8 azer combattenti (livello 17 gregario)
- 1 segugio infernale fiammeggiante (livello 17 bruto)

Azer Combattente — **Livello 17 Gregario**
Umanoide elementale Medio (fuoco) — PE 400

Iniziativa +11 **Sensi** Percezione +12
Fiamma di Interdizione (Fuoco) Qualsiasi nemico adiacente a due o più azer all'inizio del proprio turno subisce 5 danni da fuoco.
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.
CA 31; **Tempra** 30, **Riflessi** 26, **Volontà** 27
Resistenza 20 fuoco
Velocità 5
(+) **Martello da Guerra** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Fuoco**
+20 contro CA; 7 danni da fuoco, e 3 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Allineamento Senza allineamento		**Linguaggi** Gigante
For 21 (+13)	**Des** 17 (+11)	**Sag** 18 (+12)
Cos 23 (+14)	**Int** 11 (+8)	**Car** 16 (+11)

Equipaggiamento cotta di maglia, scudo leggero, martello da guerra

Tattiche degli azer combattenti

Gli azer combattenti tentano di circondare i nemici e ustionarli con la loro *fiamma di interdizione*.

Azer Milite di Fanteria — **Livello 14 Soldato**
Umanoide elementale Medio (fuoco) — PE 1.000

Iniziativa +12 **Sensi** Percezione +11
Fiamma di Interdizione (Fuoco) Qualsiasi nemico adiacente a due o più azer all'inizio del proprio turno subisce 5 danni da fuoco.
PF 141; **Sanguinante** 70
CA 30; **Tempra** 28, **Riflessi** 26, **Volontà** 27
Resistenza 30 fuoco
Velocità 5
(+) **Martello da Guerra** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Fuoco**
+20 contro CA; 1d10 + 4 danni più 1d8 danni da fuoco, e il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo dell'azer milite di fanteria.

Allineamento Senza allineamento		**Linguaggi** Gigante
For 19 (+11)	**Des** 16 (+10)	**Sag** 18 (+11)
Cos 21 (+12)	**Int** 11 (+7)	**Car** 15 (+9)

Equipaggiamento corazza di scaglie, scudo leggero, martello da guerra

Tattiche degli azer militi di fanteria

Questi azer adottano manovre per attaccare gli avversari ai fianchi, ottenendo i benefici del loro potere *fiamma di interdizione* in aggiunta al vantaggio in combattimento.

Azer Furibondo — **Livello 15 Bruto**
Umanoide elementale Medio (fuoco) — PE 1.200

Iniziativa +9 **Sensi** Percezione +9
Fiamma di Interdizione (Fuoco) Qualsiasi nemico adiacente a due o più azer all'inizio del proprio turno subisce 5 danni da fuoco.
PF 181; **Sanguinante** 90
CA 27; **Tempra** 28, **Riflessi** 25, **Volontà** 24
Immunità paura; **Resistenza** 30 fuoco
Velocità 6
(+) **Guanto d'Arme Chiodato** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Fuoco**
+18 contro CA; 1d6 + 6 danni, e 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).
Catene Fiammeggianti (standard, utilizzabile solo quando è sanguinante; incontro) ✦ **Fuoco**
Emanazione ravvicinata 5; +17 contro Riflessi; 3d8 + 5 danni da fuoco. I nemici adiacenti a un azer o influenzati da danni da fuoco continuati sono immobilizzati fino alla fine del turno successivo dell'azer furibondo.

Allineamento Senza allineamento		**Linguaggi** Gigante
For 22 (+13)	**Des** 15 (+9)	**Sag** 14 (+9)
Cos 21 (+12)	**Int** 11 (+7)	**Car** 15 (+9)

Equipaggiamento corazza di scaglie, guanti d'arme chiodati

Tattiche degli azer furibondi

Un azer furibondo attacca gli avversari con i suoi guanti d'arme chiodati avvolti dalle fiamme. Una volta reso sanguinante, l'azer lascia partire un furioso ululato e mette in azione *catene fiammeggianti*.

Azer Negriero	**Livello 17 Controllore (Guida)**
Umanoide elementale Medio (fuoco)	PE 1.600

Iniziativa +12 **Sensi** Percezione +14

Fiamma di Interdizione (Fuoco) Qualsiasi nemico adiacente a due o più azer all'inizio del proprio turno subisce 5 danni da fuoco.

PF 165; **Sanguinante** 82

CA 31; **Tempra** 28, **Riflessi** 27, **Volontà** 29

Resistenza 30 fuoco

Velocità 5

(+) **Flagello** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Fuoco**
+22 contro CA; 1d6 + 5 danni più 2d6 danni da fuoco.

Fiamme Aderenti (reazione immediata, quando un nemico entro 5 quadretti dall'azer negriero subisce danni da fuoco; a volontà) ✦ Fuoco
Il nemico subisce 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Allineamento Senza allineamento		**Linguaggi** Gigante
For 20 (+13)	**Des** 18 (+12)	**Sag** 22 (+14)
Cos 21 (+13)	**Int** 14 (+10)	**Car** 16 (+11)

Equipaggiamento cotta di maglia, frusta

Tattiche degli azer negrieri

L'azer negriero impiega *fiamme aderenti* e comanda ai suoi servi di dare battaglia. Al di la di ciò, è un valido combattente che sferza i nemici con la sua frusta fiammeggiante.

Azer Signore delle Bestie	**Livello 17 Soldato**
Umanoide elementale Medio (fuoco)	PE 1.600

Iniziativa +13 **Sensi** Percezione +12

Fiamma di Interdizione (Fuoco) Qualsiasi nemico adiacente a due o più azer all'inizio del proprio turno subisce 5 danni da fuoco.

PF 167; **Sanguinante** 83

CA 32; **Tempra** 31, **Riflessi** 28, **Volontà** 29

Resistenza fuoco 30

Velocità 5

(+) **Ascia da Battaglia** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Fuoco**
+22 contro CA; 1d10 + 5 danni più 1d8 danni da fuoco, e il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo dell'azer signore delle bestie.

Comandare Bestia Elementale (standard; incontro)
Ogni bestia elementale alleata entro 5 quadretti dall'azer può compiere un attacco basilare come azione gratuita, a patto che la bestia elementale stia attaccando ai fianchi un avversario e possa sia vedere che udire l'azer signore delle bestie.

Spronare la Bestia (minore; a volontà)
Una bestia elementale alleata entro 5 quadretti dall'azer ottiene la ricarica di un potere a incontro o giornaliero a scelta del signore delle bestie.

Allineamento Senza allineamento		**Linguaggi** Gigante
For 21 (+13)	**Des** 17 (+11)	**Sag** 18 (+12)
Cos 23 (+14)	**Int** 11 (+8)	**Car** 16 (+11)

Equipaggiamento cotta di maglia, scudo leggero, ascia da battaglia

Tattiche degli azer signori delle bestie

Un azer signore delle bestie viene raramente incontrato senza essere in compagnia di alcune bestie elementali del suo livello o inferiore. Il signore delle bestie attende fino a quando i suoi servi sono impegnati in battaglia prima di unirsi a sua volta allo scontro, aiutando le bestie a manovrare in posizione di attacco ai fianchi in modo che possano avvalersi del suo potere *comandare bestia elementale*.

(Da sinistra a destra) azer signore delle bestie, azer negriero e azer furibonda

FRANZ VOHWINKEL (2)

BALHANNOTH

Astuti cacciatori sotterranei, i balhannoth distorcono la realtà circostante con la loro sola presenza.

Balhannoth **Livello 13 Appostato d'elite**
Bestia magica aberrante Grande (cieca) PE 1.600

Iniziativa +18 **Sensi** Percezione +16; vista cieca 10
PF 216; **Sanguinante** 108
CA 28; **Tempra** 27, **Riflessi** 26, **Volontà** 24
Immunità illusioni, sguardo
Tiri salvezza +2
Velocità 4, scalata 4 (arrampicata del ragno); vedi anche *distorsione della realtà*
Punti azione 1

Tentacolo (standard; a volontà)
Portata 3; +17 contro CA; 1d8 + 9 danni.

Tentacoli Sferzanti (standard; a volontà)
Emanazione ravvicinata 3; bersagli nemici; +17 contro CA; 1d8 + 9 danni, e il bersaglio slitta in un altro quadretto qualunque a scelta del balhannoth all'interno dell'area di emanazione.

Vantaggio in Combattimento
Il balhannoth infligge 2d8 danni extra contro qualsiasi bersaglio sul quale possieda vantaggio in combattimento.

Invisibilità (minore; a volontà) ✦ **Illusione**
Il balhannoth può diventare invisibile fino alla fine del suo turno successivo. Ritorna visibile se compie un'azione standard.

Distorsione della Realtà (movimento; a volontà) ✦ **Teletrasporto**
Il balhannoth può teletrasportarsi di 10 quadretti. I nemici adiacenti al balhannoth prima che si teletrasporti sono frastornati fino alla fine del suo turno successivo. Il balhannoth ottiene automaticamente vantaggio in combattimento contro le creature accanto alle quali si teletrasporta.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Gergo delle Profondità
Abilità Furtività +19

For 29 (+15)	**Des** 27 (+14)	**Sag** 20 (+11)
Cos 24 (+13)	**Int** 3 (+2)	**Car** 8 (+5)

Tattiche dei balhannoth

I balhannoth sono per natura degli opportunisti, e talvolta restano appostati in agguato per ore, o inseguono le prede per molte leghe. Quando decide di attaccare, un balhannoth utilizza *distorsione della realtà* per teletrasportarsi adiacente alla sua preda e impiega i suoi *tentacoli sferzanti* per attirare alcuni nemici più vicini a sé, mentre ne allontana altri. Continua poi a utilizzare *distorsione della realtà* nei round successivi, frastornando i nemici che si avvicinano troppo e teletrasportandosi in posizioni più vantaggiose.

Conoscenze dei balhannoth

Se supera una prova di Dungeon, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 20: Nelle viscere della terra, un balhannoth viaggia sui soffitti e sulle pareti rocciose. Scende a terra solo per uccidere le sue prede, teletrasportandosi alla distanza giusta per assalirle.

CD 25: I balhannoth formano di rado dei gruppi numerosi. Non hanno una società, ma si possono trovare presso altre specie senzienti che vivono nel Sottosuolo.

CD 30: I balhannoth non emettono suoni né comunicano verbalmente. Localizzano le prede mediante qualche forma di percezione extrasensoriale. Un balhannoth addestrato risponde agli ordini parlati, ma reagisce più favorevolmente alle creature che comunicano usando la telepatia.

Gruppi di incontro

Questo essere è un predatore che non fa distinzioni, e va a caccia da solo o insieme ad altri della sua specie. Nessuna creatura è al sicuro sul terreno di caccia di un balhannoth.

Alcune razze del Sottosuolo catturano e addestrano questi mostri. Un balhannoth selvatico può essere sottomesso e domato da una creatura che possiede la telepatia, come un aboleth o un mind flayer. In caso contrario, la creatura deve essere allevata dalla nascita allo scopo di accettare un padrone. I kuo-toa allevano comunemente i balhannoth in questo modo, mentre drow, grimlock e minotauri cabalisti lo fanno meno spesso.

Incontro di livello 13 (PE 4.000)
- 1 balhannoth (livello 13 appostato d'elite)
- 3 grimlock berserker (livello 13 bruto)

Incontro di livello 13 (PE 4.200)
- 1 balhannoth (livello 13 appostato d'elite)
- 2 kuo-toa razziatori (livello 12 schermagliatore)
- 2 kuo-toa arpionieri (livello 14 soldato)

FRANCIS TSAI

BANSHRAE

I BANSHRAE SONO SCALTRI ESSERI FATATI CON LINEAMENTI DA INSETTO, che considerano gli umani e le creature simili come oggetti con cui divertirsi e come fonti di ricchezza. I banshrae più gentili sono imbroglioni maliziosi, mentre i peggiori sono assassini sanguinari e terrificanti che giocano con le loro vittime prima di ucciderle.

Banshrae Sciamadardi **Livello 11 Artigliere**
Umanoide fatato Medio PE 600

Iniziativa +11 **Sensi** Percezione +7; visione crepuscolare
PF 89; **Sanguinante** 44
CA 23; **Tempra** 20, **Riflessi** 23, **Volontà** 22
Velocità 8

Schianto (standard; a volontà)
+13 contro CA; 1d8 + 3 danni.

Dardo di Cerbottana (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Gittata 5/10; +16 contro CA; 1d10 + 6 danni, e il bersaglio è frastornato e subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina entrambi).

Raffica di Dardi (standard; ricarica ⚁ ⚂ ⚃) ✦ **Arma**
Propagazione ravvicinata 5; +16 contro CA; 1d10 +6 danni, e in più il bersaglio è frastornato e subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina entrambi).

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** telepatia 20
For 16 (+8) **Des** 22 (+11) **Sag** 15 (+7)
Cos 17 (+8) **Int** 14 (+7) **Car** 20 (+10)
Equipaggiamento cerbottana, dardi

TATTICHE DEI BANSHRAE SCIAMADARDI

Queste creature evitano la mischia, preferendo soffiare dardi dalla loro cerbottana o colpire più avversari con una *raffica di dardi*.

Banshrae Combattente **Livello 12 Schermagliatore**
Umanoide fatato Medio PE 700

Iniziativa +14 **Sensi** Percezione +8; visione crepuscolare
PF 121; **Sanguinante** 60
CA 26; **Tempra** 22, **Riflessi** 24, **Volontà** 22
Velocità 8

Schianto (standard; a volontà)
+17 contro CA; 1d8 + 4 danni.

Palmo Stordente (standard; incontro; si ricarica dopo l'uso di *danza della mantide*)
+17 contro CA; 2d8 + 4 danni, e in più il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del banshrae combattente.

Dardo di Cerbottana (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Gittata 5/10; +17 contro CA; 1d4 + 6 danni.

Agilità in Mischia (minore, utilizzabile immediatamente dopo avere colpito con un attacco in mischia; a volontà)
Il banshrae combattente scatta di 1 quadretto.

Danza della Mantide (movimento; ricarica ⚁ ⚂ ⚃)
Fino alla fine del suo turno successivo, il banshrae combattente riceve un bonus di +2 a tutte le difese, e tutti gli attacchi a distanza che non ottengono colpi critici lo mancano automaticamente.

Schermaglia +2d8
Se, nel suo turno, il banshrae combattente termina il proprio movimento ad almeno 4 quadretti di distanza dal suo punto di partenza, infligge 2d8 danni extra nei suoi attacchi in mischia fino all'inizio del suo turno successivo.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** telepatia 20
For 18 (+10) **Des** 23 (+12) **Sag** 15 (+8)
Cos 17 (+9) **Int** 14 (+8) **Car** 20 (+11)
Equipaggiamento cerbottana, dardi

TATTICHE DEI BANSHRAE COMBATTENTI

Questi banshrae si muovono come insetti predatori, utilizzando la loro capacità di *schermaglia* per infliggere danni extra. Nel combattimento ravvicinato, un combattente usa *palmo stordente* e poi, se il nemico viene stordito, si ritira in una posizione più sicura senza rischiare un attacco di opportunità. A questo punto, il banshrae combattente impiega *danza della mantide* per limitare i successi degli avversari che lo attaccano a distanza, ricaricando al tempo stesso *palmo stordente* in modo da poter applicare di nuovo la medesima strategia.

CONOSCENZE DEI BANSHRAE

Se supera una prova di Arcano, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 20: I banshrae sono esseri fatati con il cuore di ghiaccio e con lineamenti insettoidi. Non parlano, e comunicano esclusivamente per via telepatica.

CD 20: Tutti i banshrae adorano le canzoni e il suono degli strumenti a fiato, sebbene non possiedano la capacità di utilizzarli. Si narrano storie di banshrae omicidi allontanati da un canto, e di banshrae dispettosi placati da una melodia.

GRUPPI DI INCONTRO

I banshrae collaborano con qualsiasi creatura disposta a tollerare le loro inclinazioni sinistre ed egoistiche. Queste creature includono solitamente altri fatati, come ignobili eladrin, satiri, driadi, streghe e persino unicorni.

Incontro di livello 12 (PE 3.900)
- 2 banshrae sciamadardi (livello 11 artigliere)
- 1 banshrae combattente (livello 12 schermagliatore)
- 1 ettin conversatore spiritico (livello 12 controllore d'elite)
- 1 gorgone di ferro (livello 11 soldato)

BASILISCO

I BASILISCHI SONO RETTILI PREDATORI che catturano le prede mediante un letale attacco con lo sguardo. Di per sé non sono creature malvagie, ma il loro sguardo micidiale le rende comunque assai temute.

Basilisco Occhio Venefico **Livello 10 Artigliere**
Bestia naturale Grande (rettile) PE 500

Iniziativa +6 **Sensi** Percezione +11
PF 87; **Sanguinante** 43
CA 27; **Tempra** 25, **Riflessi** 22, **Volontà** 21
Immunità veleno
Velocità 6

(+) **Morso** (standard; a volontà)
+15 contro CA; 1d8 + 4 danni.

✧ **Sguardo Velenoso** (standard; a volontà) ✦ **Sguardo, Veleno**
Emanazione ad area 1 entro 10; +15 contro Tempra; 2d6 danni da veleno, e 5 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina). Fino a quando sta subendo danni da veleno continuati a causa di questo attacco, il bersaglio infligge 2 danni da veleno a tutte le creature adiacenti ad esso all'inizio del suo turno.

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

For 19 (+9)	**Des** 12 (+6)	**Sag** 13 (+6)
Cos 21 (+10)	**Int** 2 (+1)	**Car** 8 (+4)

TATTICHE DEI BASILISCHI OCCHIO VENEFICO

Questi basilischi hanno un debole attacco con il morso, ma il loro *sguardo velenoso* può influenzare diverse creature nello stesso istante, e a una distanza considerevole. Dagli occhi delle creature avvelenate dallo sguardo del basilisco emana una nebbiolina verdastra.

CONOSCENZE DEI BASILISCHI

Se supera una prova di Natura, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: I basilischi sono dei drachi che hanno subito un bizzarro processo evolutivo. Pertanto, possono essere addomesticati e addestrati.

CD 20: Lo sguardo velenoso del basilisco occhio venefico è alimentato dallo spirito della bestia. Di per sé, la creatura non è velenosa; di conseguenza, il veleno non può essere estratto e utilizzato per altri scopi.

CD 25: Le fauci di un basilisco occhio di pietra sono così forti da poter masticare e divorare le creature che ha pietrificato con il suo sguardo.

Basilisco Occhio di Pietra **Livello 12 Soldato**
Bestia naturale Grande (rettile) PE 700

Iniziativa +9 **Sensi** Percezione +13
Sguardo Pernicioso Qualsiasi creatura che attacchi un basilisco occhio di pietra trovandosi entro 5 quadretti dalla bestia viene rallentata fino alla fine del suo turno successivo. Questo effetto si verifica a prescindere dal fatto che il bersaglio possa vedere o meno il basilisco.
PF 126; **Sanguinante** 63
CA 28; **Tempra** 26, **Riflessi** 22, **Volontà** 22
Immunità pietrificazione
Velocità 4

(+) **Morso** (standard; a volontà)
+17 contro CA; 2d8 + 5 danni.

✧ **Sguardo Pietrificante** (standard; a volontà) ✦ **Sguardo**
Propagazione ravvicinata 3; +17 contro Tempra; il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina). *Primo tiro salvezza fallito:* Il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina). *Secondo tiro salvezza fallito:* Il bersaglio è pietrificato (nessun tiro salvezza).

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
Abilità Furtività +12

For 20 (+11)	**Des** 12 (+7)	**Sag** 14 (+8)
Cos 22 (+12)	**Int** 2 (+2)	**Car** 8 (+5)

TATTICHE DEI BASILISCHI OCCHIO DI PIETRA

Un basilisco occhio di pietra tenta solitamente di influenzare più bersagli con il suo *sguardo pietrificante*, a volte attendendo in agguato fino a quando gli avversari non si avvicinano a sufficienza. La creatura ricorre al morso solo contro i nemici che manifestano una ripetuta resistenza al suo sguardo.

GRUPPI DI INCONTRO

Un piccolo gruppo di basilischi selvatici è chiamato una covata. Come un branco di lupi, una covata coordina le proprie azioni durante la caccia, e i suoi membri vivono insieme in una tana comune. Diversi esemplari di basilischi addomesticati si possono trovare presso varie specie umanoidi.

Incontro di livello 11 (PE 3.400)
- 2 basilischi occhio venefico (livello 10 artigliere)
- 4 mesodemoni (livello 11 soldato)

Incontro di livello 12 (PE 3.700)
- 2 basilischi occhio di pietra (livello 12 soldato)
- 1 strangolatore dei boschi fatati (livello 12 appostato)
- 1 driade strega dei rovi (livello 13 controllore d'elite)

DAREN BADER

Un behemoth è un rettile onnivoro che si affida alla propria stazza e ferocia per scacciare o sconfiggere i suoi nemici.

Behemoth Codamazza

I behemoth codamazza selvatici difendono aggressivamente il loro territorio, ma i cuccioli di questa specie possono essere addomesticati per l'impiego come bestie da soma.

Behemoth Codamazza	**Livello 7 Soldato**
Bestia naturale Grande (rettile)	PE 300

Iniziativa +8 **Sensi** Percezione +5
PF 82; **Sanguinante** 41
CA 23; **Tempra** 23, **Riflessi** 18, **Volontà** 18
Velocità 5

(+) **Mazza Caudale** (standard; a volontà)
Portata 2; +14 contro CA; 1d10 + 6 danni, e il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo del behemoth codamazza.

⇶ **Spazzata Caudale** (standard; ricarica ⚁ ⚂ ⚃)
Emanazione ravvicinata 1; +12 contro Riflessi; 1d10 + 6 danni, e il bersaglio viene buttato a terra prono se è di taglia Media o inferiore.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -

For 22 (+9)	**Des** 16 (+6)	**Sag** 14 (+5)
Cos 18 (+7)	**Int** 2 (-1)	**Car** 6 (+1)

Tattiche dei behemoth codamazza

Queste creature si lanciano alla carica in battaglia, schiantando gli avversari con la loro coda massiccia e impiegando *spazzata caudale* quando diversi nemici si trovano adiacenti a loro.

Conoscenze dei behemoth

Se supera una prova di Natura, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: I behemoth possiedono notoriamente un pessimo carattere e un'indole fortemente territoriale, e attaccano qualunque cosa si intrufoli nelle loro tane o nei loro terreni di caccia.

Behemoth spinacremisi

Questi behemoth dal pessimo temperamento a volte vengono addestrati per trascinare carri o macchine d'assedio, ma anche le specie addomesticate potrebbero essere difficili da mantenere sotto controllo.

Behemoth Spinacremisi	**Livello 9 Bruto**
Bestia naturale Grande (rettile)	PE 400

Iniziativa +5 **Sensi** Percezione +7
PF 118; **Sanguinante** 59; vedi anche *spazzata sanguinante*
CA 21; **Tempra** 24, **Riflessi** 18, **Volontà** 20
Velocità 5

(+) **Coda Spinata** (standard; a volontà)
Portata 2; +13 contro CA; 2d6 + 7 danni, e 5 danni continuati (tiro salvezza termina).

⇶ **Spazzata Caudale** (standard; ricarica ⚁ ⚂ ⚃)
Emanazione ravvicinata 1; +12 contro Riflessi; 1d8 + 7 danni, e il bersaglio viene buttato a terra prono se è di taglia Media o inferiore.

⇶ **Spazzata Sanguinante** (gratuita, utilizzabile quando è reso sanguinante per la prima volta; incontro)
Emanazione ravvicinata 1; +13 contro Tempra; 1d8 + 7 danni, e 5 danni continuati (tiro salvezza termina).

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -

For 24 (+11)	**Des** 12 (+5)	**Sag** 16 (+7)
Cos 18 (+8)	**Int** 2 (+0)	**Car** 6 (+2)

Tattiche dei behemoth spinacremisi

Uno spinacremisi si getta alla carica in battaglia e infilza gli avversari sugli aculei della sua coda. Quando viene circondato o reso sanguinante entra in panico, usando la sua *spazzata caudale* o *spazzata sanguinante* per abbattere quanti più nemici possibile.

Gruppi di incontro

Nelle terre selvagge, i behemoth vivono in piccole mandrie. Alcuni umanoidi, specialmente hobgoblin e trogloditi, addomesticano i behemoth per impiegarli come animali da guerra.

Incontro di livello 7 (PE 1.450)

- 1 behemoth codamazza (livello 7 soldato)
- 1 troglodita cantore maledetto (livello 8 controllore)
- 2 trogloditi devastatori (livello 6 soldato)
- 1 troglodita impalatore (livello 7 artigliere)

STEPHEN CROWE

BEHOLDER

Pochi mostri suscitano un terrore più grande del terribile beholder, un avido tiranno che proietta micidiali raggi dai suoi steli oculari.

Beholder Occhio di Fiamma **Livello 13 Artigliere d'elite**
Bestia magica aberrante Grande PE 1.600

Iniziativa +11 **Sensi** Percezione +15; visione onnidirezionale, scurovisione

Occhi del Beholder aura 5; all'inizio del turno di ciascun nemico, se quella creatura si trova nell'aura ed entro la linea di visuale dell'occhio di fiamma, il beholder proietta un *raggio oculare* a caso contro quella creatura.

PF 204; **Sanguinante** 102; vedi anche *esplosione di fiamme*
CA 26; **Tempra** 26, **Riflessi** 27, **Volontà** 28
Tiri salvezza +2
Velocità volo 6 (fluttuare)
Punti azione 1

Morso (standard; a volontà)
+18 contro CA; 2d6 danni.

Occhio Centrale (minore; a volontà)
Gittata 8; il bersaglio riceve vulnerabilità 10 fuoco, e qualunque attacco che gli infligga danni da fuoco provoca inoltre 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina entrambi).

Raggi Oculari (standard; a volontà) ✦ vedi testo
L'occhio di fiamma può utilizzare fino a due poteri *raggio oculare* (scelti dalla lista che segue), almeno uno dei quali deve essere un *raggio di fuoco*. 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; +17 contro Riflessi; 2d8 + 6 danni da fuoco.
2-Raggio Telecinetico: Gittata 8; +17 contro Tempra; il bersaglio slitta di 4 quadretti.
3-Raggio di Paura (Paura): Gittata 8; +17 contro Volontà; il bersaglio si muove della sua velocità allontanandosi dall'occhio di fiamma seguendo il percorso più sicuro possibile, e subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina).

Esplosione di Fiamme (gratuita, quando è reso sanguinante per la prima volta e di nuovo quando è ridotto a 0 punti ferita) ✦ **Fuoco**
Emanazione ravvicinata 2; +17 contro Riflessi; 2d8 + 6 danni da fuoco.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Gergo delle Profondità
For 10 (+6) **Des** 20 (+11) **Sag** 19 (+10)
Cos 18 (+10) **Int** 14 (+8) **Car** 23 (+12)

Tattiche degli occhi di fiamma

In ogni round, un occhio di fiamma prende di mira una creatura con il suo potere *occhio centrale*, seguito da un *raggio di fuoco*. Successivamente, attacca un'altra creatura con un secondo *raggio di fuoco* o un altro dei suoi raggi oculari.

Tattiche degli occhi tiranni

Questi beholder tentano di restare vicini quanto basta per utilizzare il loro potere *occhi del beholder* mentre fluttuano fuori portata delle armi da mischia. Una volta sanguinanti, ricorrono a *frenesia di raggi oculari*.

Conoscenze dei beholder

Se supera una prova di Dungeon, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 20: Gli occhi di fiamma sono meno egoisti dei beholder occhi tiranni, e sono disposti a collaborare fra loro. Spesso sono al servizio di padroni beholder più potenti.

CD 25: I beholder occhi tiranni si ritengono dei modelli di riferimento per l'intera creazione, e amano esercitare il loro predominio sulle creature "inferiori". L'ego smisurato di un occhio tiranno gli impedisce di andare d'accordo con altri della sua specie.

Beholder Occhio Tiranno **Livello 19 Artigliere solitario**
Bestia magica aberrante Grande PE 12.000

Iniziativa +16 **Sensi** Percezione +17; visione onnidirezionale, scurovisione

Occhi del Beholder aura 5; all'inizio del turno di ciascun nemico, se quella creatura si trova nell'aura ed entro la linea di visuale dell'occhio tiranno, il beholder proietta un *raggio oculare* a caso contro quella creatura.

PF 900; **Sanguinante** 450
CA 33; **Tempra** 30, **Riflessi** 32, **Volontà** 34
Tiri salvezza +5
Velocità volo 4 (fluttuare)
Punti azione 2

Morso (standard; a volontà)
+24 contro CA; 2d6 + 1 danni.

Occhio Centrale (minore; a volontà)
Gittata 20; +25 contro Volontà; il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del beholder.

Raggi Oculari (standard; a volontà) ✦ vedi testo
L'occhio tiranno può utilizzare fino a due diversi poteri *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 Ustionante (Radioso): Gittata 10; +22 contro Riflessi; 2d8 + 9 danni radiosi.
2-Raggio Avvizzente (Necrotico): Gittata 10; +22 contro Tempra; 1d8 + 9 danni necrotici, e 10 danni necrotici continuati (tiro salvezza termina).
3-Raggio di Sonno (Sonno): Gittata 10; +22 contro Volontà; il bersaglio sviene (tiro salvezza termina).
4-Raggio Telecinetico: Gittata 10; +22 contro Tempra; il bersaglio slitta di 4 quadretti.
5-Raggio Bloccante: Gittata 10; +22 contro Riflessi; il bersaglio è trattenuto (tiro salvezza termina).
6-Raggio Confondente: Gittata 10; +22 contro Volontà; il bersaglio carica il suo alleato più vicino e compie un attacco in mischia contro di lui.
7-Raggio di Paura (Paura, Psichico): Gittata 10; +22 contro Volontà; 1d8 + 9 danni psichici, e il bersaglio si muove della sua velocità allontanandosi dal beholder seguendo il percorso più sicuro possibile.
8-Raggio Pietrificante: Gittata 10; +22 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 (nessun tiro salvezza).
9-Raggio della Morte (Necrotico): Gittata 10; +22 contro Tempra; 1d8 + 9 danni necrotici, e se il bersaglio è sanguinante rimane frastornato (tiro salvezza termina). *Primo tiro salvezza fallito:* Il bersaglio è frastornato e indebolito (tiro salvezza termina). *Secondo tiro salvezza fallito:* Il bersaglio muore.
10-Raggio Disintegrante: Gittata 10; +22 contro Tempra; 2d10 + 9 danni, e 2d20 danni continuati (tiro salvezza termina). *Effetto secondario:* 2d6 danni continuati (tiro salvezza termina).

Frenesia di Raggi Oculari (standard, utilizzabile solo quando è sanguinante; ricarica ⚅) ✦ vedi testo
Come *raggi oculari*, qui sopra, con la differenza che l'occhio tiranno compie quattro attacchi con i raggi.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Gergo delle Profondità
For 12 (+10) **Des** 24 (+16) **Sag** 17 (+12)
Cos 20 (+14) **Int** 22 (+15) **Car** 28 (+18)

Gruppi di incontro

I beholder impiegano un vasto assortimento di gregari e stringono alleanze con altri potenti mostri. Gli occhi di fiamma preferiscono combattere stando dietro a un gruppo di soldati o bruti sottomessi alla loro volontà.

Incontro di livello 13 (PE 4.000)
- ✦ 1 beholder occhio di fiamma (livello 13 artigliere d'elite)
- ✦ 3 giganti delle colline (livello 13 bruto)

RAVEN MIMURA

BELVA DISTORCENTE

Una belva distorcente è velata da un'illusione che rende difficile capire esattamente dove si trova. Sebbene siano native della Selva Fatata, queste creature dimorano anche nelle intricate foreste e oscure caverne del mondo naturale.

Belva Distorcente **Livello 9 Schermagliatore**
Bestia magica fatata Grande PE 400

Iniziativa +11 **Sensi** Percezione +12; visione crepuscolare
PF 97; **Sanguinante** 48
CA 23; **Tempra** 21, **Riflessi** 22, **Volontà** 20; vedi anche *distorsione*
Velocità 12

(+) **Tentacolo** (standard; a volontà)
Portata 2; +13 contro CA; 1d6 + 4 danni.

+ **Morso** (standard; a volontà)
+13 contro CA; 1d10 + 4 danni.

+ **Furia della Bestia** (standard; a volontà)
Richiede vantaggio in combattimento; la belva distorcente compie due attacchi con il tentacolo e un attacco con il morso contro un singolo bersaglio.

Distorsione ✦ Illusione
Tutti gli attacchi in mischia e a distanza hanno una probabilità del 50% di mancare la belva distorcente. L'effetto termina quando la belva viene colpita da un attacco, ma si ricarica non appena la creatura si muove di 2 o più quadretti nel proprio turno. I colpi critici ignorano la distorsione. (Vedi anche *tattiche distorcenti*.)

Tattiche Distorcenti (gratuita, quando un attacco manca la belva a causa della sua distorsione; a volontà)
La belva distorcente scatta di 1 quadretto.

Minaccia con Portata
La belva distorcente può compiere attacchi di opportunità contro tutti i nemici presenti entro la sua portata (2 quadretti).

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
Abilità Furtività +14

For 18 (+8)	**Des** 20 (+9)	**Sag** 17 (+7)
Cos 17 (+7)	**Int** 4 (+1)	**Car** 10 (+4)

Tattiche delle belve distorcenti

Una belva distorcente dimostra un grande acume tattico in battaglia, sfrecciando oltre i difensori per attaccare i bersagli più facili e ottenendo il vantaggio in combattimento attaccando ai fianchi insieme a un alleato. Se la sua *distorsione* viene negata, si muove per ricaricarla, se necessario anche rischiando di subire attacchi di opportunità.

Belva Distorcente Capobranco **Livello 13 Schermagliatore d'elite**
Bestia magica fatata Enorme PE 1.600

Iniziativa +14 **Sensi** Percezione +15; visione crepuscolare
PF 258; **Sanguinante** 124
CA 27; **Tempra** 28, **Riflessi** 26, **Volontà** 24; vedi anche *distorsione*
Tiri salvezza +2
Velocità 12; vedi anche *falcata agile*
Punti azione 1

(+) **Tentacolo** (standard; a volontà)
Portata 3; +18 contro CA; 2d6 + 7 danni.

+ **Morso** (standard; a volontà)
+18 contro CA; 3d6 + 7 danni.

+ **Furia della Bestia** (standard; a volontà)
Richiede vantaggio in combattimento; la belva distorcente capobranco compie due attacchi con il tentacolo e un attacco con il morso contro un singolo bersaglio.

Distorsione ✦ Illusione
Tutti gli attacchi in mischia e a distanza hanno una probabilità del 50% di mancare la belva distorcente capobranco. L'effetto termina quando la belva viene colpita da un attacco, ma si ricarica non appena la creatura si muove di 2 o più quadretti nel proprio turno. I colpi critici ignorano la distorsione. (Vedi anche *tattiche distorcenti superiori*.)

Falcata Agile
La belva distorcente capobranco ignora il terreno difficile e le penalità alla velocità per stringersi.

Tattiche Distorcenti Superiori (gratuita, quando un attacco manca la belva a causa della sua distorsione; a volontà)
La belva distorcente capobranco compie un attacco basilare in mischia e scatta di 1 quadretto.

Minaccia con Portata
La belva distorcente capobranco può compiere attacchi di opportunità contro tutti i nemici presenti entro la sua portata (3 quadretti).

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
Abilità Furtività +17

For 24 (+13)	**Des** 23 (+12)	**Sag** 18 (+10)
Cos 17 (+9)	**Int** 10 (+6)	**Car** 12 (+7)

Tattiche delle belve distorcenti capobranco

Una belva distorcente capobranco tende agguati alle prede sul terreno difficile, dove può avvalersi di *falcata agile* e trarre beneficio dalla sua portata. Si affida alla propria velocità e *distorsione* per manovrare senza pericolo sul campo di battaglia.

Conoscenze delle belve distorcenti

Se supera una prova di Arcano, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: Le belve distorcenti possono essere addestrate come animali da attacco o da guardia, ma sono inclini a ribellarsi contro i loro domatori.

Gruppi di incontro

Gli umanoidi, in particolare oni e fatati malvagi, tengono a volte delle belve distorcenti come animali da compagnia.

Incontro di livello 13 (PE 4.000)
✦ 1 belva distorcente capobranco (livello 13 schermagliatore d'elite)
✦ 2 belve distorcenti (livello 9 schermagliatore)
✦ 1 driade strega dei rovi (livello 13 controllore d'elite)

MICHAEL KOMARCK

BERBALANG

I BERBALANG DIVORANO LA CARNE E LE OSSA degli umanoidi morti, acquisendo i ricordi perduti di coloro dei quali si cibano. Hanno anche il potere di manifestare duplicati psichici di se stessi.

Berbalang **Livello 10 Schermagliatore solitario**
Umanoide immortale Medio PE 2.500

Iniziativa +13 **Sensi** Percezione +6
PF 408; **Sanguinante** 204
CA 25; **Tempra** 22, **Riflessi** 25, **Volontà** 21; vedi anche *deviazione psichica*
Tiri salvezza +5
Velocità 6, volo 8
Punti azione 2

(†) **Artiglio** (standard; a volontà)
+14 contro CA; 1d8 + 6 danni.

Evocare Duplicato (minore, non utilizzabile quando è sanguinante; a volontà) ✦ **Evocazione, Psichico**
Il berbalang manifesta un esatto duplicato di se stesso in un quadretto adiacente libero. La creatura non può avere più di quattro duplicati alla volta, e i duplicati non possono a loro volta evocarne degli altri. Quando un duplicato appare, effettua una prova di iniziativa e si unisce alla battaglia a quel conteggio di iniziativa. Tutti i danni inflitti da un duplicato si considerano danni psichici.

Un duplicato possiede le stesse statistiche del berbalang, fatta eccezione per i punti ferita: quando il berbalang manifesta un duplicato, perde un quarto dei suoi punti ferita attuali, e il duplicato appare in possesso di quel quantitativo di punti ferita. Il numero massimo di punti ferita del berbalang rimane lo stesso.

I duplicati continuano a esistere fino a quando il berbalang scende a 0 punti ferita, li riassorbe o utilizza *sacrificio*. Un duplicato deve restare entro 10 quadretti dal berbalang in ogni momento, in caso contrario si dissolve.

Assorbire Duplicato (standard; a volontà) ✦ **Guarigione**
Il berbalang riassorbe un duplicato adiacente a sé e recupera 50 punti ferita.

Attacco Furtivo del Berbalang
Un berbalang o un suo duplicato che attacca ai fianchi un avversario insieme a un altro duplicato infligge 1d8 danni extra negli attacchi in mischia contro quell'avversario.

✧ **Sacrificio** (standard; a volontà) ✦ **Psichico**
Emanazione ad area 1 centrata su un duplicato; il berbalang può fare esplodere uno dei suoi duplicati in uno scoppio di frattaglie psichiche; +11 contro Tempra; 2d8 + 6 danni psichici, e in più il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina). *Mancato:* Nessun danno, ma il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina). *Colpito o Mancato:* Il berbalang subisce 25 danni.

Deviazione Psichica (reazione immediata, quando il berbalang viene danneggiato da un attacco; a volontà) ✦ **Psichico**
Il berbalang può deviare i danni che subisce da un attacco, indirizzandoli contro uno dei suoi duplicati. Qualsiasi effetto secondario o attacchi secondari inclusi nell'attacco principale vengono a loro volta deviati sul duplicato. I danni che un duplicato subisce in questo modo sono considerati danni psichici.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Supernal

For 16 (+8)	**Des** 22 (+11)	**Sag** 13 (+6)
Cos 14 (+7)	**Int** 14 (+7)	**Car** 15 (+7)

TATTICHE DEI BERBALANG

Un berbalang colto di sorpresa utilizza *evocare duplicato* all'inizio della battaglia, e se fronteggia diversi avversari, potrebbe generare un terzo o un quarto duplicato utilizzando anche le sue azioni standard e di movimento iniziali. Al contrario, se si accorge dell'avvicinarsi dei nemici, genera i duplicati fuori dal conteggio di iniziativa, prima che la battaglia abbia inizio.

I duplicati tentano di manovrare intorno ai nemici allo scopo di ottenere il beneficio del loro *attacco furtivo del berbalang*.

Quando il berbalang è reso sanguinante, comincia a impiegare *assorbire duplicato* e *sacrificio* a ripetizione. Un berbalang che teme per la propria esistenza tenta di ritirarsi e di utilizzare un duplicato per ritardare l'inseguimento.

CONOSCENZE DEI BERBALANG

Se supera una prova di Religione, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 20: I berbalang si cibano della carne di umanoidi morti. Non fanno differenza tra coloro che sono morti da poco e coloro che sono spirati da secoli.

CD 25: I berbalang assorbono i ricordi dei cadaveri di cui si nutrono e rivivono porzioni significative di essi mentre dormono. È proprio questo assorbimento di ricordi dei morti a conferire ai berbalang il nutrimento di cui hanno bisogno. Ci sono alcuni villaggi remoti dove i morti non vengono sepolti, ma consegnati a un berbalang che risiede nei paraggi come parte di un patto stretto dagli anziani di quei villaggi. Quando si verificano troppo pochi decessi naturali, la comunità compie un sacrificio per onorare l'accordo.

GRUPPI DI INCONTRO

I berbalang sono solitari, ma di tanto in tanto condividono le loro tane con diversi altri abitatori delle tombe.

Incontro di livello 12 (PE 3.500)
- ✦ 1 berbalang (livello 10 schermagliatore solitario)
- ✦ 1 fauce gorgogliante (livello 10 controllore)
- ✦ 1 scheletro guardiano delle tombe (livello 10 bruto)

ANNE STOKES

BESTIA GORGOGLIANTE

Una bestia gorgogliante è una creatura protoplasmatica coperta di occhi e bocche. Non ha altro scopo a parte promuovere l'omicidio e la pazzia, pronunciando senza posa versi privi di significato eppure inquietanti.

Fauce Gorgogliante **Livello 10 Controllore**
Bestia magica aberrante Media PE 500

Iniziativa +7 **Sensi** Percezione +4; visione onnidirezionale, scurovisione

Terreno Distorto aura 3; i nemici considerano l'area di effetto una zona di terreno difficile.

PF 110; **Sanguinante** 55

CA 22; **Tempra** 23, **Riflessi** 16, **Volontà** 19

Velocità 5, nuoto 5

(standard; a volontà) ✦ **Morso** ✦ **Acido**
+15 contro CA; 1d6 + 6 danni, e 5 danni da acido continuati (tiro salvezza termina).

(gratuita, una volta nel suo turno prima di compiere altre azioni; a volontà) ✦ **Gorgogliare** ✦ **Psichico**
Emanazione ravvicinata 5; le creature assordate sono immuni; +12 contro Volontà; il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo della fauce gorgogliante.

(standard; ricarica ⚅) ✦ **Banchetto Gorgogliante** ✦ **Acido**
Emanazione ravvicinata 5; numerose bocche innaturali compaiono sulle creature all'interno dell'emanazione e le mordono; +15 contro CA; 1d6 + 6 danni, e 5 danni da acido continuati (tiro salvezza termina).

Allineamento Senza allineamento		**Linguaggi** -
For 19 (+9)	**Des** 14 (+7)	**Sag** 8 (+4)
Cos 22 (+11)	**Int** 4 (+2)	**Car** 18 (+9)

Tattiche delle fauci gorgoglianti

Le creature che si avvicinano a una fauce gorgogliante vengono intralciate dall'aura di *terreno distorto* di questo essere. Durante il primo round di combattimento, la fauce gorgogliante utilizza il suo potere *gorgogliare* per frastornare i nemici, e successivamente *banchetto gorgogliante* per far sì che delle bocche fameliche appaiano su di loro. Il mostro continua a gorgogliare in ogni round successivo, mordendo il bersaglio più vicino fino a quando il suo potere *banchetto gorgogliante* non si è ricaricato.

Abominio Gorgogliante **Livello 18 Controllore**
Bestia magica aberrante Media PE 2.000

Iniziativa +13 **Sensi** Percezione +13; visione onnidirezionale, scurovisione

Pronunzie Innaturali aura 5; i nemici che iniziano i loro turni nell'aura subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire.

PF 168; **Sanguinante** 84

CA 32; **Tempra** 31, **Riflessi** 30, **Volontà** 30

Velocità 6, volo 4 (fluttuare; altezza massima 1)

(standard; a volontà) ✦ **Tentacoli** ✦ **Psichico**
Portata 2; +22 contro CA; 2d6 + 5 danni, e 5 danni psichici continuati (tiro salvezza termina).

(gratuita, una volta nel suo turno prima di compiere altre azioni; a volontà) ✦ **Gorgogliare** ✦ **Psichico**
Emanazione ravvicinata 5; le creature assordate sono immuni; +20 contro Volontà; il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo dell'abominio gorgogliante.

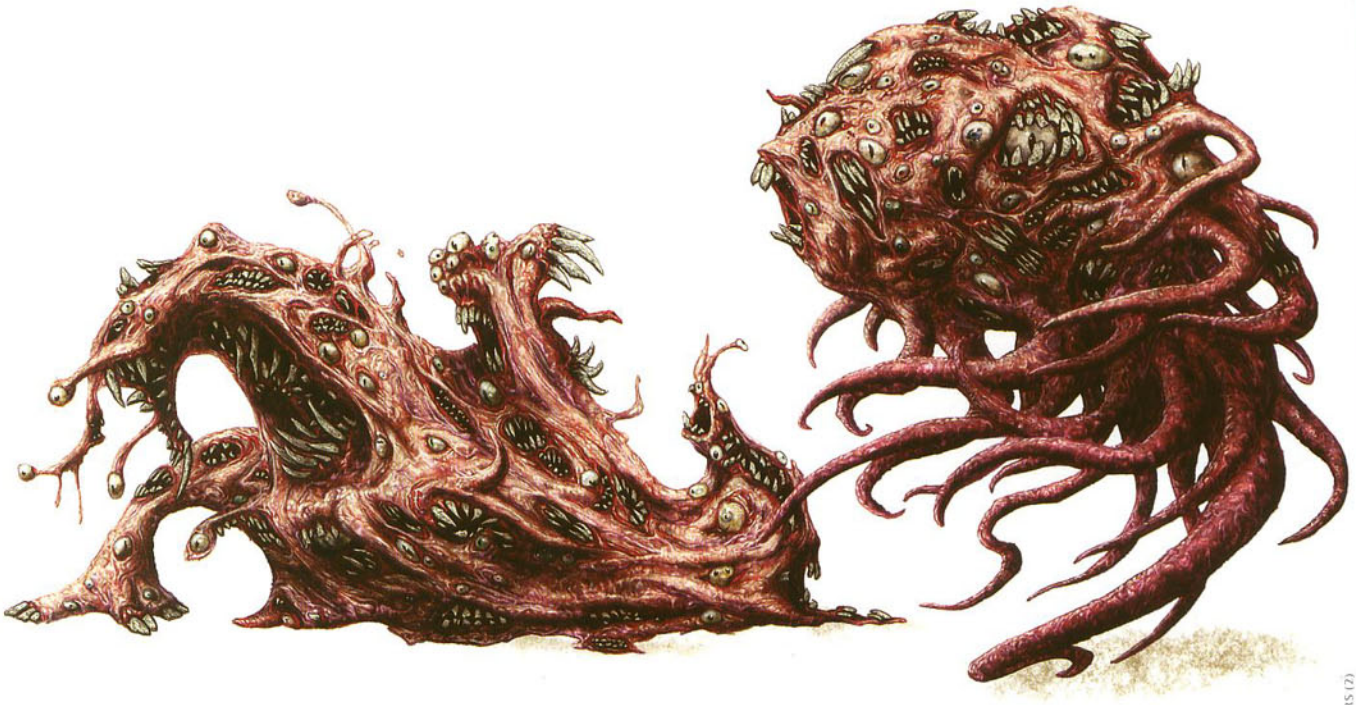
(standard; ricarica ⚁ ⚂ ⚅) ✦ **Occhio della Disperazione** ✦ **Psichico**
Gittata 10; +20 contro Volontà; 3d8 + 4 danni psichici, e il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).

Vantaggio in Combattimento
L'abominio gorgogliante infligge 2d6 danni psichici extra negli attacchi in mischia e a distanza contro qualsiasi bersaglio sul quale possieda vantaggio in combattimento.

Allineamento Senza allineamento		**Linguaggi** -
For 20 (+14)	**Des** 18 (+13)	**Sag** 19 (+13)
Cos 16 (+12)	**Int** 11 (+9)	**Car** 12 (+10)

Tattiche degli abomini gorgoglianti

Queste bestie usano il loro potere *gorgogliare* in ogni round, mentre tengono a distanza gli avversari mediante la loro aura di *pronunzie innaturali*. Impiegano *occhio della disperazione* a distanza contro un avversario frastornato, obbligandolo a concedere loro il vantaggio in combattimento. In mischia, un abominio gorgogliante si avvale dei suoi tentacoli per attaccare i bersagli frastornati, sui quali possiede vantaggio in combattimento.



(Da sinistra a destra) fauce gorgogliante e abominio gorgogliante

PETE VENTERS (2)

Globo Gorgogliante	**Livello 27 Controllore solitario**
Bestia magica aberrante Enorme	PE 55.000

Iniziativa +22 **Sensi** Percezione +20; visione onnidirezionale, scurovisione

Occhi Spietati aura 5; all'inizio del turno di ciascun nemico, se quella creatura si trova nell'aura ed entro la linea di visuale del globo gorgogliante, quest'ultimo utilizza un potere *raggio oculare* a caso contro quella creatura.

PF 1.230; **Sanguinante** 615

CA 41; **Tempra** 33, **Riflessi** 39, **Volontà** 40

Tiri salvezza +5

Velocità volo 8 (fluttuare)

Punti azione 2

(+) **Morso** (standard; a volontà)

+30 contro CA; 4d6 + 10 danni, e la bocca si stacca dal globo gorgogliante e compie un nuovo attacco con il morso contro il bersaglio in ogni round, all'inzio del turno del globo gorgogliante. Quando la bocca manca il bersaglio, cade a terra e si dissolve in un inutile grumo di carne grigia e morta.

Gorgogliare (gratuita, una volta nel suo turno prima di compiere altre azioni; a volontà) ✦ **Psichico**

Emanazione ravvicinata 5; le creature assordate sono immuni; +29 contro Volontà; il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del globo gorgogliante.

Raggi Oculari (standard; a volontà) ✦ vedi testo

Il globo gorgogliante può utilizzare fino a due diversi poteri *raggio oculare* (scelti dalla lista che segue o mediante un tiro di dado). Ciascun potere deve essere diretto contro una creatura diversa. Utilizzare i raggi oculari non provoca attacchi di opportunità.

1-Raggio Trapanamente (Psichico): Gittata 10; +30 contro Volontà; 2d8 + 12 danni psichici, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

2-Raggio Divoracarne (Necrotico): Gittata 10; +30 contro Tempra; 2d8 + 12 danni necrotici, e 10 danni necrotici continuati (tiro salvezza termina).

3-Raggio Piegaossa: Gittata 10; +30 contro Tempra; 2d8 + 12 danni, e il bersaglio è indebolito (tiro salvezza termina).

4-Raggio Succhiasangue: Gittata 10; +30 contro Riflessi; 2d8 + 12 danni, e 10 danni continuati (tiro salvezza termina).

5-Raggio del Trasferimento Remoto (Psichico, Teletrasporto): Gittata 10; +30 contro Riflessi; il bersaglio viene teletrasportato per un breve periodo nel Reame Remoto, ricomparendo nello stesso spazio (o nello spazio non occupato più vicino se quello spazio è stato occupato) alla fine del turno successivo del globo gorgogliante. Al suo ritorno, il bersaglio subisce 2d8 + 12 danni psichici e una penalità di -5 ai tiri salvezza fino alla fine dell'incontro.

6-Raggio Mangiavita (Necrotico): Gittata 10; +30 contro Volontà; il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina). *Primo tiro salvezza fallito:* Il bersaglio è immobilizzato invece che rallentato (tiro salvezza termina). *Secondo tiro salvezza fallito:* Il bersaglio muore.

Allineamento Senza allineamento		**Linguaggi** -
For 27 (+21)	**Des** 28 (+22)	**Sag** 15 (+15)
Cos 22 (+19)	**Int** 17 (+16)	**Car** 31 (+23)

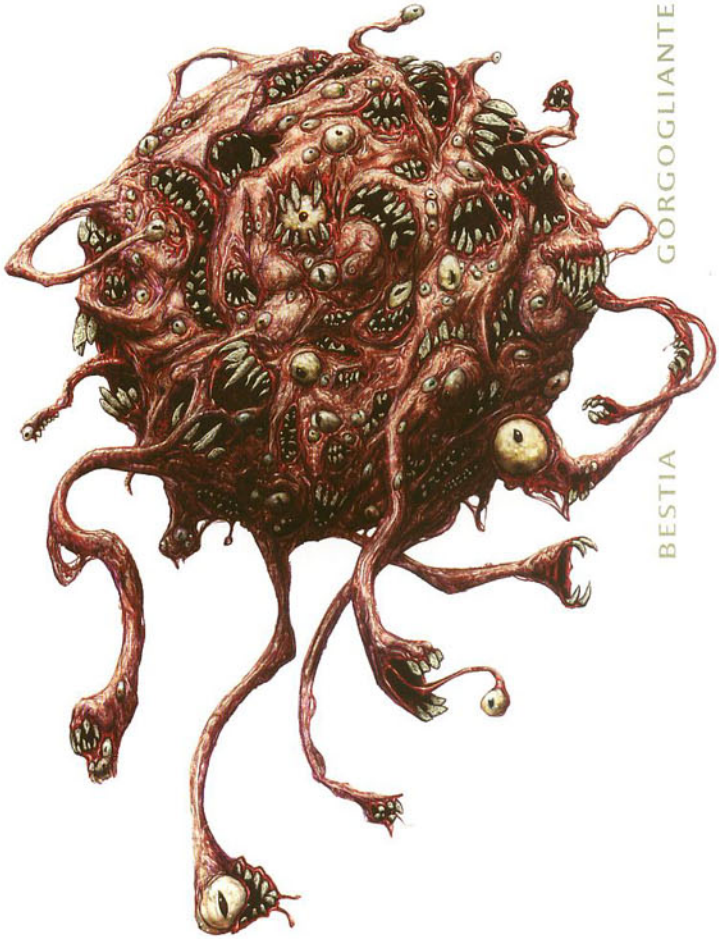
Tattiche dei globi gorgoglianti

Un globo gorgogliante mantiene le distanze, attaccando i nemici con i suoi *raggi oculari* mentre gorgoglia in ogni round come azione gratuita. Utilizza i suoi punti azione per compiere attacchi aggiuntivi con i *raggi oculari*. Se costretta a combattere in mischia, la creatura compie attacchi con il morso, staccando le proprie bocche e ritirandosi mentre queste continuano a mordere gli avversari.

Conoscenze delle bestie gorgoglianti

Se supera una prova di Dungeon, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: Le bestie gorgoglianti si originano spontaneamente quando delle creature, in particolare quelle senzienti, muoiono in un luogo toccato dal Reame Remoto.



CD 20: Per lo più, le bestie gorgoglianti pronunciano frasi senza senso. Di tanto in tanto, questi mostri pronunciano una parola o frase intelligibile, di solito mescolata ai loro folli farfugliamenti. La parola o frase potrebbe essere un indizio o un avvertimento, o semplicemente qualcosa che non ha alcuna importanza.

CD 25: I globi gorgoglianti sono abitanti del Reame Remoto che vagano per i piani e i luoghi che vi stanno in mezzo, divorando creature viventi. Sebbene appaiano privi di senno, i globi gorgoglianti possiedono una perversa sorta di razionalità, e inseguono obiettivi segreti tutti loro.

Gruppi di incontro

Le bestie gorgoglianti inferiori vivono in mezzo ad altre creature aberranti. Sono inoltre abbastanza furbe da associarsi con creature non aberranti quando possono trarne vantaggio. Il globo gorgogliante invece viaggia da solo, sebbene eventi bizzarri e strane creature potrebbero servire come presagi del suo arrivo.

Incontro di livello 10 (PE 2.900)

- 2 fauci gorgoglianti (livello 10 controllore)
- 1 progenie aberrante veggente (livello 11 artigliere)
- 2 progenie aberranti berserker (livello 9 soldato)
- 1 chuul (livello 10 soldato)

Incontro di livello 18 (PE 10.050)

- 1 abominio gorgogliante (livello 18 controllore)
- 2 gargoyle nabassu (livello 18 appostato)
- 1 aboleth sferzatore (livello 17 bruto)
- 7 kuo-toa guardiani (livello 16 gregario)

BESTIA MAGMATICA

Le bestie magmatiche sono esseri fiammeggianti provenienti dalle profondità del Caos Elementale. A volte trovano una via di accesso al mondo tramite fratture planari o vortici elementali nei luoghi di intensa attività vulcanica.

Le bestie magmatiche possono sopravvivere cibandosi di numerosi tipi di minerali e argille o piccole creature elementali, ma preferiscono nutrirsi di esseri organici, poichè apprezzano molto il sapore della carne bruciata.

Conoscenze delle bestie magmatiche

Se supera una prova di Arcano, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: Le bestie magmatiche sono esseri originari del Caos Elementale. Molte vivono oggi nel mondo naturale, avendo attraversato i confini tra i piani nelle regioni vulcaniche della superficie e del Sottosuolo.

CD 20: I bruti magmatici e i lanciatori magmatici sono più intelligenti delle altre bestie magmatiche, e possono talvolta essere blanditi con regolari doni di cibo. Servono chiunque possa promettere loro dei pasti interessanti, e di tanto in tanto costringono con la forza le bestie elementali minori a combattere al loro fianco.

CD 25: Gli umanoidi uccisi dalle bestie magmatiche vengono di solito completamente divorati, incluso il loro equipaggiamento. Se ne hanno il tempo, le bestie magmatiche riescono a mangiare persino l'acciaio delle armature e delle armi.

ARTIGLIO MAGMATICO

Questa creatura finge di essere un masso di roccia vulcanica fino a quando non è pronta ad attaccare; quindi si precipita sulla preda e la immobilizza versando lava appiccicosa attraverso gli artigli intorno alle gambe della vittima. Fatto ciò, brucia e percuote a morte la vittima imprigionata.

Artiglio Magmatico **Livello 4 Bruto**
Bestia magica elementale Media (fuoco, terra) PE 175

Iniziativa +3 **Sensi** Percezione +7
PF 64; **Sanguinante** 32
CA 16; **Tempra** 16, **Riflessi** 14, **Volontà** 13
Immunità pietrificazione; **Resistenza** 10 fuoco; **Vulnerabilità** freddo (un artiglio magmatico che subisce danni da freddo è rallentato fino alla fine del suo turno successivo)
Velocità 4 (8 quando carica)

⊕ **Artiglio** (standard; a volontà) ✦ **Fuoco**
+7 contro CA; 1d6 + 4 danni più 1d6 danni da fuoco.

† **Versare Lava** (standard; a volontà) ✦ **Fuoco**
+5 contro Riflessi; il bersaglio subisce 5 danni da fuoco continuati ed è immobilizzato (tiro salvezza termina entrambi).

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Primordiale
Abilità Furtività +8, Tenacia +9

For 18 (+6)	**Des** 12 (+3)	**Sag** 11 (+2)
Cos 14 (+4)	**Int** 2 (-2)	**Car** 6 (+0)

Tattiche degli artigli magmatici

Gli artigli magmatici usano la loro furtività naturale per mimetizzarsi sotto forma di un affioramento di roccia vulcanica fino a quando un bersaglio arriva abbastanza vicino per poterlo caricare. A quel punto, usano il loro potere *versare lava* per intrappolare la vittima nel fluido rovente mentre compiono attacchi con gli artigli.

LANCIATORE MAGMATICO

Questo elementale scaglia globuli di magma fuso contro i nemici distanti, prima di avvicinarsi e banchettare con la loro carne abbrustolita.

Lanciatore Magmatico **Livello 4 Artigliere**
Umanoide elementale Medio (fuoco, terra) PE 175

Iniziativa +8 **Sensi** Percezione +4
PF 41; **Sanguinante** 20
CA 18; **Tempra** 15, **Riflessi** 17, **Volontà** 13
Immunità pietrificazione; **Resistenza** 10 fuoco; **Vulnerabilità** freddo (un lanciatore magmatico che subisce danni da freddo è rallentato fino alla fine del suo turno successivo)
Velocità 4

⊕ **Schianto** (standard; a volontà)
+8 contro CA; 1d6 + 4 danni.

Palla di Magma (standard; a volontà) ✦ **Fuoco**
Gittata 15; +7 contro Riflessi; 1d6 + 6 danni da fuoco. *Mancato:* Le creature adiacenti al bersaglio subiscono 1d6 danni da fuoco.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Primordiale
Abilità Tenacia +7

For 18 (+6)	**Des** 22 (+8)	**Sag** 14 (+4)
Cos 11 (+2)	**Int** 5 (-1)	**Car** 8 (+1)

Tattiche dei lanciatori magmatici

Un lanciatore magmatico versa lava rovente in una delle sue appendici a forma di cucchiaio, poi la scaglia contro un nemico entro la gittata. Tenta di uccidere i nemici colpendoli da lontano. Quando un avversario si avvicina, il lanciatore magmatico abbandona il combattimento a distanza e procede con attacchi di schianto.

VIANDANTE MAGMATICO

I viandanti magmatici sono predatori inesorabili disposti a inseguire le vittime per chilometri, sfiancandole mediante la loro pura persistenza.

Viandante Magmatico **Livello 10 Schermagliatore**
Bestia magica elementale Grande (fuoco, terra) PE 500

Iniziativa +12 **Sensi** Percezione +7
Calore Ustionante (Fuoco) aura 2; i nemici che iniziano il loro turno nell'aura subiscono 5 danni da fuoco.
PF 105; **Sanguinante** 52
CA 24; **Tempra** 20, **Riflessi** 22, **Volontà** 19
Immunità pietrificazione; **Resistenza** 10 fuoco; **Vulnerabilità** freddo (un viandante magmatico che subisce danni da freddo è rallentato fino alla fine del suo turno successivo)
Velocità 6, scalata 6

⊕ **Morso** (standard; a volontà)
Portata 2; +15 contro CA; 1d6 + 5 danni, e 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

† **Sfrecciare sul Campo di Battaglia** (gratuita, quando il viandante magmatico colpisce con il morso; ricarica ⚁ ⚂ ⚃ ⚄)
Il viandante magmatico può caricare un altro bersaglio distante fino a 6 quadretti e compiere un altro attacco con il morso.

Mobilità Ardente ✦ **Fuoco**
Qualsiasi creatura che compia un attacco di opportunità contro il viandante magmatico subisce 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Primordiale
Abilità Tenacia +13

For 16 (+8)	**Des** 21 (+10)	**Sag** 14 (+7)
Cos 17 (+8)	**Int** 2 (+1)	**Car** 10 (+5)

(Da sinistra in alto, in senso orario) viandante magmatico, bruto magmatico, artiglio magmatico e lanciatore magmatico

Tattiche dei viandanti magmatici

I viandanti magmatici corrono da un nemico all'altro, senza curarsi degli attacchi di opportunità (la loro *mobilità ardente* li rende pericolosi da colpire). Tentano di appiccare il fuoco al maggior numero possibile di bersagli mordendo un avversario diverso in ogni round e usando *sfrecciare sul campo di battaglia* più spesso che possono.

Bruto magmatico

I bruti magmatici sono elementali dal temperamento cattivo, facilmente blanditi o intimiditi per servire mostri elementali più potenti. Lasciati da soli, sono saprofagi solitari che si aggirano nel Caos Elementale o nelle regioni infuocate del mondo naturale.

Bruto Magmatico		**Livello 13 Bruto**
Umanoide elementale Grande (fuoco, terra)		PE 800
Iniziativa +9	**Sensi** Percezione +7	
PF 156; **Sanguinante** 78		
CA 25; **Tempra** 26, **Riflessi** 23, **Volontà** 21		
Immunità pietrificazione; **Resistenza** 20 fuoco; **Vulnerabilità** freddo (un bruto magmatico che subisce danni da freddo è rallentato fino alla fine del suo turno successivo)		
Velocità 4		
(+) **Schianto** (standard; a volontà) ✦ **Fuoco**		
Portata 2; +17 contro CA; 1d8 + 6 danni, e 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).		
Allineamento Senza allineamento		**Linguaggi** Primordiale
Abilità Tenacia +14		
For 22 (+12)	**Des** 16 (+9)	**Sag** 13 (+7)
Cos 16 (+9)	**Int** 5 (+3)	**Car** 8 (+5)

Tattiche dei bruti magmatici

Questi esseri usano i loro attacchi di schianto per schiacciare e bruciare qualsiasi cosa si trovi sulla loro strada. Di solito attaccano qualsiasi nemico che abbia inflitto loro i danni maggiori nel round precedente.

Gruppi di incontro

I gruppi misti di bestie magmatiche sono comuni, e qualsiasi tipo di bestia magmatica può essere indotto a combattere per potenti mostri del fuoco come salamandre, arconti del fuoco o persino giganti del fuoco.

Incontro di livello 5 (PE 1.100)
- 2 artigli magmatici (livello 4 bruto)
- 2 lanciatori magmatici (livello 4 artigliere)
- 2 pipistrelli di fuoco (livello 5 schermagliatore)

Incontro di livello 13 (PE 4.000)
- 3 bruti magmatici (livello 13 bruto)
- 1 beholder occhio di fiamma (livello 13 artigliere d'elite)

RON SPEARS

BODAK

I BODAK SONO CREATURE SPIETATE CHE UCCIDONO per il puro gusto di uccidere, assecondando i loro capricci o quelli di un padrone ancora più crudele di loro.

Bodak Furtivo **Livello 16 Appostato**
Umanoide ombra Medio (non morto) PE 1.400

Iniziativa +16 **Sensi** Percezione +10; scurovisione

Sguardo Agonizzante (Necrotico, Paura, Sguardo) aura 5; una creatura nell'aura che compie un attacco in mischia o a distanza contro il bodak furtivo subisce 5 danni necrotici prima di effettuare il tiro per colpire, e subisce una penalità di -2 allo stesso tiro.

PF 124; **Sanguinante** 62

CA 29; **Tempra** 29, **Riflessi** 27, **Volontà** 29

Immunità malattia, veleno; **Resistenza** 15 necrotico; **Vulnerabilità** 5 radioso; un bodak furtivo che subisce danni radiosi non può indebolire un bersaglio fino alla fine del suo turno successivo.

Velocità 6

Schianto (standard; a volontà) ✦ **Necrotico**
+21 contro CA; 1d6 + 5 danni più 2d6 danni necrotici, e il bersaglio è indebolito fino alla fine del turno successivo del bodak furtivo.

Sguardo Mortale (standard; incontro) ✦ **Necrotico, Sguardo**
Gittata 10; bersaglio una creatura vivente; +19 contro Tempra; se il bersaglio è indebolito, viene ridotto a 0 punti ferita; in caso contrario, subisce 1d6 + 6 danni necrotici e perde 1 impulso curativo.

Forma Spettrale (standard; a volontà)
Il bodak furtivo diventa invisibile e riceve le qualità speciali evanescente e intangibile. Mentre si trova in forma spettrale non può fare nient'altro se non muoversi, e può riprendere la sua forma normale come azione gratuita.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune

For 21 (+13)	**Des** 19 (+12)	**Sag** 15 (+10)
Cos 22 (+14)	**Int** 6 (+6)	**Car** 23 (+14)

JORGE MOLINA

TATTICHE DEI BODAK FURTIVI

Un bodak furtivo si avvicina ai nemici senza farsi vedere utilizzando *forma spettrale* e poi si apposta in attesa dell'opportunità di ottenere il vantaggio in combattimento. Quando sta per attaccare, il bodak riassume la sua forma normale e tenta di indebolire un avversario con il suo attacco di schianto, fissando successivamente il proprio *sguardo mortale* sul primo nemico che ha indebolito.

Bodak Predatore **Livello 18 Soldato**
Umanoide ombra Medio (non morto) PE 2.000

Iniziativa +16 **Sensi** Percezione +17; scurovisione

Sguardo Agonizzante (Necrotico, Paura, Sguardo) aura 5; una creatura nell'aura che compie un attacco in mischia o a distanza contro il bodak predatore subisce 5 danni necrotici prima di effettuare il tiro per colpire, e subisce una penalità di -2 allo stesso tiro.

PF 175; **Sanguinante** 87

CA 31; **Tempra** 31, **Riflessi** 30, **Volontà** 31

Immunità malattia, veleno; **Resistenza** 20 necrotico; **Vulnerabilità** 5 radioso; un bodak predatore che subisce danni radiosi non può indebolire un bersaglio fino alla fine del suo turno successivo.

Velocità 5

Ascia Bipenne (standard; a volontà) ✦ **Arma, Necrotico**
+23 contro CA; 1d12 + 6 danni (crit 2d12 + 18) più 1d8 danni necrotici, e il bersaglio è frastornato e indebolito (tiro salvezza termina entrambi).

Sguardo Mortale (standard; incontro) ✦ **Necrotico, Sguardo**
Gittata 10; bersaglio una creatura vivente; +20 contro Tempra; se il bersaglio è indebolito, viene ridotto a 0 punti ferita; in caso contrario, subisce 1d6 + 6 danni necrotici e perde 1 impulso curativo.

Bevitore di Morte
Se una creatura vivente è ridotta a 0 punti ferita entro 5 quadretti dal bodak predatore, questi riceve un bonus di +1 ai tiri per colpire fino alla fine del suo turno successivo, oltre a 15 punti ferita temporanei.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune

For 22 (+15)	**Des** 21 (+14)	**Sag** 16 (+12)
Cos 23 (+15)	**Int** 10 (+9)	**Car** 23 (+15)

TATTICHE DEI BODAK PREDATORI

Questi bodak si gettano nella mischia brandendo la loro ascia bipenne e traendo vantaggio dal loro *sguardo mortale*. Allo scopo di ottenere i benefici del suo potere *bevitore di morte*, un bodak predatore a volte si spinge a uccidere persino i suoi gregari.

CONOSCENZE DEI BODAK

Se supera una prova di abilità, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

Arcano CD 20: I bodak sono umanoidi non morti con forti connessioni alla Coltre Oscura. Il loro volto è talmente spaventoso da poter uccidere con un solo sguardo.

Religione CD 30: Quando un gigante notturno uccide un umanoide, può trasformare ritualmente il corpo e lo spirito di quella creatura in un bodak. Il bodak agisce quindi dietro ordine del suo padrone, mettendosi al servizio di chiunque venga specificato dal potente non morto.

GRUPPI DI INCONTRO

Un bodak assoggettato collabora con altre creature ombra o non morte.

Incontro di livello 18 (PE 10.000)
- 2 bodak predatori (livello 18 soldato)
- 1 cambion magus del fuoco infernale (livello 18 artigliere)
- 2 wight massacratori (livello 18 bruto)

BULETTE

Predatori pesantemente corazzati che scavano gallerie nella terra, i bulette sono in sempiterna ricerca di bocconcini per saziare il loro appetito famelico, e una volta soddisfatti, si ritirano nel sottosuolo.

Bulette **Livello 9 Schermagliatore d'elite**
Bestia naturale Grande PE 800

Iniziativa +7 **Sensi** Percezione +5; scurovisione, percezione tellurica 20
PF 204; **Sanguinante** 102; vedi anche *recuperare energie*
CA 27; **Tempra** 26, **Riflessi** 21, **Volontà** 21
Tiri salvezza +2
Velocità 6, scavo 6; vedi anche *solco nella terra*
Punti azione 1

Morso (standard; a volontà)
Prima di mordere, il bulette può compiere un salto in lungo da fermo (come azione gratuita) senza provocare attacchi di opportunità; +14 contro CA; 2d6 + 7 danni, o 4d6 + 7 danni contro un bersaglio prono.

Emersione Esplosiva (standard; a volontà)
Emanazione ravvicinata 2; il bulette proietta sassi e detriti in tutte le direzioni quando emerge all'improvviso dalla terra; +13 contro CA; 1d6 + 7 danni.

Solco nella Terra (movimento; a volontà)
Il bulette può muoversi fino alla propria velocità di scavo tenendosi appena al di sotto della superficie del terreno, evitando gli attacchi di opportunità mentre passa sotto i quadretti delle altre creature. Mentre passa sotto lo spazio di una creatura Media o inferiore, il bulette compie un attacco contro quella creatura: +8 contro Tempra; se colpisce, il bersaglio viene buttato a terra prono.

Eruzione dalla Terra
I quadretti nei quali il bulette emerge e quelli che lascia quando si immerge nella terra diventano terreno difficile.

Recuperare Energie (standard; incontro) ✦ **Guarigione**
Il bulette spende un impulso curativo e recupera 51 punti ferita. Riceve inoltre un bonus di +2 a tutte le difese fino all'inizio del suo turno successivo.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
For 24 (+11) **Des** 13 (+5) **Sag** 12 (+5)
Cos 22 (+10) **Int** 2 (+0) **Car** 8 (+3)

Tattiche dei bulette

Un bulette si nasconde sotto terra e utilizza la sua percezione tellurica per localizzare le prede. Per prima cosa si apre la strada scavando fino a trovarsi sotto i suoi avversari, impiegando *solco nella terra* per gettarli a terra proni ed *emersione esplosiva* quando esce in superficie. Successivamente spende un punto azione per balzare in avanti e mordere il bersaglio prono più vicino. Quando è resa sanguinante, la creatura si immerge nella terra e utilizza il suo potere *recuperare energie*.

Bulette Feroce **Livello 18 Schermagliatore d'elite**
Bestia naturale Enorme PE 4.000

Iniziativa +13 **Sensi** Percezione +13; scurovisione, percezione tellurica 20
PF 360; **Sanguinante** 180; vedi anche *recuperare energie*
CA 36; **Tempra** 33, **Riflessi** 29, **Volontà** 29
Tiri salvezza +2
Velocità 8, scavo 8; vedi anche *solco nella terra*
Punti azione 1

Morso (standard; a volontà)
Prima di mordere, il bulette feroce può compiere un salto in lungo da fermo (come azione gratuita) senza provocare attacchi di opportunità; +23 contro CA; 2d8 + 10 danni, o 4d8 + 10 danni se il bersaglio è prono.

Emersione Esplosiva (standard; a volontà)
Emanazione ravvicinata 2; il bulette feroce proietta sassi e detriti in tutte le direzioni quando emerge all'improvviso dalla terra; +22 contro CA; 1d8 + 10 danni.

Solco nella Terra (movimento; a volontà)
Il bulette feroce può muoversi fino alla propria velocità di scavo tenendosi appena al di sotto della superficie del terreno, evitando gli attacchi di opportunità mentre passa sotto i quadretti delle altre creature. Mentre passa sotto lo spazio di una creatura Grande o inferiore, il bulette compie un attacco contro quella creatura: +17 contro Tempra; se colpisce, il bersaglio viene buttato a terra prono.

Eruzione dalla Terra
I quadretti nei quali il bulette feroce emerge e quelli che lascia quando si immerge nella terra diventano terreno difficile.

Recuperare Energie (standard; incontro) ✦ **Guarigione**
Il bulette feroce spende un impulso curativo e recupera 90 punti ferita. Riceve inoltre un bonus di +2 a tutte le difese fino all'inizio del suo turno successivo.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
Abilità Atletica +24, Tenacia +23
For 30 (+19) **Des** 15 (+11) **Sag** 18 (+13)
Cos 28 (+18) **Int** 5 (+6) **Car** 12 (+10)

Conoscenze dei bulette

Se supera una prova di Natura, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: I bulette vengono a volte chiamati "squali terrestri". Vivono dentro ad alveoli nel sottosuolo, nelle grotte o a volte anche in superficie. Di rado scavano raggiungendo profondità superiori a una decina di metri.

Gruppi di incontro

I bulette sono creature solitarie, ma di tanto in tanto risalgono in superficie e si uniscono a una battaglia già in corso.

Incontro di livello 9 (PE 2.000)
- 1 bulette (livello 9 schermagliatore d'elite)
- 3 troll (livello 9 bruto)

BEN WOOTTEN

I CAMBION SONO LA PROGENIE DI DIAVOLI e di mortali depravati o inconsapevoli, ed ereditano i tratti peggiori di ciascun genitore.

Cambion Spada Infernale **Livello 8 Bruto**
Umanoide immortale Medio (diavolo) PE 350

Iniziativa +8 **Sensi** Percezione +7; scurovisione
PF 106; **Sanguinante** 53
CA 20; **Tempra** 20, **Riflessi** 18, **Volontà** 21
Resistenza 10 fuoco
Velocità 6, volo 8 (maldestro)

Spadone (standard; a volontà) ✦ **Arma, Fuoco**
+10 contro CA; 1d10 + 5 danni, e 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Carica Turbinante
Quando una spada infernale carica un nemico, può compiere un attacco con lo spadone contro tutti i nemici entro la sua portata alla fine della propria carica.

Impeto Trionfante
Il cambion spada infernale riceve 5 punti ferita temporanei ogni volta che rende sanguinante un nemico o lo riduce a 0 punti ferita o meno.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Supernal
Abilità Atletica +13, Intimidire +14

For 20 (+9)	**Des** 18 (+8)	**Sag** 16 (+7)
Cos 16 (+7)	**Int** 10 (+4)	**Car** 21 (+9)

Equipaggiamento cotta di maglia, spadone

Tattiche delle spade infernali

Un cambion spada infernale si lancia alla carica verso un gruppo di avversari e utilizza il suo potere *carica turbinante*. Successivamente, si concentra su un solo nemico che percepisce come più debole degli altri, sperando di renderlo sanguinante o ucciderlo e ricevere così il beneficio del suo *impeto trionfante*.

Cambion Magus del Fuoco Infernale **Livello 18 Artigliere**
Umanoide immortale Medio (diavolo) PE 2.000

Iniziativa +14 **Sensi** Percezione +13; scurovisione
PF 130; **Sanguinante** 65
CA 30 (34 contro attacchi a distanza); **Tempra** 27, **Riflessi** 30, **Volontà** 32
Resistenza 15 fuoco
Velocità 6, volo 8 (maldestro)

Bastone Ferrato (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+20 contro CA; 1d8 + 2 danni.

Raggio di Fuoco Infernale (standard; a volontà) ✦ **Fuoco**
Gittata 20; +22 contro Riflessi; 2d8 + 8 danni da fuoco, e il bersaglio viene buttato a terra prono.

Pira dell'Anima (standard; ricarica ⚅ ⚅) ✦ **Fuoco**
Emanazione ad area 1 entro 10; +22 contro Riflessi; 1d10 + 8 danni da fuoco, e 5 danni continuati da fuoco (tiro salvezza termina).

Mantello dell'Anima
Un mantello di energia dell'anima protegge il magus del fuoco infernale, conferendogli un bonus di +4 alla CA e alla difesa di Riflessi contro gli attacchi a distanza (già incluso nelle statistiche).

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Supernal
Abilità Arcano +20, Diplomazia +22, Raggirare +22

For 14 (+11)	**Des** 20 (+14)	**Sag** 19 (+13)
Cos 16 (+12)	**Int** 22 (+15)	**Car** 27 (+17)

Equipaggiamento vesti, bastone ferrato

Tattiche dei magus del fuoco infernale

Un magus del fuoco infernale prende di mira i nemici con il suo *raggio di fuoco infernale*, gettandoli a terra proni e consentendo ai suoi alleati di ottenere il vantaggio in combattimento. Contro avversari in gruppo compatto, il magus del fuoco infernale utilizza pira dell'anima.

Conoscenze dei cambion

Se supera una prova di Religione, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: Alcuni cambion nascono da madri umane e vengono allevati come bambini malefici nel mondo naturale, mentre altri nascono da succubi o altri diavoli e crescono nei Nove Inferi.

Gruppi di incontro

I diabolici cambion servono frequentemente come guardie del corpo, luogotenenti o consiglieri di formidabili esseri malvagi, in particolare i diavoli.

Incontro di livello 8 (PE 1.800)
- 4 cambion spada infernale (livello 8 bruto)
- 1 succube (livello 9 controllore)

Incontro di livello 18 (PE 10.400)
- 2 cambion magus del fuoco infernale (livello 18 artigliere)
- 1 rakshasa nobile (livello 19 controllore)
- 2 elementali macigni roccia di fuoco (livello 18 soldato)

ANNE STOKES

CAVALIERE DELLA MORTE

I CAVALIERI DELLA MORTE FURONO POTENTI GUERRIERI che preferirono una eternità di non morte piuttosto che affrontare la fine della loro esistenza mortale. Con le anime ora vincolate alle armi che impugnano, i cavalieri della morte brandiscono poteri necrotici in aggiunta alla loro non sminuita prestanza marziale.

L'armatura e le armi di un cavaliere della morte sono gli stessi oggetti che utilizzava in vita, ma il loro aspetto viene spesso trasformato in un macabro riflesso della loro forma passata. L'armatura appare annerita dal fuoco, istoriata di rune blasfeme e spesso adorna di spuntoni macchiati di sangue. L'arma, che contiene l'anima del cavaliere della morte, è invece ancora lucida e splendente, ma crepita di oscura energia necrotica.

"Cavaliere della morte" è un archetipo di mostro, che può essere applicato ai personaggi non giocanti. Per le regole sulla creazione di nuovi cavalieri della morte utilizzando questo archetipo, consultare la *Guida del Dungeon Master*.

CONOSCENZE DEI CAVALIERI DELLA MORTE

Se supera una prova di Religione, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 20: I cavalieri della morte sono guerrieri scheletrici che conservano l'intelligenza e le capacità combattive che avevano da vivi. Spesso comandano altri soldati non morti in una spietata guerra contro i viventi.

CD 25: Un cavaliere della morte reca la propria anima nella sua arma, che ha il potere di divenire spettrale e trapassare le armature come se non ci fossero. Se si prende l'arma di un cavaliere della morte, la creatura resta frastornata e debilitata. L'arma di un cavaliere della morte frastorna e indebolisce chiunque altro la impugni, a meno che il cavaliere non sia stato distrutto. Se si spezza l'arma di un cavaliere della morte, il cavaliere la può riparare semplicemente toccandola.

CD 30: Si dice che il rituale per diventare un cavaliere della morte sia stato inventato da Orcus, Principe Demoniaco dei Non Morti. Molti cavalieri della morte hanno avuto accesso al rituale contattando direttamente Orcus o uno dei suoi servitori, ma qualcuno ha scoperto il rituale con altri mezzi.

GRUPPI DI INCONTRO

I cavalieri della morte guidano spesso altri non morti nella guerra contro i vivi.

Incontro di livello 16 (PE 7.600)
- 1 cavaliere della morte umano (livello 17 soldato d'elite)
- 2 ghoul abissali (livello 16 schermagliatore)
- 2 wraith spada (livello 17 appostato)

Incontro di livello 24 (PE 33.750)
- 1 cavaliere della morte dragonide (livello 25 soldato d'elite)
- 1 viverna funesta (livello 24 schermagliatore)
- 1 teschio infuocato superiore (livello 24 artigliere)
- 6 ghoul abissali mirmidoni (livello 23 gregario)

Cavaliere della Morte (Guerriero Umano) Livello 17 Soldato d'elite
Umanoide naturale Medio (non morto) PE 3.200

Iniziativa +11 **Sensi** Percezione +8; scurovisione
Schierare Non Morti aura 10; gli alleati non morti di livello inferiore nell'aura ricevono un bonus di +2 ai loro tiri per colpire.
PF 264; **Sanguinante** 132; vedi anche *recuperare energie*
CA 35; **Tempra** 32, **Riflessi** 26, **Volontà** 27
Immunità malattia, veleno; **Resistenza** 10 necrotico; **Vulnerabilità** 10 radioso
Tiri salvezza +2
Velocità 5
Punti azione 1

Spada dell'Anima (standard; a volontà) ✦ **Arma, Necrotico**
+23 contro CA; 1d8 + 12 danni più 5 danni necrotici (più 2d6 danni necrotici extra in caso di colpo critico).

Colpo Frenante (standard; a volontà) ✦ **Arma, Necrotico**
Richiede spada dell'anima; +23 contro CA; 1d8 + 12 danni più 5 danni necrotici, e il cavaliere della morte può compiere un attacco basilare in mischia come interruzione immediata contro il bersaglio se quest'ultimo scatta nel suo turno successivo.

Sfida del Combattente (standard; a volontà) ✦ **Arma, Necrotico**
Richiede spada dell'anima; +23 contro CA; 1d8 + 12 danni più 5 danni necrotici, e il bersaglio viene spinto di 2 quadretti. Tutti i nemici entro 2 quadretti dal bersaglio sono marchiati fino alla fine del turno successivo del cavaliere della morte.

Fiamme Sacrileghe (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Fuoco, Necrotico**
Emanazione ravvicinata 2; +19 contro Riflessi; 6d8 + 12 danni da fuoco e necrotici alle creature viventi. Le creature non morte all'interno del raggio di emanazione (incluso il cavaliere della morte) infliggono 2d6 danni da fuoco extra con i loro attacchi in mischia fino alla fine del turno successivo del cavaliere della morte.

Sfida in Combattimento
Ogni volta che il cavaliere della morte attacca un nemico, che il suo attacco colpisca o meno, può marchiare quell'avversario. Il marchio dura fino alla fine del turno successivo del cavaliere della morte. In aggiunta, ogni volta che un nemico adiacente scatta, il cavaliere della morte può compiere un attacco basilare in mischia contro quell'avversario (come interruzione immediata).

Recuperare Energie (standard; incontro) ✦ **Guarigione**
Il cavaliere della morte spende un impulso curativo e recupera 66 punti ferita. Inoltre, riceve un bonus di +2 alle sue difese fino all'inizio del suo turno successivo.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune

For 20 (+13)	**Des** 12 (+9)	**Sag** 11 (+8)
Cos 18 (+12)	**Int** 13 (+9)	**Car** 14 (+10)

Equipaggiamento corazza di piastre, scudo leggero, spada dell'anima (spada lunga)

TATTICHE DEL CAVALIERE DELLA MORTE UMANO

Questo cavaliere della morte utilizza *colpo frenante* e *sfida in combattimento* un round dopo l'altro. Se i suoi alleati stanno subendo gravi danni, il cavaliere della morte usa *sfida del combattente* per attirare gli attacchi, spendendo un punto azione se necessario per avvalersi di *recuperare energie*. Infine, quando è circondato da numerosi alleati e nemici, il cavaliere della morte ricorre a *fiamme sacrileghe*.

Cavaliere della Morte (Dragonide Paladino) Livello 25 Soldato d'elite
Umanoide naturale Medio (non morto) PE 14.000

Iniziativa +16 **Sensi** Percezione +14; scurovisione

Schierare Non Morti aura 10; gli alleati non morti di livello inferiore nell'aura ricevono un bonus di +2 ai loro tiri per colpire.

PF 373; **Sanguinante** 186; vedi anche *recuperare energie*

CA 41; **Tempra** 39, **Riflessi** 34, **Volontà** 37

Immunità malattia, veleno; **Resistenza** 15 necrotico; **Vulnerabilità** 15 radioso

Tiri salvezza +2

Velocità 5

Punti azione 1

Spada dell'Anima (standard; a volontà) ✦ **Arma, Necrotico**
+31 contro CA; 1d8 + 16 danni più 5 danni necrotici (più 3d6 danni necrotici extra in caso di colpo critico).

Colpo Valoroso (standard; a volontà) ✦ **Arma, Necrotico**
Richiede spada dell'anima; +31 contro CA, con un bonus di +1 al tiro per colpire per ogni alleato adiacente; 2d8 + 16 danni più 5 danni necrotici.

Punizione Terrificante (standard; incontro) ✦ **Arma, Paura**
Richiede spada dell'anima; +31 contro CA; 3d8 + 16 danni, e il bersaglio viene spinto di 5 quadretti e non può avvicinarsi al cavaliere della morte nel suo prossimo turno.

Sfida Divina (minore; a volontà) ✦ **Necrotico**
Gittata 5; il bersaglio è marchiato fino a quando il cavaliere della morte non utilizza questo potere contro un altro bersaglio. Se il soggetto compie un attacco che non include il cavaliere della morte tra i bersagli, il soggetto subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire e 14 danni necrotici.

Fiamme Sacrileghe (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Fuoco, Necrotico**
Emanazione ravvicinata 2; +27 contro Riflessi; 6d8 + 14 danni da fuoco e necrotici alle creature viventi. Le creature non morte all'interno del raggio di emanazione (incluso il cavaliere della morte) infliggono 2d6 danni da fuoco extra con i loro attacchi in mischia fino alla fine del turno successivo del cavaliere della morte.

Recuperare Energie (standard; incontro) ✦ **Guarigione**
Il cavaliere della morte spende un impulso curativo e recupera 93 punti ferita. Inoltre, riceve un bonus di +2 alle sue difese fino all'inizio del suo turno successivo.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Draconico

For 25 (+19)	**Des** 14 (+14)	**Sag** 14 (+14)
Cos 15 (+14)	**Int** 13 (+13)	**Car** 21 (+17)

Equipaggiamento corazza di piastre, scudo pesante, spada dell'anima (spada lunga)

Tattiche del cavaliere della morte dragonide

Questo cavaliere della morte proclama una *sfida divina* in ogni round e resta adiacente a uno o più dei suoi alleati per massimizzare l'efficacia del suo potere *colpo valoroso*. Quando viene assalito da uno sciame di combattenti in mischia, il cavaliere della morte utilizza *punizione terrificante* contro il bersaglio dall'aspetto più forte, oppure *fiamme sacrileghe* contro l'intero gruppo. Una volta reso sanguinante, spende il suo punto azione per avvalersi di *recuperare energie*.

Arma dell'anima

Il rituale per diventare un cavaliere della morte richiede al lanciatore di vincolare la propria essenza immortale all'arma usata nel rituale. Se questa arma dell'anima si spezza o viene distrutta, il cavaliere della morte può ripristinarla alla condizione originale semplicemente toccandola come azione minore.

Un cavaliere della morte privato della sua arma è frastornato e indebolito fino a quando non la recupera. Qualsiasi creatura a parte il cavaliere della morte è invece frastornata e indebolita finché porta l'arma dell'anima.

L'arma dell'anima perde le sue proprietà mistiche quando il cavaliere della morte viene distrutto.

MARC SASSO

CAVALLO

Questi animali sono usati ovunque come cavalcature o bestie da soma. I cavalli selvaggi sono inoltre una vista comune nelle valli e pianure del mondo, oltre che nella Selva Fatata. I corsieri celestiali sono una razza speciale, infusa di energia divina e allevata per servire solo i più nobili guerrieri. Sono molto più intelligenti dei normali cavalli: sebbene non sappiano parlare, capiscono vagamente la lingua del loro cavaliere.

Gruppi di incontro

Branchi di cavalli selvaggi percorrono le pianure e le vallate del mondo, ma un incontro con un cavallo presuppone quasi sempre di doversi occupare anche del suo cavaliere.

Incontro di livello 4 (PE 900)
- 3 cavalli da guerra (livello 3 bruto)
- 3 umani guardiani (livello 3 soldato)

Cavallo da Galoppo — **Livello 1 Bruto**
Bestia naturale Grande — PE 100

Iniziativa +1 — **Sensi** Percezione +5; visione crepuscolare
PF 36; **Sanguinante** 18
CA 14; **Tempra** 15, **Riflessi** 13, **Volontà** 10
Velocità 10

(+) **Calcio** (standard; a volontà)
+4 contro CA; 1d6 + 4 danni.

Allineamento Senza allineamento — **Linguaggi** -

For 19 (+4)	**Des** 13 (+1)	**Sag** 11 (+0)
Cos 16 (+3)	**Int** 2 (-4)	**Car** 9 (-1)

Tattiche dei cavalli da galoppo

Questi cavalli di solito entrano in panico e fuggono di fronte al pericolo, colpendo con gli zoccoli solo quando sono spaventati o in trappola.

Cavallo da Guerra — **Livello 3 Bruto**
Bestia naturale Grande (cavalcatura) — PE 150

Iniziativa +3 — **Sensi** Percezione +8; visione crepuscolare
PF 58; **Sanguinante** 29
CA 17; **Tempra** 16, **Riflessi** 14, **Volontà** 14
Velocità 8

(+) **Calcio** (standard; a volontà)
+6 contro CA; 1d6 + 5 danni.

† **Travolgimento** (standard; a volontà)
Il cavallo da guerra può muoversi fino alla propria velocità ed entrare negli spazi dei nemici. Questo movimento provoca attacchi di opportunità, e il cavallo deve terminarlo in uno spazio non occupato. Quando entra nello spazio di un nemico, il cavallo compie un attacco di travolgimento: +4 contro Riflessi; 1d6 + 6 danni, e il bersaglio viene buttato a terra prono.

Corsiere (quando è cavalcato da una creatura amichevole di 3° livello o superiore; a volontà) ✦ **Cavalcatura**
Il cavallo da guerra concede al suo cavaliere un bonus di +5 ai tiri dei danni negli attacchi di carica.

Allineamento Senza allineamento — **Linguaggi** -

For 21 (+6)	**Des** 14 (+3)	**Sag** 14 (+3)
Cos 18 (+5)	**Int** 2 (-3)	**Car** 10 (+1)

Tattiche dei cavalli da guerra

A differenza dei cavalli da galoppo, questi animali sono addestrati per la battaglia. Quando vengono cavalcati aggressivamente, travolgono i nemici o li colpiscono con gli zoccoli.

Corsiere Celestiale — **Livello 10 Soldato**
Bestia immortale Grande (cavalcatura) — PE 500

Iniziativa +10 — **Sensi** Percezione +12; visione crepuscolare
PF 111; **Sanguinante** 55
CA 26; **Tempra** 24, **Riflessi** 22, **Volontà** 21
Tiri salvezza +5 contro effetti di paura
Velocità 8; vedi anche *trotto dello zefiro*

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

† **Travolgimento** (standard; a volontà)
Il corsiere celestiale può muoversi fino alla propria velocità ed entrare negli spazi dei nemici. Questo movimento provoca attacchi di opportunità, e il corsiere deve terminarlo in uno spazio non occupato. Quando entra nello spazio di un nemico, il corsiere compie un attacco di travolgimento: +14 contro Riflessi; 1d8 + 6 danni, e il bersaglio viene buttato a terra prono.

Carica Celestiale (quando è cavalcato da una creatura amichevole di 10° livello o superiore; a volontà) ✦ **Cavalcatura, Radioso**
Negli attacchi di carica, il cavaliere di un corsiere celestiale infligge 2d6 danni radiosi extra.

Trotto dello Zefiro
Il corsiere celestiale ignora il terreno difficile e può muoversi su qualunque superficie solida o liquida.

Allineamento Legale buono — **Linguaggi** -

For 23 (+11)	**Des** 17 (+8)	**Sag** 15 (+7)
Cos 23 (+11)	**Int** 3 (+1)	**Car** 15 (+7)

Tattiche dei corsieri celestiali

In battaglia, queste nobili cavalcature si lanciano alla carica senza timore, travolgendo i nemici e ignorando il terreno difficile.

CHIMERA

Per quanto riguarda i tesori le chimere hanno un occhio degno di un drago, e le loro caverne sono costellate di gingilli luccicanti e delle ossa delle prede massacrate. Sopravvivono bene in qualsiasi clima, purché vi sia abbondante nutrimento.

Chimera	**Livello 15 Bruto d'elite**
Bestia magica naturale Grande	PE 2.400

Iniziativa +10 **Sensi** Percezione +14; visione onnidirezionale, scurovisione

PF 366; **Sanguinante** 183; vedi anche *soffio sanguinante*

CA 27; **Tempra** 29, **Riflessi** 23, **Volontà** 24

Resistenza 10 fuoco

Tiri salvezza +2

Velocità 6, volo 10 (maldestro), volo esteso 15

Punti azione 1

(+) **Morso del Leone** (standard; a volontà)
+18 contro CA; 2d8 + 7 danni.

+ **Carica dell'Ariete** (standard; a volontà)
La chimera compie un attacco di carica; +19 contro CA; 1d10 + 11 danni, e il bersaglio viene spinto di 1 quadretto o buttato a terra prono.

+ **Tripla Minaccia** (standard; a volontà)
La chimera compie i seguenti tre attacchi in mischia, ognuno contro un bersaglio diverso:
Morso del Leone +18 contro CA; 2d8 + 7 danni.
Morso del Drago +18 contro CA; 3d6 + 7 danni.
Cornata dell'Ariete +18 contro CA; 1d10 + 7 danni, e il bersaglio viene buttato a terra prono.

Soffio del Drago (standard; incontro) ✦ **Fuoco**
Propagazione ravvicinata 5; +16 contro Riflessi; 2d6 + 3 danni, e 10 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Soffio Sanguinante (gratuita, quando è resa sanguinante per la prima volta; incontro)
La chimera ricarica e impiega nuovamente *soffio del drago*.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune, Draconico

For 24 (+14)	**Des** 17 (+10)	**Sag** 14 (+9)
Cos 23 (+13)	**Int** 5 (+4)	**Car** 17 (+10)

Tattiche delle chimere

Una chimera inizia il combattimento caricando l'avversario più vicino e utilizzando la sua *carica dell'ariete*. Poi si posiziona in maniera da poter impiegare il suo potere *tripla minaccia* o *soffio del drago*. La prima volta che usa il potere *tripla minaccia*, spende un punto azione per utilizzarlo di nuovo nello stesso turno. La chimera scatena nuovamente il suo *soffio del drago* quando è resa sanguinante per la prima volta, dirigendolo sul gruppo di nemici più vicino e numeroso.

Conoscenze delle chimere

Se supera una prova di Natura, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 20: Le chimere sono carnivori aggressivi che vivono nelle caverne e saccheggiano le campagne per nutrirsi. Pur avendo tre teste, tuttavia, non sono particolarmente intelligenti.

CD 25: Pur essendo poco intelligenti, le chimere possono essere addestrate come cavalcature o animali da guardia.

La testa di drago di una chimera somiglia a quella di un drago rosso, sebbene siano possibili le teste di altri draghi cromatici. Il tipo di danni causati dall'arma a soffio della chimera cambia a seconda del colore della testa di drago (per esempio, danni da acido per la testa di drago nero), e anche la resistenza della chimera cambia per rispecchiare quel tipo di danno.

JAMES ZHANG

Gruppi di incontro

Le chimere vengono spesso incontrate in gruppi di due o tre esemplari. Le creature più scaltre a volte le addestrano per usarle come guardiani o animali da compagnia.

Incontro di livello 15 (PE 6.000)
- 2 chimere (livello 15 bruto d'elite)
- 2 giganti delle colline (livello 13 bruto)

Incontro di livello 15 (PE 6.400)
- 1 chimera (livello 15 bruto d'elite)
- 1 azer negriero (livello 17 controllore)
- 6 azer combattenti (livello 17 gregario)

CHUUL

Un chuul può stare in agguato in laghi sotterranei, polle stagnanti, grotte malsane e fetide fognature, in paziente attesa che la sua preda passi nelle vicinanze.

Chuul **Livello 10 Soldato**
Bestia magica aberrante Grande (acquatica) PE 500
Iniziativa +10 **Sensi** Percezione +9; scurovisione
PF 109; **Sanguinante** 54
CA 27; **Tempra** 26, **Riflessi** 20, **Volontà** 21
Velocità 6, nuoto 6
Chela (standard; a volontà)
Portata 2; +17 contro CA; 1d6 + 6 danni, o 3d6 + 6 danni contro una creatura immobilizzata.
Doppio Attacco (standard; a volontà) ✦ **Veleno**
Il chuul compie due attacchi con le chele. Se entrambe le chele colpiscono un singolo bersaglio, la creatura effettua un attacco secondario contro di lui usando i tentacoli. *Attacco secondario:* +14 contro Tempra; il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).
Rete di Tentacoli ✦ **Veleno**
Una creatura colpita dall'attacco di opportunità di un chuul è immobilizzata fino alla fine del turno successivo del chuul.
Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Gergo delle Profondità
For 22 (+11) **Des** 16 (+8) **Sag** 18 (+9)
Cos 21 (+10) **Int** 4 (+2) **Car** 14 (+7)

Tattiche dei chuul

Un chuul si nasconde appena sotto la superficie di uno specchio d'acqua torbida, attendendo pazientemente la sua preda. Al momento giusto, balza rapidamente fuori dall'acqua, chiude le sue enormi chele sul corpo dell'avversario e lo paralizza coi tentacoli velenosi che circondano la sua bocca.

Chuul Juggernaut **Livello 23 Soldato d'elite**
Bestia magica aberrante Enorme (acquatica) PE 10.200
Iniziativa +17 **Sensi** Percezione +17; scurovisione
Gemito Psichico (Psichico) aura 1; un chuul juggernaut emette un costante ronzio di energia psichica. I nemici nell'aura subiscono una penalità di -2 alla difesa di Volontà e ricevono vulnerabilità 5 psichico.
PF 434; **Sanguinante** 217
CA 39; **Tempra** 37, **Riflessi** 31, **Volontà** 33
Tiri salvezza +2
Velocità 7, nuoto 7
Punti azione 1
Chela (standard; a volontà)
Portata 3; +30 contro CA; 2d8 + 8 danni, o 5d8 + 8 danni contro una creatura immobilizzata.
Doppio Attacco (standard; a volontà) ✦ **Veleno**
Il chuul juggernaut compie due attacchi con le chele. Se entrambe le chele colpiscono un singolo bersaglio, la creatura effettua un attacco secondario contro di lui usando i tentacoli. *Attacco secondario:* +28 contro Tempra; il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).
Esca Psichica (standard; a volontà) ✦ **Psichico**
Gittata 10; +29 contro Volontà; 2d10 + 3 danni psichici, e il bersaglio viene tirato per 5 quadretti.
Rete di Tentacoli ✦ **Veleno**
Una creatura colpita dall'attacco di opportunità di un chuul juggernaut è immobilizzata fino alla fine del turno successivo del chuul.
Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Gergo delle Profondità
For 27 (+19) **Des** 19 (+15) **Sag** 22 (+17)
Cos 25 (+18) **Int** 4 (+8) **Car** 16 (+14)

Tattiche dei chuul juggernaut

Questa creatura è più temeraria della sua cugina più piccola, e lascia con piacere la sicurezza della sua tana acquatica per andare in cerca di prede. Se immobilizza un nemico, spende il suo punto azione per compiere subito un altro *doppio attacco* contro lo stesso bersaglio. Se non può raggiungere i nemici con i propri attacchi in mischia, il chuul juggernaut utilizza *esca psichica* per trascinarli alla sua portata.

Conoscenze dei chuul

Se supera una prova di Dungeon, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: Un chuul divora quasi completamente le prede che cattura, fatta eccezione per il cervello. I cervelli sono sgradevoli e velenosi per i chuul, ma mangiano tutto il resto, arrivando persino a staccare dal cervello i più saporiti frammenti di cranio.

Gruppi di incontro

I chuul si trovano spesso in compagnia e nei pressi degli insediamenti dei mind flayer, dove possono smaltire i cadaveri senza cervello che i loro padroni illithid hanno scartato. I chuul vengono inoltre addestrati al lavoro da altri mostri, come trogloditi o grimlock.

Incontro di livello 10 (PE 2.500)
- 2 chuul (livello 10 soldato)
- 1 coccodrillo degli acquitrini fatati (livello 10 soldato d'elite)
- 1 strega degli acquitrini (livello 10 schermagliatore)

Incontro di livello 23 (PE 25.500)
- 1 chuul juggernaut (livello 23 soldato d'elite)
- 3 abomini immondi di sangue (livello 23 soldato)

FRANCIS TSAI

CICLOPE

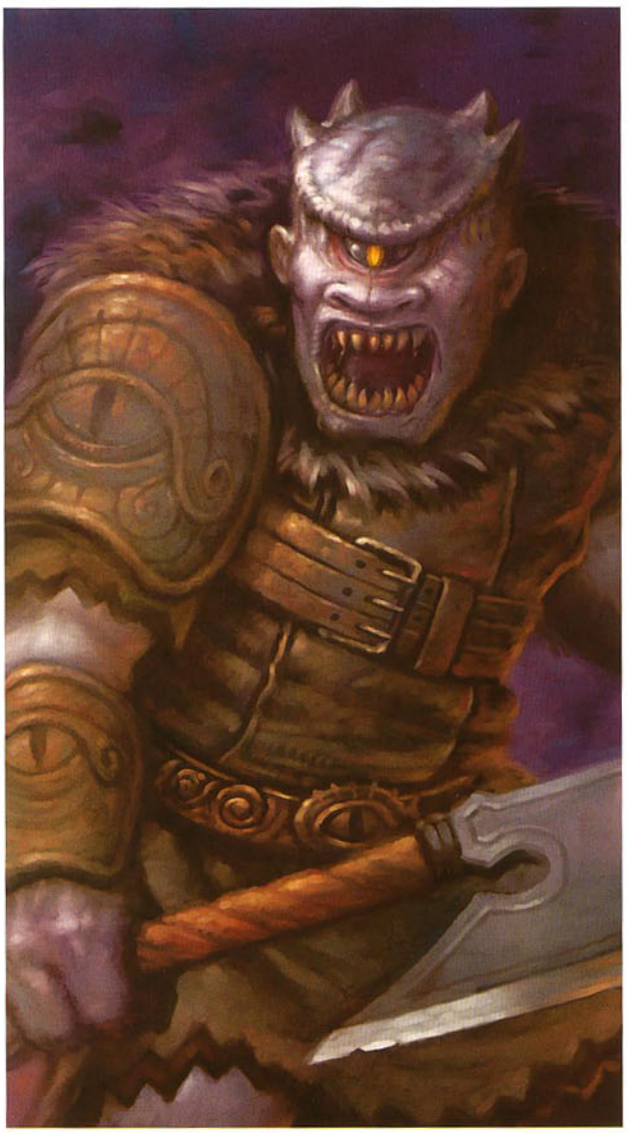
I CICLOPI SONO GIGANTI CON UN OCCHIO SOLO originari della Selva Fatata. Agiscono di solito come servitori di padroni più potenti e dalle ambizioni oscure.

Ciclope Guardiano	**Livello 14 Gregario**
Umanoide fatato Grande	PE 250

Iniziativa +8 **Sensi** Percezione +13; vista reale 6
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.
CA 27; **Tempra** 26, **Riflessi** 23, **Volontà** 23
Velocità 6
⊕ **Ascia da Battaglia** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Portata 2; +17 contro CA; 7 danni.
† **Malocchio** (reazione immediata, quando un attacco in mischia manca il ciclope guardiano; a volontà)
Il ciclope guardiano compie un attacco basilare in mischia contro l'aggressore.

Allineamento Senza allineamento		**Linguaggi** Elfico
For 22 (+11)	**Des** 16 (+8)	**Sag** 17 (+8)
Cos 20 (+10)	**Int** 11 (+5)	**Car** 11 (+5)

Equipaggiamento armatura di pelle, scudo pesante, ascia da battaglia



TATTICHE DEI CICLOPI GUARDIANI

I ciclopi guardiani circondano il nemico, sfruttando al massimo la loro portata. Poi si avvicinano e usano *malocchio* contro i nemici che tentano di attaccarli.

Ciclope Combattente	**Livello 16 Gregario**
Umanoide fatato Grande	PE 350

Iniziativa +11 **Sensi** Percezione +18; vista reale 6
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.
CA 32; **Tempra** 31, **Riflessi** 27, **Volontà** 29
Velocità 6
⊕ **Ascia da Battaglia** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Portata 2; +22 contro CA; 8 danni.
† **Malocchio** (reazione immediata, quando un attacco in mischia manca il ciclope combattente; a volontà)
Il ciclope conbattente compie un attacco basilare in mischia contro l'aggressore.

Allineamento Senza allineamento		**Linguaggi** Elfico
For 25 (+15)	**Des** 16 (+11)	**Sag** 20 (+13)
Cos 22 (+14)	**Int** 10 (+8)	**Car** 13 (+9)

Equipaggiamento armatura di pelle, scudo pesante, ascia da battaglia

TATTICHE DEI CICLOPI COMBATTENTI

I ciclopi combattenti sono di solito assegnati alla protezione di creature con il ruolo di artigliere o controllore. Se il loro protetto viene attaccato, i ciclopi combattenti entrano rapidamente in azione e usano tattiche simili a quelle dei ciclopi guardiani.

Ciclope Impalatore	**Livello 14 Artigliere**
Umanoide fatato Grande	PE 1.000

Iniziativa +10 **Sensi** Percezione +16; vista reale 6
PF 111; **Sanguinante** 55
CA 28; **Tempra** 28, **Riflessi** 25, **Volontà** 26
Velocità 8
⊕ **Lancia** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Portata 2; +19 contro CA; 1d10 + 6 danni.
⤳ **Lancia** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Gittata 10/20; +19 contro CA; 1d10 + 6 danni.
⤳ **Raffica di Lance** (standard; ricarica ⁞⁞) ✦ **Arma**
Il ciclope impalatore compie 2 attacchi a distanza con la lancia contro bersagli diversi distanti non più di 2 quadretti fra loro; gittata 10; +19 contro CA; 2d6 + 6 danni, e 5 danni continuati (tiro salvezza termina).
⤳ **Malocchio** (minore; a volontà)
Gittata visuale; il ciclope impalatore riceve un bonus di +2 agli attacchi a distanza contro il bersaglio. Può designare un solo bersaglio alla volta per il suo *malocchio*.

Allineamento Senza allineamento		**Linguaggi** Elfico
Abilità Atletica +18		
For 23 (+13)	**Des** 16 (+10)	**Sag** 19 (+11)
Cos 21 (+12)	**Int** 10 (+7)	**Car** 12 (+8)

Equipaggiamento armatura di cuoio, 12 lance (in fascio dietro la schiena)

TATTICHE DEI CICLOPI IMPALATORI

Un ciclope impalatore utilizza il suo *malocchio* in ogni round e scaglia lance contro il bersaglio designato tenendosi a distanza di sicurezza. Ogni volta che gli è possibile, usa una *raffica di lance*.

HOWARD LYON

Ciclope Scorridore **Livello 14 Schermagliatore**
Umanoide fatato Grande PE 1.000

Iniziativa +12 **Sensi** Percezione +16; vista reale 6
Aura di Derisione aura 10; un nemico nell'aura che compie un attacco di opportunità contro qualsiasi bersaglio subisce una penalità di -5 al suo tiro per colpire.
PF 141; **Sanguinante** 70
CA 29; **Tempra** 28, **Riflessi** 25, **Volontà** 26
Velocità 8

Spadone (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Portata 2; +20 contro CA; 1d12 + 6 danni.

Malocchio (minore; a volontà)
Gittata 20; il ciclope scorridore può designare solo un bersaglio alla volta per il suo *malocchio*. Può muoversi di 2 quadretti ogni volta che scatta da un quadretto adiacente al bersaglio designato.

Alacrità della Selva Fatata (gratuita, quando il ciclope scorridore colpisce il bersaglio del suo *malocchio*; ricarica ⚃)
Il ciclope scorridore ottiene un'azione di movimento extra, che deve utilizzare prima della fine del suo turno.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Elfico

For 23 (+13)	**Des** 16 (+10)	**Sag** 19 (+11)
Cos 21 (+12)	**Int** 10 (+7)	**Car** 12 (+8)

Equipaggiamento cotta di maglia, spadone

Tattiche dei ciclopi scorridori

Un ciclope scorridore è un maestro del "mordi e fuggi", utilizzando il suo potere *malocchio* per muoversi intorno ai nemici e disorientare i loro attacchi di opportunità.

Ciclope Falciatore **Livello 16 Soldato**
Umanoide fatato Grande PE 1.400

Iniziativa +13 **Sensi** Percezione +18; vista reale 6
PF 158; **Sanguinante** 79
CA 33; **Tempra** 31, **Riflessi** 27, **Volontà** 29
Velocità 8

Ascia da Battaglia (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Portata 2; +23 contro CA; 1d12 + 7 danni.

Malocchio (minore; a volontà)
Gittata 20; il ciclope falciatore può designare solo un bersaglio alla volta per il suo *malocchio*, e riceve i seguenti benefici:
✦ Se il bersaglio designato manca uno degli alleati del ciclope falciatore con un attacco in mischia, il ciclope può compiere un attacco basilare in mischia contro quel nemico come reazione immediata.
✦ Se il bersaglio designato si muove oltre la portata del ciclope falciatore, quest'ultimo può scattare di 1 quadretto verso quel bersaglio come reazione immediata.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Elfico

For 25 (+15)	**Des** 16 (+11)	**Sag** 20 (+13)
Cos 22 (+14)	**Int** 10 (+8)	**Car** 13 (+9)

Equipaggiamento cotta di maglia, scudo leggero, ascia da battaglia

Tattiche dei ciclopi falciatori

Un ciclope falciatore utilizza il suo *malocchio* e successivamente si getta nella mischia, falciando i nemici che si trovano sulla sua strada.

ZOLTAN BOROS & GABOR SZIKSZAI

(Da sinistra a destra) ciclope impalatore, ciclope falciatore e ciclope scorridore

Ciclope Tessitore di Battaglia **Livello 17 Schermagliatore**
Umanoide fatato Grande PE 1.600

Iniziativa +14 **Sensi** Percezione +18; vista reale 6
PF 165; **Sanguinante** 82
CA 31; **Tempra** 30, **Riflessi** 28, **Volontà** 29
Velocità 8

(+) **Falcione** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Portata 2; +22 contro CA; 1d10 + 6 danni.

⇶ **Spazzata di Falcione** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Richiede falcione; propagazione ravvicinata 2; +22 contro CA; 1d10 + 6 danni, e il bersaglio viene spinto di 1 quadretto e buttato a terra prono.

Malocchio (minore; a volontà)
Gittata 20; il ciclope tessitore di battaglia può designare solo un bersaglio alla volta per il suo *malocchio*. Il bersaglio subisce una penalità di -2 alla propria velocità.

Trasferimento di Effetto (interruzione immediata, quando il ciclope tessitore di battaglia subisce un effetto che può essere terminato da un tiro salvezza; incontro)
L'effetto viene invece applicato al bersaglio designato per il *malocchio* del ciclope.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Elfico
Abilità Atletica +18
For 23 (+14) **Des** 18 (+12) **Sag** 20 (+13)
Cos 21 (+13) **Int** 10 (+8) **Car** 12 (+9)
Equipaggiamento cotta di maglia, falcione

Tattiche dei ciclopi tessitori di battaglia

All'inizio del combattimento, un ciclope tessitore di battaglia impiega *malocchio* per confondere un nemico altamente mobile. Confida nel suo potere *spazzata di falcione* per spingere indietro gli avversari in modo da potersi muovere sul campo di battaglia senza provocare attacchi di opportunità, e utilizza *trasferimento di effetto* per scrollarsi di dosso un effetto debilitante.

Ciclope Sciamano delle Tempeste **Livello 17 Artigliere**
Umanoide fatato Grande PE 1.600

Iniziativa +11 **Sensi** Percezione +17; vista reale 6
PF 128; **Sanguinante** 64
CA 29; **Tempra** 28, **Riflessi** 26, **Volontà** 27
Velocità 8; vedi anche *ali del vento*

(+) **Bastone Ferrato** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Tuono**
Portata 2; +22 contro CA; 2d4 + 4 danni più 1d8 danni da tuono.

(⚡) **Globo Tempestoso** (standard; a volontà) ✦ **Fulmine, Tuono**
Gittata 20; +20 contro Riflessi; 2d8 + 6 danni da fulmine e da tuono.

Malocchio (minore; a volontà)
Gittata 20; +20 contro Tempra; il bersaglio riceve vulnerabilità 5 ai danni da tuono e vulnerabilità 5 ai danni da fulmine (tiro salvezza termina entrambi gli effetti).

✸ **Scoppio di Tempesta** (standard; incontro) ✦ **Fulmine, Tuono, Zona**
Emanazione ad area 2 entro 10; il potere crea una zona che dura fino alla fine dell'incontro. I nemici che si trovano all'interno della zona all'inizio del loro turno subiscono 2d8 danni da fulmine. Le fiamme non protette vengono estinte e i danni da fuoco continuati cessano immediatamente all'interno della zona.

Ali del Vento (minore; incontro)
Il ciclope sciamano delle tempeste ottiene una velocità di volo 8 (fluttuare) fino alla fine del suo turno successivo. Se non atterra prima di questo tempo, si schianta.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Elfico
For 18 (+12) **Des** 16 (+11) **Sag** 19 (+12)
Cos 20 (+13) **Int** 14 (+10) **Car** 15 (+10)
Equipaggiamento armatura di cuoio, bastone ferrato

Tattiche dei ciclopi sciamani delle tempeste

Il ciclope sciamano delle tempeste tenta di cogliere quanti più nemici possibile nel suo *scoppio di tempesta* prima di prendere di mira singoli avversari con i suoi poteri *malocchio* e *globo tempestoso*. Se messo alle strette, impiega *ali del vento* per volare in una posizione più sicura, oppure entra nella zona dello *scoppio di tempesta* per usarla come protezione.

Conoscenze dei ciclopi

Se supera una prova di Arcano, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 20: I ciclopi sono sudditi consenzienti dei fomorian, che considerano i giusti sovrani della Selva Fatata; anzi, credono che siano degli esseri divini. Pertanto, i ciclopi sono i seguaci più preziosi per i fomorian, servendoli come guardie del corpo, soldati e artigiani, ruoli che i fomorian considerano troppo svilenti, ma che non si fidano ad affidare a schiavi o sudditi privi di fede.

CD 25: I ciclopi sono artigiani sopraffini, e nelle profondità del Sottosuolo della Selva Fatata, i loro anziani più riveriti sono costantemente al lavoro per forgiare strumenti di immenso potere a beneficio dei loro padroni fomorian. Anelli magici, spade con lame fatte di fulmini e scudi che possono deviare il soffio di un drago: questi e altri sono i doni che i ciclopi depongono ai piedi di coloro che considerano degli dèi.

CD 30: A volte i ciclopi vagano nel mondo dietro ordine dei loro padroni. Lo fanno per soddisfare diversi scopi, ma spesso combattono contro gli elfi e depredano le tenute degli eladrin. In alcune occasioni, si alleano con i drow. Ogni volta che si verifica una simile alleanza, tornano in superficie le dicerie di un antico patto tra i fomorian e i drow, chiamato la "Dichiarazione di Eschatos". L'esatta natura di questo accordo, e le conoscenze che custodisce, sono a tutt'oggi sconosciuti. Quali che siano i termini specifici del patto, sembra che i ciclopi aiutino i drow a compiere piccole scorrerie e altre imprese malvagie.

CD 35: I ciclopi si originarono nella Selva Fatata sotto forma di eco imprevista degli ogre nel mondo naturale. Si dice che i fomorian li abbiano plasmati ed educati, un po' come gli antichi titani modellarono e influenzarono i giganti del mondo.

Gruppi di incontro

I ciclopi si incontrano solitamente in compagnia di altri ciclopi e fomorian. Seguendo le direttive dei loro oscuri signori, collaborano senza problemi con altri fatati malvagi.

Incontro di livello 12 (PE 3.800)
- 4 ciclopi guardiani (livello 14 gregario)
- 2 drow combattenti (livello 11 appostato)
- 1 drow maestro di lama (livello 13 schermagliatore d'elite)

Incontro di livello 17 (PE 8.000)
- 2 ciclopi tessitori di battaglia (livello 17 schermagliatore)
- 2 cinghiali furia tonante (livello 15 bruto)
- 1 fomorian combattente (livello 17 soldato d'elite)

Incontro di livello 17 (PE 8.000)
- 1 ciclope sciamano delle tempeste (livello 17 artigliere)
- 2 ciclopi tessitori di battaglia (livello 17 schermagliatore)
- 1 chimera (livello 15 bruto d'elite)

Incontro di livello 17 (PE 8.000)
- 2 ciclopi falciatori (livello 16 soldato)
- 2 ciclopi impalatori (livello 14 artigliere)
- 1 fomorian persecutore (livello 19 controllore d'elite)

CINGHIALE

I CUGINI SELVATICI DEL MAIALE DOMESTICO si possono trovare in qualunque area disabitata, dalle terre interne fredde alle foreste pluviali tropicali. Quando si arrabbiano, i cinghiali perdono ogni freno e diventano bestie insensate e distruttive.

Cinghiale Feroce — **Livello 6 Bruto**
Bestia naturale Grande (cavalcatura) — PE 250

Iniziativa +3 — **Sensi** Percezione +2
PF 85; **Sanguinante** 42; vedi anche *colpo mortale*
CA 17; **Tempra** 21, **Riflessi** 17, **Volontà** 16
Velocità 8

Incornare (standard; a volontà)
+9 contro CA; 1d10 + 4 danni, o 1d10 + 9 danni contro un bersaglio prono.

Colpo Mortale (quando è ridotto a 0 punti ferita)
Il cinghiale feroce effettua un attacco di *incornare*.

Destriero Furibondo (quando è cavalcato da una creatura amichevole di 6° livello o superiore; a volontà) ✦ **Cavalcatura**
Quando carica, il cinghiale feroce compie un attacco di *incornare* in aggiunta all'attacco di carica del suo cavaliere; vedi anche *carica furiosa*.

Carica Furiosa
Quando un cinghiale feroce carica, il suo potere di *incornare* infligge 5 danni extra, spinge il bersaglio di 2 quadretti e lo butta a terra prono se lo colpisce.

Allineamento Senza allineamento — **Linguaggi** -
For 19 (+7) — **Des** 10 (+3) — **Sag** 9 (+2)
Cos 15 (+5) — **Int** 2 (-1) — **Car** 8 (+2)

TATTICHE DEI CINGHIALI FEROCI

Un cinghiale feroce inizia la battaglia con una *carica furiosa*, con l'intento di buttare a terra prono un avversario. La creatura combatte con abbandono selvaggio finché non viene uccisa.

GRUPPI DI INCONTRO

Tutti i cinghiali si possono incontrare anche in piccoli gruppi. I cinghiali feroci addomesticati sono frequenti presso ogni tipo di umanoidi.

Incontro di livello 5 (PE 1.150)
- 1 cinghiale feroce (livello 6 bruto)
- 1 orco occhio di Gruumsh (livello 5 controllore)
- 4 orchi berserker (livello 4 bruto)

Cinghiale Furia Tonante — **Livello 15 Bruto**
Bestia fatata Grande — PE 1.200

Iniziativa +9 — **Sensi** Percezione +8
PF 182; **Sanguinante** 91
CA 27; **Tempra** 29, **Riflessi** 20, **Volontà** 20
Velocità 8

Incornare (standard; a volontà)
+18 contro CA; 2d8 + 7 danni, o 3d8 + 7 danni quando il cinghiale furia tonante è sanguinante.

Colpo Mortale (quando è ridotto a 0 punti ferita)
Il cinghiale furia tonante effettua un attacco di *incornare*.

Furia Tonante (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Tuono**
Emanazione ravvicinata 2; +17 contro Tempra; 2d8 + 6 danni da tuono, e il bersaglio viene buttato a terra prono. *Mancato:* Danni dimezzati, e il bersaglio non viene buttato a terra.

Carica Tonante ✦ **Tuono**
Il cinghiale furia tonante infligge 10 danni da tuono extra quando carica.

Allineamento Senza allineamento — **Linguaggi** -
For 24 (+14) — **Des** 15 (+9) — **Sag** 12 (+8)
Cos 22 (+13) — **Int** 5 (+4) — **Car** 9 (+6)

TATTICHE DEI CINGHIALI FURIA TONANTE

Questi cinghiali entrano in battaglia con una *carica tonante* e utilizzano *furia tonante* più spesso che possono. È probabile che coloro che fuggono dal cinghiale suscitino l'ira della bestia, che insegue un nemico in fuga senza curarsi minimamente degli attacchi di opportunità.

CONOSCENZE DEI CINGHIALI

Se supera una prova di abilità, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

Natura CD 15: I cinghiali feroci sono onnivori che si aggirano nelle terre selvagge di molte regioni, ma a volte gli umanoidi li addomesticano per utilizzarli in battaglia. Addomesticare un cinghiale feroce non è facile, e queste bestie rimangono feroci e pericolose anche per i loro domatori. I nani chiamano "zanne tonanti" i cinghiali feroci da loro addomesticati per cavalcarli.

Arcano CD 20: I cinghiali furia tonante sono nativi della Selva Fatata. Sono troppo feroci per essere davvero addomesticati, ma a volte vengono tenuti a freno e spronati a entrare in battaglia dai fatati più scaltri.

JIM NELSON

COBOLDO

I COBOLDI ADORANO I DRAGHI e tendono a vivere nei luoghi dove i grandi rettili alati sono soliti abitare, nonché nei loro dintorni. Stanno rintanati nell'oscurità, nascosti ai nemici più forti di loro, e sciamano fuori per sopraffare quelli più deboli. I coboldi sono codardi e di solito fuggono una volta resi sanguinanti, a meno che non sia presente un capo potente e carismatico.

I coboldi amano piazzare trappole e preparare imboscate. Se non riescono a fare cadere in trappola i loro nemici, tentano di avvicinarsi di soppiatto il più possibile, per poi attaccarli in una ondata improvvisa.

Coboldo Gregario	**Livello 1 Gregario**
Umanoide naturale Piccolo	PE 25

Iniziativa +3 **Sensi** Percezione +1; scurovisione
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.
CA 15; **Tempra** 11, **Riflessi** 13, **Volontà** 11; vedi anche *percepire trappole*
Velocità 6
(+) **Giavellotto** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+5 contro CA; 4 danni.
(+) **Giavellotto** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Gittata 10/20; +5 contro CA; 4 danni.
Scattante (minore; a volontà)
Il coboldo scatta di 1 quadretto.
Percepire Trappole
Il coboldo riceve un bonus di +2 a tutte le difese contro le trappole.
Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Draconico
Abilità Furtività +4, Manolesta +4

For 8 (-1)	**Des** 16 (+3)	**Sag** 12 (+1)
Cos 12 (+1)	**Int** 9 (-1)	**Car** 10 (+0)

Equipaggiamento armatura di pelle, scudo leggero, 3 giavellotti

TATTICHE DEI COBOLDI GREGARI

I coboldi gregari sono feroci combattenti quando sono in soprannumero, ma codardi quando vengono separati. Possono scattare come azione minore in ogni round per raggiungere posizioni di attacco ai fianchi.

Coboldo Schermagliatore	**Livello 1 Schermagliatore**
Umanoide naturale Piccolo	PE 100

Iniziativa +5 **Sensi** Percezione +0; scurovisione
PF 27; **Sanguinante** 13
CA 15; **Tempra** 11, **Riflessi** 14, **Volontà** 13; vedi anche *percepire trappole*
Velocità 6
(+) **Lancia** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+6 contro CA; 1d8 danni; vedi anche *attacco in massa*.
Vantaggio in Combattimento
Il coboldo schermagliatore infligge 1d6 danni extra negli attacchi in mischia e a distanza contro qualsiasi bersaglio sul quale possieda vantaggio in combattimento.
Attacco in Massa
Il coboldo schermagliatore riceve un bonus di +1 ai tiri per colpire per ogni coboldo alleato adiacente al bersaglio.
Scattante (minore; a volontà)
Il coboldo scatta di 1 quadretto.
Percepire Trappole
Il coboldo riceve un bonus di +2 a tutte le difese contro le trappole.
Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Draconico
Abilità Acrobazia +7, Furtività +9, Manolesta +9

For 8 (-1)	**Des** 16 (+3)	**Sag** 10 (+0)
Cos 11 (+0)	**Int** 6 (-2)	**Car** 15 (+2)

Equipaggiamento armatura di pelle, lancia

TATTICHE DEI COBOLDI SCHERMAGLIATORI

Questi coboldi sciamano contro un solo bersaglio per ricevere i benefici di *attacco in massa*, scattando come azione minore per ottenere in vantaggio in combattimento. Quando la battaglia si mette al peggio battono in ritirata, se possibile portando gli inseguitori attraverso passaggi e stanze piene trappole.

(Da sinistra a destra) coboldo schermagliatore, coboldo dragoscudiero e coboldo sacerdote draconico

ZOLTAN BOROS & GABOR SZIKSZAI

Coboldo Fromboliere **Livello 1 Artigliere**
Umanoide naturale Piccolo PE 100

Iniziativa +3 **Sensi** Percezione +1; scurovisione
PF 24; **Sanguinante** 12
CA 13; **Tempra** 12, **Riflessi** 14, **Volontà** 12; vedi anche *percepire trappole*
Velocità 6

Pugnale (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+5 contro CA; 1d4 + 3 danni.

Fionda (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Gittata 10/20; +6 contro CA; 1d6 + 3 danni; vedi anche *tiro speciale*.

Tiro speciale
Il coboldo fromboliere può scagliare munizioni speciali con la sua fionda. Tipicamente porta con sé 3 proiettili speciali, scelti dai tipi elencati di seguito. Un *tiro speciale* che colpisce un bersaglio infligge i normali danni e ha un effetto aggiuntivo a seconda del suo tipo:
Sasso pestifero: Il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina).
Sasso bruciante (Fuoco): Il bersaglio subisce 2 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).
Sasso aderente: Il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).

Scattante (minore; a volontà)
Il coboldo scatta di 1 quadretto.

Percepire trappole
Il coboldo riceve un bonus di +2 a tutte le difese contro le trappole.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Draconico
Abilità Acrobazia +8, Furtività +10, Manolesta +10

For 9 (-1)	**Des** 17 (+3)	**Sag** 12 (+1)
Cos 12 (+1)	**Int** 9 (-1)	**Car** 10 (+0)

Equipaggiamento armatura di cuoio, pugnale, fionda con 20 proiettili e 3 proiettili speciali (vedi sopra)

Tattiche dei coboldi frombolieri

I coboldi frombolieri evitano il combattimento in mischia; preferiscono stare dietro una copertura e bombardare i nemici con *tiri speciali* e sassi delle loro fionde.

Coboldo Dragoscudiero **Livello 2 Soldato**
Umanoide naturale Piccolo PE 125

Iniziativa +4 **Sensi** Percezione +2; scurovisione
PF 36; **Sanguinante** 18
CA 18; **Tempra** 14, **Riflessi** 13, **Volontà** 13; vedi anche *percepire trappole*
Resistenza 5 (tipo di danni del drago servito)
Velocità 5

Spada Corta (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+7 contro CA; 1d6 + 3 danni, e il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo del coboldo dragoscudiero.

Tattiche del Dragoscudiero (reazione immediata, quando un nemico adiacente scatta per allontanarsi o un nemico si muove adiacente; a volontà)
Il coboldo dragoscudiero scatta di 1 quadretto.

Attacco in Massa
Il coboldo dragoscudiero riceve un bonus di +1 ai tiri per colpire per ogni coboldo alleato adiacente al bersaglio.

Scattante (minore; a volontà)
Il coboldo scatta di 1 quadretto.

Percepire Trappole
Il coboldo riceve un bonus di +2 a tutte le difese contro le trappole.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Draconico
Abilità Acrobazia +5, Furtività +7, Manolesta +7

For 14 (+3)	**Des** 13 (+2)	**Sag** 12 (+2)
Cos 12 (+2)	**Int** 9 (+0)	**Car** 10 (+1)

Equipaggiamento corazza di scaglie, scudo pesante, spada corta

Tattiche dei coboldi dragoscudieri

I coboldi dragoscudieri sono valide truppe di prima linea, che tengono i nemici lontani dai coboldi più deboli loro alleati usando le spade e gli scudi. Anch'essi amano attaccare in massa singoli bersagli.

Un coboldo dragoscudiero ottiene resistenza 5 contro uno specifico tipo di danni, basato sul tipo di drago che serve o riverisce. Per esempio, un coboldo che lavora per un drago blu possiede resistenza 5 fulmine.

Coboldo Sacerdote Draconico **Livello 3 Artigliere (Guida)**
Umanoide naturale Piccolo PE 150

Iniziativa +4 **Sensi** Percezione +4; scurovisione
PF 36; **Sanguinante** 18
CA 17; **Tempra** 13, **Riflessi** 15, **Volontà** 15; vedi anche *percepire trappole*
Velocità 6

Lancia (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+7 contro CA; 1d8 danni.

Globo di Energia (standard; a volontà) ✦ vedi testo
Gittata 10; +6 contro Riflessi; 1d10 + 3 danni di un tipo particolare (basato sul drago servito).

Infiammare Fede (minore; incontro)
Emanazione ravvicinata 10; i coboldi alleati compresi nell'area di emanazione ricevono 5 punti ferita temporanei e scattano di 1 quadretto.

Soffio del Drago (standard; incontro) ✦ vedi testo
Emanazione ravvicinata 3; +6 contro Tempra; 1d10 + 3 danni danni di un tipo particolare (basato sul drago servito). *Mancato:* Danni dimezzati.

Scattante (minore; a volontà)
Il coboldo scatta di 1 quadretto.

Percepire Trappole
Il coboldo riceve un bonus di +2 a tutte le difese contro le trappole.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Draconico
Abilità Furtività +10, Manolesta +10

For 9 (+0)	**Des** 16 (+4)	**Sag** 17 (+4)
Cos 12 (+2)	**Int** 9 (+0)	**Car** 12 (+2)

Equipaggiamento armatura di pelle, lancia, maschera d'osso

Tattiche dei coboldi sacerdoti draconici

Un sacerdote draconico mantiene sempre molti coboldi subalterni fra sé e i suoi nemici, utilizzando *infiammare fede* per incoraggiarli. Preferisce compiere attacchi a distanza usando *globo di energia*, e i nemici che giungono troppo vicini vengono colpiti dal *soffio del drago*.

Il *globo di energia* di un sacerdote draconico infligge danni di un tipo specifico basato sul tipo di drago servito o adorato dal coboldo. Per esempio, un coboldo sacerdote draconico che lavora per un drago nero infligge danni da acido con il suo potere *globo di energia*.

Coboldo Lamascaltra	**Livello 4 Appostato**
Umanoide naturale Piccolo	PE 175

Iniziativa +10 **Sensi** Percezione +3; scurovisione
PF 42; **Sanguinante** 21
CA 18; **Tempra** 12, **Riflessi** 16, **Volontà** 14; vedi anche *percepire trappole*
Velocità 6

Spada Corta (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+9 contro CA; 1d6 danni.

Doppio Fendente (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Richiede vantaggio in combattimento; il coboldo lamascaltra compie due attacchi con la spada corta. Se entrambi gli attacchi colpiscono lo stesso bersaglio, questo subisce anche 5 danni continuati (tiro salvezza termina).

Vantaggio in Combattimento
Il coboldo lamascaltra infligge 1d6 danni extra negli attacchi in mischia contro qualsiasi bersaglio sul quale possieda vantaggio in combattimento.

Schivata Scaltra (interruzione immediata, quando il coboldo è fatto bersaglio di un attacco in mischia o a distanza; a volontà)
Il coboldo lamascaltra devia l'attacco su un coboldo gregario adiacente.

Scattante (minore; a volontà)
Il coboldo scatta di 1 quadretto.

Percepire Trappole
Il coboldo riceve un bonus di +2 a tutte le difese contro le trappole.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Draconico
Abilità Acrobazia +11, Furtività +13, Manolesta +13

For 9 (+1)	**Des** 18 (+6)	**Sag** 12 (+3)
Cos 12 (+3)	**Int** 9 (+1)	**Car** 14 (+4)

Equipaggiamento armatura di cuoio, 2 spade corte

Tattiche dei coboldi lamascaltra

Un coboldo lamascaltra resta vicino ad altri coboldi, utilizzando *schivata scaltra* per trasformarli in scudi viventi mentre compie attacchi di *doppio fendente* contro i nemici. Ogni volta che gli è possibile, il coboldo lamascaltra scatta come azione minore, raggiunge una posizione di attacco ai fianchi e ottiene il vantaggio in combattimento.

Conoscenze dei coboldi

Se supera una prova di Natura, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: I coboldi dimorano spesso vicino alla tana di un drago, mantenendo una distanza di sicurezza ma portando offerte sacrificali al loro "dio". La maggior parte dei draghi ignora i coboldi, così come i coccodrilli ignorano gli uccelli che puliscono loro i denti. Di tanto in tantissimo, però, un giovane drago inizia a interessarsi al suo culto di coboldi, che diviene pertanto un'autentica minaccia per i nemici del drago.

CD 20: I coboldi sono abili costruttori di trappole, che usano per catturare le prede e per acquisire le vittime sacrificali per i loro padroni draghi.

Gruppi di incontro

I coboldi fanno i prepotenti con le poche creature più deboli di loro che riescono a trovare, e subiscono le prepotenze di tutte le altre.

Incontro di livello 1 (PE 500)
- 2 coboldi schermagliatori (livello 1 schermagliatore)
- 2 scarabei di fuoco (livello 1 bruto)
- 1 uccello stigeo (livello 1 appostato)

Incontro di livello 1 (PE 500)
- 2 coboldi frombolieri (livello 1 artigliere)
- 8 coboldi gregari (livello 1 gregario)
- 1 scorpione tempestachelata (livello 1 soldato)

Incontro di livello 2 (PE 625)
- 2 coboldi frombolieri (livello 1 artigliere)
- 4 coboldi gregari (livello 1 gregario)
- 2 topi feroci (livello 1 bruto)
- 1 sciame di topi (livello 2 schermagliatore)

Incontro di livello 3 (PE 750)
- 1 coboldo sacerdote draconico (livello 3 artigliere)
- 2 coboldi dragoscudieri (livello 2 soldato)
- 4 coboldi gregari (livello 1 gregario)
- 2 drachi guardiani (livello 2 bruto)

Incontro di livello 3 (PE 750)
- 1 coboldo sacerdote draconico (livello 3 artigliere)
- 2 coboldi schermagliatori (livello 1 schermagliatore)
- 6 coboldi gregari (livello 1 gregario)
- 2 sciami di drachi zanneaguzze (livello 2 soldato)

Incontro di livello 3 (PE 750)
- 1 coboldo sacerdote draconico (livello 3 artigliere)
- 2 coboldi schermagliatori (livello 1 schermagliatore)
- 1 draco sputante (livello 3 artigliere)
- 6 coboldi gregari (livello 1 gregario)
- 4 scarabei di fuoco (livello 1 bruto)

Incontro di livello 4 (PE 875)
- 1 coboldo lamascaltra (livello 4 appostato)
- 4 coboldi dragoscudieri (livello 2 soldato)

Incontro di livello 6 (PE 1.250)
- 3 coboldi dragoscudieri (livello 2 soldato)
- 1 drago nero giovane (livello 4 appostato solitario)

JIM NELSON

COCCODRILLO

I COCCODRILLI SONO PREDATORI FURTIVI E CON LO SGUARDO GELIDO che abitano fiumi, laghi, paludi e altre terre umide.

Coccodrillo Faucitenaglie **Livello 4 Soldato**
Bestia naturale Grande (rettile) PE 175

Iniziativa +5 **Sensi** Percezione +3; visione crepuscolare
PF 58; **Sanguinante** 29
CA 20; **Tempra** 19, **Riflessi** 14, **Volontà** 15
Velocità 6, nuoto 8

(+) **Morso** (standard; a volontà)
+10 contro CA; 1d8 + 4 danni, e il bersaglio è afferrato (finché non sfugge). Il coccodrillo faucitenaglie non può compiere attacchi con il morso mentre afferra una creatura, ma può utilizzare *fauci dilanianti*.

† **Fauci Dilanianti** (standard; a volontà)
Se un coccodrillo faucitenaglie comincia il proprio turno con una creatura afferrata tra le mascelle, compie un attacco contro la creatura afferrata: +10 contro CA; 2d8 + 4 danni. *Mancato:* Danni dimezzati.

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

For 18 (+6)	**Des** 12 (+3)	**Sag** 13 (+3)
Cos 18 (+6)	**Int** 2 (-2)	**Car** 7 (+0)

TATTICHE DEI COCCODRILLI FAUCITENAGLIE

Un coccodrillo faucitenaglie attende nascosto fino a quando una preda non si avvicina e balza allo scoperto per sferrarle un potente morso. La creatura utilizza *fauci dilanianti* nei round successivi, ritornando verso l'acqua con la sua azione di movimento.

WARREN MAHY

Coccodrillo degli Acquitrini Fatati **Livello 10 Soldato d'elite**
Bestia fatata Enorme (rettile) PE 1.000

Iniziativa +9 **Sensi** Percezione +8; visione crepuscolare
Acquitrino Fatato aura 2; i nemici considerano l'area di effetto una zona di terreno difficile.
PF 216; **Sanguinante** 108
Rigenerazione 5 (se il coccodrillo degli acquitrini fatati subisce danni da fuoco, la rigenerazione non funziona nel turno successivo)
CA 28; **Tempra** 29, **Riflessi** 21, **Volontà** 24
Tiri salvezza +2
Velocità 6, nuoto 8
Punti azione 1

(+) **Morso** (standard; a volontà)
Portata 2; +17 contro CA; 2d8 + 6 danni, e il bersaglio è afferrato (finché non sfugge). Il coccodrillo degli acquitrini fatati non può compiere attacchi con il morso mentre afferra una creatura, ma può utilizzare *fauci dilanianti*.

† **Fauci Dilanianti** (standard; a volontà)
Se un coccodrillo degli acquitrini fatati comincia il proprio turno con una creatura afferrata tra le mascelle, compie un attacco contro la creatura afferrata: +17 contro CA; 3d8 + 6 danni. *Mancato:* Danni dimezzati.

† **Inghiottire** (standard; a volontà)
Il coccodrillo degli acquitrini fatati tenta di inghiottire una creatura sanguinante Media o inferiore che ha afferrato con le mascelle; +15 contro Tempra; se colpisce, il bersaglio viene inghiottito e trattenuto (nessun tiro salvezza) e subise 10 danni nei round successivi all'inizio del turno del coccodrillo. La creatura inghiottita può compiere solo attacchi basilari in mischia, e solo con armi naturali o a una mano. Se il coccodrillo degli acquitrini fatati muore, qualsiasi creatura intrappolata nel suo stomaco può fuggire con un'azione di movimento, terminando tale azione in un quadretto precedentemente occupato dal coccodrillo.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
Abilità Furtività +12

For 22 (+11)	**Des** 15 (+7)	**Sag** 17 (+8)
Cos 20 (+10)	**Int** 5 (+2)	**Car** 8 (+4)

TATTICHE DEI COCCODRILLI DEGLI ACQUITRINI FATATI

I coccodrilli degli acquitrini fatati si avvalgono delle stesse tattiche dei loro cugini faucitenaglie, con una sola eccezione: tentano di inghiottire un avversario non appena si presenta l'opportunità.

CONOSCENZE DEI COCCODRILLI

Se supera una prova di abilità, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

Natura CD 15: Una creatura imprigionata nelle mascelle di un coccodrillo faucitenaglie viene maciullata fino a quando non riesce a liberarsi o rimane uccisa.

Arcano CD 20: Il coccodrillo degli acquitrini fatati proviene dalle paludi incontaminate della Selva Fatata, sebbene questi esseri dimorino anche nei pantani del mondo. Questo coccodrillo estende in continuazione radici e viticci nell'ambiente circostante, traendone nutrimento.

GRUPPI DI INCONTRO

I coccodrilli vengono spesso domati dai lucertoloidi e altri abitatori delle paludi.

Incontro di livello 4 (PE 900)
- 1 coccodrillo faucitenaglie (livello 4 soldato)
- 3 lucertoloidi scaglieverdi cacciatori (livello 4 schermagliatore)
- 1 lucertoloide scaglieverdi cerbottaniere (livello 5 appostato)

COLOSSO

Come un gigantesco golem, un colosso esiste solo per compiere la volontà del suo padrone. Un colosso è una mostruosa statua animata, di forma spesso umanoide e scolpita sulle fattezze di un dio o di un'altra potente entità.

Colosso Forgiato Divino **Livello 29 Bruto d'elite**
Animato immortale Enorme (costrutto) PE 30.000

Iniziativa +19 **Sensi** Percezione +26
Presenza Riverberante (Psichico) aura 5; un nemico che inizia il proprio turno nell'aura subisce 20 danni psichici.
PF 662; **Sanguinante** 331
CA 43; **Tempra** 48, **Riflessi** 40, **Volontà** 45
Tiri salvezza +2
Velocità 10
Punti azione 1

(+) **Arma di Forza** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Forza, Psichico**
Portata 3; +32 contro CA; 4d12 + 15 danni da forza, e il colosso compie un attacco secondario contro lo stesso bersaglio.
Attacco secondario: +25 contro Volontà; 3d6 danni psichici, e il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del colosso forgiato divino.

Colpo Difensivo (reazione immediata, quando un nemico si muove adiacente al colosso; ricarica ⚄ ⚅)✦ **Psichico**
+32 contro CA; 4d12 + 15 danni più 3d6 danni psichici, e il colosso compie un attacco secondario contro lo stesso bersaglio.
Attacco secondario: +30 contro Tempra; il bersaglio viene spinto di 5 quadretti ed è frastornato (tiro salvezza termina).

Dardo di Forza (standard; incontro) ✦ **Psichico**
Gittata 20; +30 contro Riflessi; 3d10 + 3 danni da forza, e il bersaglio viene spinto di 5 quadretti.

Voce del Demiurgo (standard; incontro) ✦ **Psichico**
Emanazione ravvicinata 10; bersagli nemici; +26 contro Volontà; 3d8 + 11 danni psichici, e il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del colosso forgiato divino.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
For 40 (+29) **Des** 21 (+19) **Sag** 34 (+26)
Cos 31 (+24) **Int** 4 (+11) **Car** 17 (+17)

Tattiche dei colossi forgiati divini

Quando sono circondati da diversi nemici, questi colossi impiegano *voce del demiurgo*; successivamente ricorrono ad attacchi in mischia, utilizzando *dardo di forza* solo se non c'è nessun bersaglio entro la loro portata.

Conoscenze dei colossi

Se supera una prova di Arcano o Religione, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 25: Per animare un colosso bisogna innanzi tutto scolpire la statua, e poi infonderle la "vita" mediante un rituale epico. Questo tipo di potere è alquanto raro, ma del tutto alla portata di creature come signori dei demoni o esarchi divini.

Gruppi di incontro

La statua più grande di una città potrebbe anche essere il suo più potente difensore, l'enorme idolo di un dio potrebbe attaccare coloro che profanano il suo tempio, o una coppia di grandi statue potrebbe servire come guardiana della tana di un'altra creatura.

Incontro di livello 28 (PE 66.000)
- 1 colosso forgiato divino (livello 29 bruto d'elite)
- 4 dragonidi campioni (livello 26 soldato)

Incontro di livello 29 (PE 85.000)
- 1 colosso forgiato divino (livello 29 bruto d'elite)
- 3 servi del dolore mietitori (livello 27 soldato)
- 2 sciami di corvi d'ombra (livello 27 bruto)

CARL FRANK

CUMULO STRISCIANTE

QUESTO CARNIVORO BARCOLLANTE CATTURA LE PREDE con le sue spesse braccia simili a liane e le intrappola nella massa melmosa del suo corpo, dove innumerevoli piccole radici si aprono la strada nelle carni delle vittime.

CONOSCENZE DEI CUMULI STRISCIANTI

Se supera una prova di Natura, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: Queste creature si aggirano nelle paludi e negli acquitrini. La varietà comune avviluppa la preda e la schiaccia con i suoi viticci simili a radici.

CD 20: I cumuli striscianti si rigenerano se vengono colpiti dai fulmini. I furiatempesta striscianti sono una mutazione di questi esseri, che raccolgono l'elettricità nei loro corpi e la scaricano attraverso i viticci.

GRUPPI DI INCONTRO

A volte i cumuli striscianti vengono asserviti dalle creature fatate o da mostri vegetali più intelligenti.

Incontro di livello 9 (PE 1.900)

- 1 cumulo strisciante (livello 9 bruto)
- 1 orrore rampicante incantato (livello 7 artigliere)
- 2 orrori rampicanti (livello 5 controllore)
- 2 driadi (livello 9 schermagliatore)

Cumulo Strisciante **Livello 9 Bruto**
Animato naturale Grande (vegetale) PE 400

Iniziativa +5 **Sensi** Percezione +4; scurovisione
PF 120; **Sanguinante** 60
Rigenerazione 5
CA 21; **Tempra** 23, **Riflessi** 18, **Volontà** 17
Velocità 4 (camminare nelle paludi)

(+) **Viticci** (standard; a volontà)
Portata 2; +12 contro CA; 1d8 + 6 danni.

+ **Doppio Attacco Avviluppante** (standard; a volontà) ✦ **Guarigione**
Il cumulo strisciante compie due attacchi basilari. Se entrambi gli attacchi colpiscono lo stesso bersaglio Medio o inferiore, il cumulo strisciante compie un attacco secondario contro di lui. *Attacco secondario:* +12 contro Tempra; il bersaglio viene tirato nello spazio del cumulo strisciante e trattenuto (tiro salvezza termina). Mentre il bersaglio è trattenuto, nessuna creatura possiede linea di visuale o linea di effetto verso di lui. All'inizio del turno del cumulo strisciante in ciascun round, il bersaglio avviluppato subisce 10 danni e il cumulo strisciante recupera 10 punti ferita. Il cumulo strisciante può avviluppare fino a 2 creature alla volta. Quando il bersaglio effettua con successo il suo tiro salvezza, riappare in un quadretto a sua scelta adiacente al cumulo strisciante.

Affinità al Fulmine (reazione immediata, quando viene colpito da un attacco che infligge danni da fulmine; a volontà) ✦ **Guarigione**
Il cumulo strisciante recupera 10 punti ferita.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
Abilità Furtività +10

For 22 (+10)	**Des** 12 (+5)	**Sag** 10 (+4)
Cos 20 (+9)	**Int** 6 (+1)	**Car** 10 (+4)

TATTICHE DEI CUMULI STRISCIANTI

Un cumulo strisciante tenta di avviluppare e divorare i suoi nemici.

Furiatempesta Strisciante **Livello 11 Controllore d'elite**
Animato naturale Grande (vegetale) PE 1.200

Iniziativa +4 **Sensi** Percezione +6; scurovisione
Aura Fulminante (Fulmine) aura 2; i nemici che entrano o iniziano i loro turni nell'aura subiscono 5 danni da fulmine.
PF 238; **Sanguinante** 119
Rigenerazione 10
CA 25; **Tempra** 25, **Riflessi** 18, **Volontà** 20
Tiri salvezza +2
Velocità 8 (camminare nelle paludi)
Punti azione 1

(+) **Viticci** (standard; a volontà) ✦ **Fulmine**
Portata 2; +14 contro CA; 1d8 + 5 danni più 1d8 danni da fulmine. Quando è sanguinante, il furiatempesta strisciante infligge 5 danni da fulmine extra.

+ **Doppio Attacco** (standard; a volontà) ✦ **Fulmine**
Il furiatempesta strisciante compie due attacchi basilari.

Scarica di Fulmini (standard; incontro) ✦ **Fulmine**
Propagazione ravvicinata 3; +14 contro Riflessi; 3d8 + 6 danni da fulmine. *Mancato:* Danni dimezzati.

Affinità al Fulmine (reazione immediata, quando viene colpito da un attacco che infligge danni da fulmine; a volontà) ✦ **Guarigione**
Il furiatempesta strisciante recupera 10 punti ferita. Il furiatempesta strisciante non può attaccare se stesso per guarire in questo modo.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
Abilità Furtività +9

For 20 (+10)	**Des** 8 (+4)	**Sag** 12 (+6)
Cos 23 (+11)	**Int** 5 (+2)	**Car** 7 (+3)

TATTICHE DEI FURIATEMPESTA STRISCIANTI

Un furiatempesta strisciante utilizza *doppio attacco* per fare a pezzi i suoi nemici, spendendo il suo punto azione per scatenare *scarica di fulmini* quando può cogliere due o più avversari con l'area del potere.

LARS GRANT WEST

Nelle loro numerose e variegate forme, i demoni sono strumenti senzienti di puro annientamento, e incarnano le forze distruttive del caos. Tutte le cose tendono a decadere nell'entropia, ma i demoni esistono unicamente allo scopo di velocizzare questo processo.

Paura e compassione sono concetti totalmente alieni alla mente dei demoni. Odio e brutalità sono i loro unici padroni, la distruzione il loro solo piacere. Non si curano minimamente di piani o strutture, radunandosi solamente per formare orde selvagge e indisciplinate, non nazioni o legioni. Non vi è nulla di sottile riguardo a loro: non sono cospiratori o manipolatori occulti, e nemmeno tentatori o promotori di patti infernali. Anche se una presenza demoniaca potrebbe condurre i mortali verso la corruzione tramite una influenza indiretta, i demoni non allettano attivamente le altre creature inducendole a compiere il male; le bruciano vive o le riducono in brandelli sanguinanti.

A volte, potenti esseri tentano di evocare i demoni per obbligarli a compiere le loro volontà, sperando di imbrigliare la possanza demoniaca a beneficio dei loro piani. Ma i demoni non si lasciano piegare facilmente al volere dei loro evocatori: quando un demone appare nel mezzo di un combattimento, lo fa con la furia e la potenza inarrestabile di un elementale.

Potere personale, ricchezze, prestigio e persino la sopravvivenza non hanno alcuna importanza per i demoni: il loro solo obiettivo è distruggere tutto ciò che possono prima di essere a loro volta distrutti. E poi, rinati di nuovo nelle profondità dell'Abisso, risalgono ancora alla superficie per continuare la loro opera di devastazione.

BALOR

Pochi demoni sono più formidabili del crudele balor. I demoni più deboli obbediscono agli ordini del balor per paura di essere fatti a pezzi.

LA NASCITA DELL'ABISSO

Nei primi giorni della creazione, addirittura prima che gli dèi e i primordiali iniziassero la loro terribile guerra, vi era un dio che non desiderava condividere il suo potere, ma bramava il predominio assoluto sull'universo nascente. Questo dio, il cui nome viene pronunciato solo in sussurri terrorizzati, era alla ricerca di una fonte di potere che potesse utilizzare per ottenere il controllo totale sui reami nascenti della creazione. E da qualche parte nell'infinita distesa dello spazio, il dio trovò l'arma che stava cercando, nella forma di un minuscolo frammento di malvagità assoluta.

Il tocco di quel frammento portò il dio alla pazzia, corrompendolo così totalmente da renderlo irriconoscibile come l'entità che era stato. Ciononostante, egli portò il frammento cristallino nei più profondi recessi dell'universo (nelle propaggini più remote della vastità primordiale che un giorno sarebbe divenuta il Caos Elementale), e lo piantò laggiù.

Il male mise radici come un immondo seme di corruzione, scavando in profondità nella materia informe del Caos Elementale e diffondendo i suoi maligni viticci in lungo e in largo. Un baratro mostruoso di disperazione e oscurità infinita si spalancò nella fossa più infima della creazione, inghiottendo tutta la materia e la luce, e profanando qualsiasi cosa che vi si avvicinava.

Era nato l'Abisso.

Il male dell'Abisso contaminò persino alcuni dei possenti primordiali (Demogorgon, Baphomet, Orcus) e li rimodellò a immagine di pura malvagità distruttiva. Il dio pazzo sperava di poter brandire questi principi demoni come armi nella sua guerra di conquista, ma essi non si sarebbero piegati ad alcuna volontà che non fosse la propria.

Così, il dio abbandonò l'Abisso e radunò altre forze elementali nella sua lotta per il predominio, ma gli altri dèi lo sconfissero, incatenandolo per sempre in un luogo segreto che solo loro conoscevano.

Oggi egli viene chiamato il Dio Incatenato, ma i suoi folli seguaci lo conoscono come l'Antico Occhio Elementale. Il suo unico desiderio è di fuggire dalla prigione, e di rado riserva un pensiero per il reame che ha inavvertitamente creato.

Ma l'Abisso è ancora là, come un tumore purulento al di sotto del Caos Elementale. Nelle sue profondità prive di luce, i demoni nascono, vivono le loro esistenze brevi e violente, e vengono riassorbiti dalle tenebre. I principi demoni regnano sui loro meschini domini abissali, tramando per distruggere gli dèi e tutte le loro opere. La dea Lolth si nasconde nelle Fosse delle Ragnatele Demoniache, corrotta e forse resa pazza dallo stesso potere che frantumò la mente del Dio Incatenato e che diede origine ai primi principi demoni.

E da qualche parte, in un luogo più lontano di ogni immaginazione, il cristallino Cuore dell'Abisso batte ancora il suo incessante ritmo di malvagità.

ARNIE SWEKEL

Balor **Livello 27 Bruto d'elite**
Umanoide elementale Enorme (demone) PE 22.000

Iniziativa +17 **Sensi** Percezione +23; vista reale 6
Corpo Fiammeggiante (Fuoco) aura 2 (aura 3 quando il balor è sanguinante); i nemici che iniziano il loro turno nell'aura subiscono 10 danni da fuoco (20 danni da fuoco quando il balor è sanguinante).
PF 624; **Sanguinante** 312; vedi anche *morte esplosiva*
CA 42; **Tempra** 46, **Riflessi** 39, **Volontà** 40
Immunità paura; **Resistenza** 40 fuoco, 20 variabile (3/incontro; vedi glossario)
Tiri salvezza +2
Velocità 8, volo 12 (maldestro)
Punti azione 1

(+) **Spada di Fulmini** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Fulmine**
Portata 3; +32 contro CA; 2d10 + 10 danni da fulmine, o 3d10 + 10 danni da fulmine con un colpo critico.

+ **Frusta Fiammeggiante** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Fuoco**
Portata 5; +30 contro Riflessi; 3d8 + 5 danni da fuoco, e 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina). Inoltre, il bersaglio viene tirato in uno spazio non occupato adiacente al balor.

+ **Fuoco e Fulmine** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Fulmine, Fuoco**
Il balor compie un attacco con la spada di fulmini e un attacco con la frusta fiammeggiante.

Accuratezza Demoniaca (gratuita, quando il balor manca il bersaglio con un suo attacco; incontro)
Il balor ripete l'attacco e riceve un bonus di +5 al tiro per colpire.

Morte Esplosiva (quando è ridotto a 0 punti ferita) ✦ **Fuoco**
Il balor esplode in un'ondata di fiamme: emanazione ravvicinata 10; +29 contro Riflessi; 7d10 danni da fuoco. *Mancato:* Danni dimezzati. Il balor e le sue armi sono completamente distrutti.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Abissale, Comune
Abilità Intimidire +20; Intuizione +23, Raggirare +20

For 30 (+23)	**Des** 19 (+17)	**Sag** 21 (+18)
Cos 32 (+24)	**Int** 12 (+14)	**Car** 14 (+15)

Tattiche dei balor

Gli impavidi balor concentrano gli attacchi su un singolo bersaglio, e non permettono a nulla e nessuno di distoglierli dal loro proposito. Quando un avversario li fa particolarmente arrabbiare, utilizzano il loro potere *accuratezza demoniaca*. Impiegano *frusta fiammeggiante* per attirare i nemici a portata della loro spada, e la prima volta che hanno l'opportunità di attaccare con entrambe le armi nel loro turno, spendono un punto azione per farlo di nuovo. Un balor si ritira di rado da una battaglia, preferendo combattere finché non viene distrutto.

Conoscenze dei balor

Se supera una prova di Arcano, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 25: I balor rispondono direttamente ai signori demoniaci e ad altre creature dal tremendo potere. Tuttavia, alcuni balor sono abbastanza formidabili da poter tenere il loro piccolo principato nell'Abisso, e non obbediscono a nessuno.

CD 30: Alcuni balor si annidano nei recessi più profondi del mondo naturale, vincolati contro la loro volontà o preparandosi a infuriare contro la creazione alla prima opportunità.

Gruppi di incontro

I balor preferiscono la compagnia di creature vicine al loro livello, ma non al di sopra. A volte operano in coppia, ma un naturale senso di rivalità li spinge a rompere dopo poco tempo tali patti di alleanza.

Incontro di livello 26 (PE 54.000)
- 1 demone balor (livello 27 bruto d'elite)
- 1 elementale ciclone rombo di tuono (livello 26 artigliere d'elite)
- 2 efreeti cantori delle pire (livello 25 controllore)

Barlgura

I barlgura sono spinti da una feroce sete di sangue che può essere placata solo in combattimento, dove possono fare a pezzi i loro nemici con la pura forza degli artigli.

Barlgura **Livello 8 Bruto**
Bestia elementale Grande (demone) PE 350

Iniziativa +7 **Sensi** Percezione +12; visione crepuscolare
PF 108; **Sanguinante** 54; vedi anche *ululato selvaggio*
CA 19; **Tempra** 20, **Riflessi** 17, **Volontà** 17
Resistenza 10 variabile (1/incontro; vedi glossario)
Velocità 8, scalata 8

(+) **Schianto** (standard; a volontà)
Portata 2; +10 contro CA; 1d8 + 6 danni, o 2d8 + 6 danni se il barlgura è sanguinante.

+ **Doppio Attacco** (standard; a volontà)
Il barlgura compie due attacchi di schianto.

Ululato Selvaggio (gratuita, quando il barlgura è reso sanguinante per la prima volta; incontro)
Il barlgura e tutti gli alleati entro 5 quadretti ricevono un bonus di +2 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo del demone.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Abissale
Abilità Atletica +15

For 22 (+10)	**Des** 16 (+7)	**Sag** 16 (+7)
Cos 18 (+8)	**Int** 6 (+2)	**Car** 12 (+5)

Tattiche dei barlgura

In battaglia, un barlgura si lancia alla carica, utilizzando il suo *doppio attacco* per percuotere ripetutamente gli avversari.

(In alto, da sinistra a destra) glabrezu, evistro, barlgura

SAM WOOD

Conoscenze dei barlgura

Se supera una prova di Arcano, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: I barlgura sono i preferiti del principe demone Demogorgon, che apprezza la loro ferocia primitiva e bestiale. La loro presenza nel mondo è indizio di un culto nascosto del cosiddetto Principe dei Demoni.

Gruppi di incontro

I barlgura combattono spesso al fianco di cultisti demoniaci, altri demoni e potenti esseri elementali.

Incontro di livello 9 (PE 2.000)
- 1 demone barlgura (livello 8 bruto)
- 2 gnoll artigli lottatori (livello 6 schermagliatore)
- 3 gnoll razziatori (livello 6 bruto)
- 2 gnoll maestri di caccia (livello 5 artigliere)

Incontro di livello 11 (PE 3.200)
- 4 demoni barlgura (livello 8 bruto)
- 2 minotauri combattenti (livello 10 soldato)
- 1 minotauro cabalista (livello 13 controllore)

Evistro

Gli evistro bramano il massacro, e imperversano attraverso i piani e i mondi in orde numerosissime, lasciando la devastazione dietro di loro.

Evistro (Demone del Massacro)	**Livello 6 Bruto**
Bestia magica elementale Media (demone)	PE 250

Iniziativa +4 **Sensi** Percezione +4
PF 90; **Sanguinante** 45
CA 16; **Tempra** 18, **Riflessi** 14, **Volontà** 14
Resistenza 10 variabile (1/incontro; vedi glossario)
Velocità 6

(+) **Artigli** (standard; a volontà)
+9 contro CA; 1d12 + 5 danni.

+ **Morso Distruttivo** (minore; a volontà)
Solo bersagli sanguinanti; +8 contro CA; 1d6 + 5 danni.

Massacro
Il demone del massacro riceve un bonus di +1 agli attacchi in mischia se uno o più suoi alleati sono adiacenti al bersaglio (+3 se uno di questi alleati è un altro demone del massacro). Questo bonus è cumulativo con il vantaggio in combattimento.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Abissale
For 21 (+8) **Des** 12 (+4) **Sag** 12 (+4)
Cos 20 (+8) **Int** 5 (+0) **Car** 7 (+1)

Tattiche degli evistro

Oltre ad attaccare con i suoi artigli, un demone del massacro può usare il proprio *morso distruttivo* contro un avversario sanguinante. Inoltre, resta sempre vicino ai suoi alleati per ricevere i benefici del potere *massacro*.

Conoscenze degli evistro

Se supera una prova di Arcano, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: Certi rituali conosciuti da cultisti adoratori dei demoni e da qualche mago depravato possono evocare gli evistro nel mondo naturale. Tuttavia, questi demoni sono notoriamente difficili da controllare: di solito, il meglio che l'evocatore può ottenere è di spedirli da qualche altra parte a compiere stragi. A volte, però, gli evistro si rivoltano contro il loro evocatore prima di proseguire nella loro attività preferita.

Gruppi di incontro

Gli evistro vengono normalmente incontrati in branco, guidati da altri demoni o spalleggiati dai cultisti demoniaci che li hanno evocati nel mondo.

Incontro di livello 6 (PE 1.250)
- 3 demoni evistro (livello 6 bruto)
- 2 gnoll artigli lottatori (livello 6 schermagliatore)

Incontro di livello 6 (PE 1.250)
- 4 demoni evistro (livello 6 bruto)
- 1 arpia (livello 6 controllore)

Glabrezu

I glabrezu sono energumeni scaltri che impiegano la magia oltre alla forza bruta per massacrare tutto ciò che si para loro innanzi.

Glabrezu	**Livello 23 Bruto d'elite**
Umanoide elementale Enorme (demone)	PE 10.200

Iniziativa +14 **Sensi** Percezione +18; vista reale 6
PF 520; **Sanguinante** 260; vedi anche *furia arcana*
CA 39; **Tempra** 42, **Riflessi** 37, **Volontà** 37
Resistenza 20 variabile (3/incontro; vedi glossario)
Tiri salvezza +2
Velocità 8, volo 8
Punti azione 1

(+) **Chela Artigliata** (standard; a volontà)
Portata 3; +26 contro CA; 2d8 + 8 danni.

+ **Doppio Attacco** (standard; a volontà)
Il glabrezu compie due attacchi con le chele artigliate. Se entrambi colpiscono lo stesso bersaglio, quel bersaglio è afferrato (finché non sfugge) se il glabrezu lo desidera.

Dardo Abissale (minore; a volontà)
Gittata 10; +24 contro Riflessi; 3d4 + 7 danni.

Parola Blasfema (minore; incontro) ✦ **Psichico**
Emanazione ravvicinata 5; bersagli nemici; +24 contro Volontà; 1d12 + 7 danni psichici, e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del glabrezu.

Parola del Caos (minore; ricarica ⚅)
Emanazione ravvicinata 5; bersagli nemici; +24 contro Tempra; 1d12 + 7 danni. Questi danni ignorano ogni tipo di resistenza.

Furia Arcana (gratuita, quando è reso sanguinante per la prima volta; incontro)
Il glabrezu si teletrasporta di 8 quadretti, ricarica i suoi poteri *parola blasfema* e *parola del caos*, e compie un attacco con *dardo abissale*, *parola blasfema* o *parola del caos*.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Abissale, Comune
Abilità Arcano +23, Intimidire +19, Raggirare +19
For 26 (+19) **Des** 17 (+14) **Sag** 14 (+13)
Cos 20 (+16) **Int** 24 (+18) **Car** 16 (+14)

Tattiche dei glabrezu

A differenza degli incantatori mortali, i glabrezu non se ne stanno al riparo dietro i gregari e i compagni corazzati mentre lanciano le loro nefaste magie: si gettano nel vivo della mischia e urlano le loro parole magiche con selvaggio abbandono.

Un glabrezu si muove vicino ai nemici e scatena sia una *parola blasfema* che una *parola del caos*. Dopo questo assalto iniziale, il demone prende di mira un avversario che appare debole e lo attacca con le sue chele artigliate. Se il glabrezu è reso sanguinante, si teletrasporta a distanza di sicurezza e comincia a scagliare *dardi abissali* (proiettili di energia violacea crepitante), rinunciando alle azioni di movimento e standard per poterlo fare fino a tre volte per round.

(Da sinistra a destra) goristro, immolith, hezrou

Conoscenze dei glabrezu

Se supera una prova di Arcano, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 25: I glabrezu sfruttano la loro elevata intelligenza per seminare discordia. Amano anche stuzzicare i loro alleati per far loro compiere atti di depravazione e violenza sempre più estremi.

CD 30: Quando un demone maligno come un glabrezu si attarda troppo a lungo nel mondo, la sua corruzione si diffonde. I raccolti stentano a crescere, gli animali muoiono, le persone si ammalano e il cielo stesso sembra oscurarsi. Solo quando il demone viene scacciato o ucciso viene ripristinato l'ordine naturale.

Gruppi di incontro

Sebbene siano spesso al comando di gruppi di altri demoni, i glabrezu possono a malapena essere definiti dei generali: essi guidano con l'esempio, facendosi punta di lancia della devastazione. Più spesso, però, i glabrezu vengono portati nel mondo da individui malvagi incredibilmente potenti e distruttivi.

Incontro di livello 23 (PE 25.500)

- 1 demone glabrezu (livello 23 bruto d'elite)
- 1 elemental devastatore soffio di terra (livello 23 controllore)
- 2 abomini immondi di sangue (livello 23 soldato)

Goristro

I goristro sono macchine d'assedio viventi, capaci di distruggere castelli e devastare intere città. Con un tremendo ruggito essi si lanciano in avanti, annientando tutto quello che trovano sul loro cammino.

Goristro	**Livello 19 Bruto d'elite**
Umanoide elementale Enorme (demone)	PE 4.800
Iniziativa +10	**Sensi** Percezione +17; scurovisione
PF 450; **Sanguinante** 225; vedi anche *frenesia impetuosa*	
CA 31; **Tempra** 34, **Riflessi** 27, **Volontà** 29	
Resistenza 20 variabile (2/incontro; vedi glossario)	
Tiri salvezza +2	
Velocità 8	
Punti azione 1	
(+) **Schianto** (standard; a volontà)	
Portata 3; +22 contro CA; 2d10 + 8 danni.	
✦ **Doppio Attacco** (standard; a volontà)	
Il goristro compie due attacchi di schianto.	
✦ **Pestata del Goristro** (reazione immediata, quando un nemico non adiacente si muove adiacente al goristro; ricarica ⚁ ⚂ ⚃)	
Il goristro compie un attacco contro il nemico: +22 contro CA; 4d8 + 8 danni, e il bersaglio viene buttato a terra prono.	
✦ **Incornata in Carica** (standard; a volontà)	
Il goristro compie un attacco in carica: +23 contro CA; 3d10 + 8 danni, e il bersaglio viene spinto di 2 quadretti e buttato a terra prono.	
✦ **Frenesia Impetuosa** (reazione immediata, quando viene attaccato da un nemico adiacente mentre il goristro è sanguinante; a volontà)	
Il goristro compie un attacco frenetico con le corna contro il nemico: +22 contro CA; 2d8 + 8 danni.	
Allineamento Caotico malvagio	**Linguaggi** Abissale
For 27 (+17) **Des** 12 (+10)	**Sag** 17 (+12)
Cos 25 (+16) **Int** 6 (+7)	**Car** 12 (+10)

SAM WOOD

Tattiche dei goristro

Un goristro effettua una *incornata in carica* contro il nemico più vicino. Una volta impegnato in battaglia, il demone compie attacchi di schianto contro coloro che percepisce come i più pericolosi dal punto di vista fisico, e usa *pestata del goristro* contro i nemici che si avvicinano troppo. Il goristro diventa molto più pericoloso quando è reso sanguinante, e utilizza *frenesia impetuosa* ogni volta che viene attaccato da un nemico adiacente.

Conoscenze dei goristro

Se supera una prova di Arcano, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 20: I goristro sono i servitori preferiti di Baphomet, il Re Cornuto (signore demoniaco dei minotauri). Sono molto numerosi nell'Abisso e nel Caos Elementale, ma per fortuna rari nel mondo naturale.

Gruppi di incontro

I cultisti minotauri di Baphomet evocano spesso i goristro dall'Abisso per sorvegliare le loro enclavi o consegnare i loro sacrifici al Re Cornuto.

Incontro di livello 18 (PE 11.800)

- 1 demone goristro (livello 19 bruto d'elite)
- 2 minotauri selvaggi (livello 16 bruto)
- 3 ghoul abissali (livello 16 schermagliatore)

Hezrou

Tanto obbedienti quanto repellenti, gli hezrou servono con entusiasmo i demoni e gli evocatori più forti, che incoraggiano e ricompensano il loro comportamento distruttivo.

Hezrou — **Livello 22 Bruto**
Umanoide elementale Grande (demone) — PE 4.150

Iniziativa +16 — **Sensi** Percezione +16; scurovisione

Fetore Malsano (Veleno) aura 2; i nemici nell'aura subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire. Quando l'hezrou è sanguinante, i nemici nell'aura sono anche indeboliti.

PF 255; **Sanguinante** 127

CA 34; **Tempra** 36, **Riflessi** 32, **Volontà** 32

Resistenza 20 variabile (2/incontro; vedi glossario)

Velocità 6; vedi anche *passo demoniaco* sotto

(+) **Schianto** (standard; a volontà)
Portata 2; +25 contro CA; 2d10 + 9 danni.

+ **Morso** (standard; a volontà)
Portata 2; +25 contro CA; 2d8 + 9 danni.

+ **Attacco Combinato** (standard; a volontà)
L'hezrou compie un attacco di schianto e un attacco con il morso.

Passo Demoniaco
L'hezrou ignora il terreno difficile, e sembra passarvi attraverso come se fosse intangibile.

Allineamento Caotico malvagio		**Linguaggi** Abissale
For 28 (+20)	**Des** 20 (+16)	**Sag** 20 (+16)
Cos 25 (+18)	**Int** 8 (+10)	**Car** 16 (+14)

Tattiche degli hezrou

Un hezrou avanza vacillando nella mischia, percuotendo e mordendo i nemici mentre li sfianca con il suo *fetore malsano*.

Conoscenze degli hezrou

Se supera una prova di Arcano, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 25: Gli hezrou sono numerosi, sacrificabili, potenti e capaci di rimanere concentrati sui semplici compiti che si affidano loro. Per gli standard dei demoni, sono abbastanza facili da compiacere, a patto che vi sia abbondanza di cibo che possano uccidere.

Gruppi di incontro

Gli hezrou si possono trovare in compagnia di praticamente qualunque creatura che possa tenere loro testa in potenza e appetito per la distruzione.

Incontro di livello 22 (PE 21.075)

- 2 demoni hezrou (livello 22 bruto)
- 1 gerofante della morte (livello 21 controllore d'elite)
- 5 ghoul abissali mirmidoni (livello 23 gregario)

Immolith

Gli spiriti dei demoni morti a volte si fondono mentre ripiombano nell'Abisso che li ha generati. Questo evento è imprevedibile, e il risultato è una orrenda entità demoniaca chiamata immolith.

Immolith — **Livello 15 Controllore**
Bestia magica elementale Grande (demone, fuoco, non morto) — PE 1.200

Iniziativa +10 — **Sensi** Percezione +9

Aura Fiammeggiante (Fuoco) aura 1; qualsiasi creatura che entri o inizi il proprio turno nell'aura subisce 10 danni da fuoco.

PF 153; **Sanguinante** 76

CA 27; **Tempra** 28, **Riflessi** 24, **Volontà** 25

Immunità fuoco, malattia, veleno; **Resistenza** 15 variabile (2/incontro; vedi glossario); **Vulnerabilità** 10 radioso

Velocità 6

(+) **Artiglio** (standard; a volontà) ✦ **Fuoco**
Portata 4; +20 contro CA; 1d8 + 7 danni da fuoco, e 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

+ **Presa Infuocata** (standard; a volontà) ✦ **Fuoco**
L'immolith compie un attacco con l'artiglio (vedi sopra) contro un bersaglio Grande o inferiore. Se colpisce, il bersaglio slitta in un quadretto adiacente all'immolith e viene afferrato (finché non sfugge). Mentre è afferrato, il bersaglio perde qualsiasi resistenza al fuoco. Un immolith può bloccare fino a cinque creature mediante questo potere.

Maledizione del Fuoco Mortale (minore; a volontà) ✦ **Fuoco**
Gittata 10; +18 contro Volontà; il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).
Effetto secondario: Il bersaglio subisce 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Vigore della Tomba (minore 1/round; a volontà) ✦ **Guarigione**
Emanazione ravvicinata 5; i non morti nell'area di emanazione (incluso l'immolith) recuperano 5 punti ferita.

Allineamento Caotico malvagio		**Linguaggi** Abissale
For 22 (+13)	**Des** 16 (+10)	**Sag** 15 (+9)
Cos 25 (+14)	**Int** 9 (+6)	**Car** 18 (+11)

Tattiche degli immolith

Un immolith lancia una *maledizione del fuoco mortale* all'inizio di ogni round per rallentare un nemico; subito dopo, usa *presa infuocata* per trascinare un nemico all'interno della propria *aura fiammeggiante*. Se un immolith non ha bisogno di muoversi, lancia un'altra *maledizione del fuoco mortale* con l'azione di movimento che gli resta. Ripete poi queste tattiche un round dopo l'altro, utilizzando *vigore della morte* ogni volta che è possibile per guarire se stesso e gli alleati non morti nelle vicinanze.

Conoscenze degli immolith

Se supera una prova di Arcano, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 20: Pochi demoni disprezzano i viventi quanto gli immolith. Pertanto, questi esseri vengono spesso incontrati in compagnia di potenti creature non morte, inclusi lich e vampiri.

Gruppi di incontro

Gli immolith si riscontrano per lo più in compagnia di non morti, altri demoni o entrambi.

Incontro di livello 14 (PE 5.800)

- 1 demone immolith (livello 15 controllore)
- 2 demoni vrock (livello 13 schermagliatore)
- 4 mesodemoni (livello 11 soldato)
- 6 ghoul dell'orda (livello 13 gregario)

MARILITH

Questi orrori serpentini a sei braccia traggono un estremo piacere nel fare a pezzi i nemici con le loro spade, cosa che fanno con grazia stupefacente e terrificante facilità.

Conoscenze dei marilith

Se supera una prova di Arcano, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 20: I marilith sono ossessionati dalle competenze marziali, e raccolgono come trofei le armi degli avversari particolarmente agguerriti, nascondendole in depositi segreti: a volte nelle profondità dell'Abisso, a volte nel mondo.

Marilith	**Livello 24 Schermagliatore d'elite**
Umanoide elementale Grande (demone)	PE 12.100

Iniziativa +22 **Sensi** Percezione +21; scurovisione
PF 440; **Sanguinante** 220
CA 38 (42 quando usa *sudario di acciaio*); **Tempra** 36, **Riflessi** 35, **Volontà** 33
Resistenza 20 variabile (3/incontro; vedi glossario)
Tiri salvezza +2
Velocità 8
Punti azione 1

(+) **Scimitarra** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Portata 2; +29 contro CA; 2d10 + 9 danni (crit 6d10 + 29).

† **Lame Trancianti** (gratuita, quando un nemico adiacente manca il marilith con un attacco in mischia; a volontà) ✦ **Arma**
Il marilith compie un attacco di scimitarra contro il nemico.

† **Sudario di Acciaio** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Il marilith compie due attacchi con le scimitarre e utilizza le sue altre scimitarre per parare gli attacchi in arrivo, ricevendo un bonus di +4 (+1 per scimitarra) alla CA fino all'inizio del suo turno successivo.

† **Danza delle Armi** (standard; si ricarica quando è reso sanguinante per la prima volta) ✦ **Arma**
Il marilith compie sei attacchi con le scimitarre. Ogni volta che colpisce, il demone scatta di 1 quadretto.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Abissale
Abilità Furtività +25, Intimidire +23, Intuizione +21, Raggirare +23

For 28 (+21)	**Des** 26 (+20)	**Sag** 19 (+16)
Cos 20 (+17)	**Int** 14 (+14)	**Car** 22 (+18)

Equipaggiamento 6 scimitarre

(Da sinistra a destra)
marilith, mesodemone, vrock

SAM WOOD

Tattiche dei marilith

I marilith impiegano *sudario di acciaio* in ogni round, passando a *danza delle armi* quando vogliono manovrare per raggiungere una nuova posizione o abbattere rapidamente un avversario sanguinante. Una volta resi sanguinanti, utilizzano *danza delle armi* e spendono il loro punto azione per usare *sudario di acciaio*.

Gruppi di incontro

Quando gli yuan-ti ripudiano la venerazione di Zehir e abbracciano Demogorgon o qualche altro principe demone, dimostrano una particolare affinità per i marilith.

Incontro di livello 23 (PE 28.700)

- 1 demone marilith (livello 24 schermagliatore d'elite)
- 4 demoni hezrou (livello 22 bruto)

Mesodemone

Questi demoni insettoidi sono una specie di mistero. Sebbene traggano un evidente godimento dall'uccisione, le loro priorità vanno nella direzione dell'accumulo di tesori.

Mesodemone	**Livello 11 Soldato**
Umanoide elementale Grande (demone)	PE 600

Iniziativa +9 **Sensi** Percezione +13; scurovisione
PF 113; **Sanguinante** 56
CA 27; **Tempra** 25, **Riflessi** 22, **Volontà** 23
Resistenza 20 veleno, 10 variabile (2/incontro; vedi glossario)
Velocità 6

(+) **Tridente** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Richiede tridente; portata 2; +18 contro CA; 1d8 + 5 danni.

+ **Infilzare sui Rebbi** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Portata 2; +18 contro CA; 1d8 + 5 danni, 5 danni continuati, solo bersagli nemici e il bersaglio è trattenuto (tiro salvezza termina entrambi). Mentre il bersaglio è trattenuto, il mesodemone non può compiere attacchi con il tridente.

⇐ **Soffio Velenoso** (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Veleno**
Propagazione ravvicinata 3; bersagli nemici; +16 contro Tempra; 2d6 + 3 danni da veleno, e 5 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Abissale
Abilità Intimidire +11

For 20 (+10)	**Des** 15 (+7)	**Sag** 16 (+8)
Cos 17 (+8)	**Int** 10 (+5)	**Car** 13 (+6)

Equipaggiamento tridente

Tattiche dei mesodemoni

A differenza di altri demoni, i mesodemoni sono soldati di fanteria cui non difetta la prudenza e che non si fanno problemi nel fuggire quando sono sanguinanti o si trovano in forte inferiorità numerica. Un mesodemone attacca con il suo tridente e utilizza *infilzare sui rebbi* per trattenere e ferire ulteriormente un avversario. Il mesodemone ama bloccare sul posto la sua preda mentre esala una nube di veleno su di essa e sui nemici vicini.

Conoscenze dei mesodemoni

Se supera una prova di Arcano, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 20: Negli eoni trascorsi da quando vennero generati nell'Abisso, i mesodemoni (a volte chiamati mezzoloth) si sono diffusi in tutti i piani. Rispetto ad altri demoni è più probabile che stabiliscano tane e infestino aree specifiche, piuttosto che imperversare in orde mostruose attraverso i reami.

CD 25: I mesodemoni bramano l'oro e altri oggetti preziosi. A causa di ciò, spesso lavorano solo per il compenso e si sono fatti una reputazione di mercenari.

Gruppi di incontro

Essendo i mercenari dell'Abisso, i mesodemoni si possono talvolta trovare in azione come truppe di prima linea per una varietà di creature facoltose, anche quelle normalmente non associate con i demoni.

Incontro di livello 11 (PE 3.200)

- 2 mesodemoni (livello 11 soldato)
- 2 drow combattenti (livello 11 appostato)
- 1 drow aracnomante (livello 13 artigliere)

Vrock

Con demoniaca esultanza, i vrock piombano giù sulle loro vittime e le fanno a brandelli, sghignazzando follemente e assaporandone le urla di dolore.

Vrock	**Livello 13 Schermagliatore**
Umanoide elementale Grande (demone)	PE 800

Iniziativa +12 **Sensi** Percezione +13; scurovisione
PF 132; **Sanguinante** 66; vedi anche *spore di follia*
CA 27; **Tempra** 25, **Riflessi** 23, **Volontà** 23
Resistenza 10 variabile (2/incontro; vedi glossario)
Velocità 6, volo 8; vedi anche *attacco in volo*

(+) **Artiglio** (standard; a volontà)
Portata 2; +18 contro CA; 2d8 + 6 danni.

+ **Attacco in Volo** (standard; a volontà)
Il vrock vola fino a 8 quadretti e compie un attacco con l'artiglio in qualsiasi punto del proprio movimento. Il vrock non provoca attacchi di opportunità quando si allontana dal bersaglio dell'attacco.

⇐ **Grido Stordente** (standard; ricarica ⚅)
Emanazione ravvicinata 3; le creature assordate sono immuni; +17 contro Tempra; il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del vrock.

⇐ **Spore di Follia** (gratuita, quando è reso sanguinante per la prima volta; incontro) ✦ **Veleno**
Emanazione ravvicinata 2; i demoni sono immuni; +16 contro Volontà; 1d10 + 4 danni da veleno, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Abissale
Abilità Intuizione +15, Raggirare +15

For 23 (+12)	**Des** 19 (+10)	**Sag** 15 (+8)
Cos 20 (+11)	**Int** 12 (+7)	**Car** 19 (+10)

Tattiche dei vrock

Questo demone utilizza *attacco in volo* per colpire gli avversari prima di atterrare ed effettuare attacchi basilari con gli artigli. Impiega il suo *grido stordente* quando è circondato, e *spore di follia* quando è reso sanguinante per la prima volta.

Conoscenze dei vrock

Se supera una prova di Arcano, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 20: I vrock hanno fama di slealtà, e spesso abbandonano i loro posti e rinnegano un padrone per unirsi a un altro che considerano più potente. Amano anche tramare contro i loro superiori, sebbene i loro piani di rado sortiscano qualche risultato.

Gruppi di incontro

I vrock si associano ai culti demoniaci, e talvolta anche con giganti e fatati malvagi.

Incontro di livello 13 (PE 4.000)

- 2 demoni vrock (livello 13 schermagliatore)
- 1 driade strega dei rovi (livello 13 controllore d'elite)
- 1 gigante delle colline (livello 13 bruto)

DESTRACHAN

Queste creature prive di vista si aggirano nei dungeon, affidandosi ai loro altri sensi per localizzare le prede. Quando trovano qualcosa di cui possono nutrirsi, i destrachan la uccidono con terribili emanazioni sonore.

Destrachan **Livello 9 Artigliere**
Bestia magica aberrante Grande (cieca) PE 400
Iniziativa +8 **Sensi** Percezione +11; vista cieca 10
PF 80; **Sanguinante** 40
CA 22; **Tempra** 24, **Riflessi** 21, **Volontà** 20
Immunità sguardo
Resistenza 10 tuono
Velocità 6, scalata 3
Artiglio (standard; a volontà)
+14 contro CA; 1d8 + 4 danni.
Impulso Sonoro (standard; a volontà) ✦ **Tuono**
Gittata 10; +13 contro Riflessi; 2d6 + 5 danni da tuono.
Armonia Esplosiva (standard; ricarica ⚁ ⚂ ⚃ ⚄) ✦ **Tuono**
Propagazione ravvicinata 5; +13 contro Tempra; 2d6 + 5 danni da tuono, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).
Allineamento Malvagio **Linguaggi** Gergo delle Profondità
Abilità Furtività +13, Raggirare +9
For 18 (+8) **Des** 18 (+8) **Sag** 14 (+6)
Cos 20 (+9) **Int** 7 (+2) **Car** 10 (+4)

Tattiche dei destrachan

Il furtivo destrachan può percepire le prede entro 10 quadretti da sé e preferisce attaccare a distanza utilizzando il suo potere *impulso sonoro*. Contro i bersagli vicini, impiega *armonia esplosiva*.

Destrachan Voce Lontana **Livello 15 Artigliere**
Bestia magica aberrante Grande (cieca) PE 1.200
Iniziativa +12 **Sensi** Percezione +14; vista cieca 20
PF 122; **Sanguinante** 61
CA 28; **Tempra** 32, **Riflessi** 27, **Volontà** 25
Immunità sguardo
Resistenza 15 tuono
Velocità 8, scalata 4
Artiglio (standard; a volontà)
+20 contro CA; 1d8 + 6 danni.
Impulso Sonoro (standard; a volontà) ✦ **Tuono**
Gittata 10; +19 contro Riflessi; 2d8 + 8 danni da tuono.
Armonia Esplosiva (standard; ricarica ⚁ ⚂ ⚃ ⚄) ✦ **Tuono**
Propagazione ravvicinata 5; +19 contro Tempra; 2d6 + 8 danni da tuono, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).
Riverbero (standard; incontro) ✦ **Tuono**
Emanazione ravvicinata 2; +19 contro Tempra; 2d8 + 8 danni da tuono, e il bersaglio è stordito (tiro salvezza termina). *Mancato:* Danni dimezzati, e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del destrachan voce lontana.
Allineamento Malvagio **Linguaggi** Gergo delle Profondità
Abilità Furtività +17, Raggirare +12
For 23 (+13) **Des** 20 (+12) **Sag** 15 (+9)
Cos 26 (+15) **Int** 10 (+7) **Car** 11 (+7)

Tattiche dei destrachan voce lontana

I destrachan voce lontana preferiscono gli attacchi a distanza rispetto a quelli in mischia, e impiegano *riverbero* contro i nemici che si avvicinano troppo.

Conoscenze dei destrachan

Se supera una prova di Dungeon, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: Un destrachan può imparare a imitare i suoni che sente spesso, come i rumori ambientali di un dungeon e i versi gutturali emessi da altre creature. Il mostro usa questi suoni per mascherare il suo passaggio o indurre le prede a pensare che sia qualcosa di molto meno minaccioso (ciò richiede una prova riuscita di Raggirare).

Gruppi di incontro

Un destrachan è attratto da altre creature aberranti, come chuul, fauci gorgoglianti e grick. Un destrachan potrebbe anche allearsi con drow, grimlock, streghe, meduse, troll, oni, trogloditi e altri umanoidi.

Incontro di livello 9 (PE 1.950)
- 2 destrachan (livello 9 artigliere)
- 2 progenie aberranti berserker (livello 9 soldato)
- 1 progenie aberrante bisbigliante (livello 8 controllore)

Incontro di livello 15 (PE 6.200)
- 1 destrachan voce lontana (livello 15 artigliere)
- 2 drider signori delle zanne (livello 14 bruto)
- 1 drow sacerdotessa (livello 15 controllore)
- 3 drow combattenti (livello 11 appostato)

BEN WOOTTEN

MALIGNI E CORROTTI, i diavoli sono i servi ribelli degli dèi che oggi dimorano nei Nove Inferi, uno dei domini più oscuri del Mare Astrale. I diavoli hanno molte forme, dall'astuto imp ai possenti arcidiavoli conosciuti come i Signori dei Nove, ciascuno di essi governante di uno dei Nove Inferi. Il più grande di questi signori infernali è il dio Asmodeus, principe di Nessus, il Nono Infero. Molto tempo fa, Asmodeus era un potente servitore divino che scelse di ribellarsi contro il dio che serviva. A capo di un esercito di creature che condividevano le sue idee, Asmodeus uccise il suo divino padrone. Per il suo tradimento, lui e i suoi seguaci furono maledetti con un aspetto mostruoso e imprigionati tra le rovine fumiganti del dominio del dio assassinato.

I diavoli possono lasciare i Nove Inferi, ma per loro è molto difficile farlo. Possono essere inviati da potenti arcidiavoli tramite costose magie infernali, o viaggiare attraverso rari e ben nascosti portali magici (di solito solo pochi per volta, e nelle giuste condizioni). Tuttavia, la maggior parte dei diavoli che si trovano al di fuori dei Nove Inferi è stata portata nel mondo naturale da mortali malvagi per mezzo di rituali oscuri.

I diavoli bramano ardentemente le anime dei mortali; ogni spirito mortale che i diavoli rendono schiavo mina alla radice il predominio degli dèi sulle razze mortali, e fa aumentare la potenza dei Nove Inferi. I diavoli tormentano e divorano le anime catturate per alimentare le più terribili delle loro opere infernali, come costrutti malvagi e invocazioni spaventose. I diavoli competono ferocemente per catturare anime al fine di ottenere prestigio e riconoscimento nella gerarchia infernale, ma tutti collaborano verso lo scopo comune di raccogliere anime nel nome dei Nove Inferi. Alcuni diavoli tentano di indurre i mortali a cedere le loro anime mediante tirannia, disperazione o terrore; altri desiderano distruggere i servi degli dèi allineati al bene e annientare le loro opere, e altri ancora sono ingannatori e tentatori che infiammano le ambizioni, i desideri, l'avidità o la superbia dei mortali.

Molto tempo fa, Asmodeus e i suoi vassalli forgiarono patti oscuri con diverse divinità malvagie. I diavoli sono pertanto sovente al servizio di Bane, Gruumsh, Tiamat, Torog e Vecna. I diavoli onorano scrupolosamente i loro accordi, ma sono estremamente abili nel dare ai mortali troppo imprudenti esattamente ciò che chiedono, e pochi di coloro che commerciano con i diavoli riescono a sfuggire al pagamento finale.

DIAVOLO BARBUTO

FEROCI GUERRIERI DEI NOVE INFERI, i diavoli barbuti sono impiegati come guardie e truppe d'assalto da diavoli più potenti o mortali malvagi. Sono esseri violenti e iracondi che adorano la battaglia.

Diavolo Barbuto (Barbazu) **Livello 13 Soldato**
Umanoide immortale Medio (diavolo) PE 800

Iniziativa +10 **Sensi** Percezione +14; scurovisione
Barba Tentacolare aura 1; i nemici che iniziano i loro turni adiacenti al diavolo barbuto subiscono 5 danni.
PF 129; **Sanguinante** 64; vedi anche *frenesia di battaglia*
CA 29; **Tempra** 25, **Riflessi** 22, **Volontà** 23
Resistenza 20 fuoco
Velocità 6

(+) **Falcione** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Portata 2; +18 contro CA; 2d4 + 5 danni, e il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo del diavolo barbuto e subisce 5 danni continuati (tiro salvezza termina).

+ **Artiglio** (standard; a volontà)
+18 contro CA; 1d6 + 5 danni.

Frenesia di Battaglia
Quando il diavolo barbuto è sanguinante, riceve un bonus di +2 ai tiri per colpire e infligge 5 danni extra con i suoi attacchi in mischia.

Lavoro di Squadra Diabolico
Gli alleati adiacenti al diavolo barbuto ricevono un bonus di +2 alla CA.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Supernal
Abilità Intimidire +11

For 20 (+11)	**Des** 15 (+8)	**Sag** 16 (+9)
Cos 17 (+9)	**Int** 10 (+6)	**Car** 11 (+6)

Equipaggiamento falcione

TATTICHE DEI DIAVOLI BARBUTI

I diavoli barbuti sono combattenti diretti in mischia, addestrati a proteggere gli alleati loro adiacenti utilizzando il potere *lavoro di squadra diabolico*. Se un diavolo barbuto perde il suo falcione, combatte soltanto con gli artigli.

CONOSCENZE DEI DIAVOLI BARBUTI

Se supera una prova di Religione, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

(Da sinistra a destra) diavolo delle catene, diavolo d'ossa e diavolo barbuto

CD 20: Conosciuti anche come barbazu, i diavoli barbuti sono fra i diavoli più deboli, ma si tratta comunque di combattenti feroci e pericolosi. Il falcione dei diavoli barbuti è un'arma crudele che infligge orrende ferite sanguinanti.

CD 25: I diavoli barbuti sono seguaci, non comandanti, e di solito servono come guardie del corpo o truppe d'assalto. Di rado cercano di tentare o allettare i mortali, preferendo le arti del terrore e del massacro.

Gruppi di incontro

I diavoli barbuti sono di solito poco più che muscoli infernali per un diavolo o un cattivo più intelligente.

Incontro di livello 13 (PE 4.000)

- 3 diavoli barbuti (livello 13 soldato)
- 2 yuan-ti esecrabili sguardoaguzzo (livello 13 artigliere)

Diavolo delle catene

Sadici tormentatori degli indifesi, i diavoli delle catene assaporano il loro ruolo di carcerieri e torturatori dei Nove Inferi. Tentano sempre di catturare vive le loro vittime, in modo che le sofferenze di un nemico sconfitto possano essere prolungate per giorni e giorni.

Una introduzione ai Nove Inferi

I Nove Inferi costituiscono un singolo dominio nel Mare Astrale. Sono circondati da fumo nero, e al di là di questo sudario soffocante giace imbronciato un vasto mondo vulcanico, la cui superficie è una pianura devastata di cenere e rocce frastagliate. Questo è Avernus, il primo dei Nove Inferi, dove le braci cadono da un cielo senza sole e fortezze di ferro si ergono in mezzo a fiumi di magma. I vascelli astrali che si avvicinano troppo si ritrovano a precipitare attraverso i cieli di Avernus anziché fluttuare nel Mare Astrale, atterrando nei Nove Inferi con un grande impatto fiammeggiante. Un timoniere di grande abilità può talvolta riuscire a governare l'imbarcazione e posarsi senza danni sulla pianura cinerea, ma l'unico modo certo di evitare un disastro è trovare l'influsso astrale del Fiume Stige e seguirlo nel suo corso discendente attraverso le scogliere di basalto. Lo Stige traccia un percorso serpeggiante attraverso Avernus e alla fine si tuffa negli Inferi sottostanti, ciascuno di essi una colossale caverna grande come un continente che si apre all'interno del gorgogliante pianeta.

Avernus, il Primo Infero, costituisce la superficie di questo spaventoso dominio. È una immensa distesa vulcanica costellata dal sangue e dai resti di milioni di battaglie. Enormi sfere di fuoco cadono dal cielo saturo di fumo. L'arcidiavolo Bel, un genio militare, protegge e governa Avernus da una torreggiante cittadella di ferro.

Un grande portale metallico in una parete montuosa di Avernus conduce a Dis, il Secondo Infero. Dis è una grande città con le mura di ferro che si stende in una vasta caverna, allargandosi irregolarmente sul terreno montuoso e frastagliato della grotta. Dispater, il signore di questo Infero, è rinomato come il più prudente e calcolatore degli arcidiavoli.

La caverna di Dis scende gradualmente e si allarga nella ciclopica, tetra volta di Minauros, il Terzo Infero. Una pioggia oleosa precipita costantemente dal soffitto, e la terra nera di Minauros è una immane serie di piane fangose, paludi e acquitrini, alcuni dei quali sono riscaldati dal calore che sale da sotto fino a formare vulcani melmosi e puzzolenti. L'arcidiavolo serpentiforme Mammon, supremo fanfarone, governa qui.

Flegesto, il Quarto Infero, si trova molto più in basso dei predecessori. Umidi gradini scavati nelle pestilenziali fumarole di Minauros scendono per parecchi chilometri fino a sboccare in una caverna infuocata, dove l'aria si increspa a causa delle distorsioni provocate dal tremendo calore, e cascate di lava precipitano da fenditure vulcaniche nel soffitto, chilometri e chilometri più in alto. L'ambizioso arcidiavolo Fierna governa qui, mentre il suo cupo padre Belial è il vero potere dietro il trono.

Stygia si trova alla stessa profondità di Flegesto, ma a centinaia di chilometri di distanza dal suo fiammeggiante vicino: è posta direttamente sotto a Dis, e le due sono collegate da lugubri scalinate di ghiaccio e ferro. Il Quinto Infero è freddo e buio. Nella caverna di Stygia si estende un vasto mare gelato, punteggiato da iceberg torreggianti. Deboli aurore di gelido fuoco verdazzurro danzano in alto sopra il mare, gettando lunghe ombre. Imprigionato dentro uno degli immensi iceberg c'è l'arcidiavolo Levistus, intrappolato per sempre da Asmodeus come punizione per un grande tradimento.

La figlia di Asmodeus, la diabolicamente bella Glasya, governa Malabolgia, il Sesto Infero. Lunghi canali ghiacciati percorrono centinaia di chilometri dalla gelida Stygia a questa grande caverna illuminata da sinistre lampade giallo-verdastre sospese dal soffitto come piccoli soli malsani. Molto tempo fa Malabolgia era un immenso giardino, delizia della divinità che governava questa sfera prima di Asmodeus, ma ora la sua bellezza superficiale non può celare un ripugnante sottobosco: alberi autunnali con radici avvinghianti, splendide torri bianche con cadaveri impalati sugli spalti merlati, stagni scintillanti con acque avvelenate e via dicendo.

Maladomini, il Settimo Infero, è uno spaventoso labirinto di gallerie serpeggianti, ognuna delle quali si estende per chilometri. Questi passaggi raggiungono diversi degli Inferi più bassi, inclusi Malabolgia, Cania e Nessus. Nelle interminabili gallerie giacciono città in rovina, fiumi limacciosi e vasti tratti di terra traforata dai condotti minerari fino a estrarne anche l'ultima briciola di metallo. Un liquame nero sgorga dal terreno, e sciami di luride mosche tormentano tutti. Qui domina l'arcidiavolo Belzebù, una mostruosità vermiforme priva di ogni compassione.

Lo strato ghiacciato di Stygia sembra un paradiso a paragone di Cania, l'Ottavo Infero. Questo sconfinato abisso all'interno del mondo è un altro dominio gelido, dove ghiacciai larghi chilometri percorrono lentamente un paesaggio talmente severo e freddo che pochissime creature possono tollerarlo. Il perfido e affascinante arcidiavolo Mefistofele regna su Cania da un palazzo di ghiaccio illuminato da un crepitante fuoco infernale.

I crepacci più oscuri di Cania sprofondano per centinaia di chilometri verso Nessus, il nono e più profondo degli Inferi. Questa è la dimora del dio tiranno Asmodeus, padre di tutti i diavoli. Nessus è uno smisurato dedalo verticale di baratri così larghi e così profondi da essere radicati nei fuochi eterni che ardono nel nucleo della sfera maledetta. Grandi città infernali ed eserciti diabolici giacciono nascosti dentro le fiammeggianti voragini di Nessus.

Diavolo delle Catene (Kyton) **Livello 11 Schermagliatore**
Umanoide immortale Medio (diavolo) PE 600

Iniziativa +14 **Sensi** Percezione +7; scurovisione
PF 116; **Sanguinante** 58
CA 25; **Tempra** 22, **Riflessi** 24, **Volontà** 19
Resistenza 20 fuoco
Velocità 7; vedi anche *danza della battaglia*

(+) **Catena Spinata** (standard; a volontà)
Portata 2; +16 contro CA; 2d4 + 7 danni.

+ **Doppio Attacco** (standard; a volontà)
Il diavolo delle catene compie due attacchi di catena spinata.

+ **Catene della Vendetta** (gratuita, quando è reso sanguinante per la prima volta; incontro)
Il diavolo delle catene compie due attacchi di catena spinata.

+ **Catene Infernali** (standard; a volontà)
+14 contro Riflessi; il bersaglio è avviluppato dalle catene e trattenuto (tiro salvezza termina). Il diavolo può usare le sue catene per trattenere solo una creatura alla volta.

Danza della Battaglia (minore; a volontà)
Il diavolo delle catene scatta di 1 quadretto.

Danza della Sfida (interruzione immediata, quando un attacco in mischia viene effettuato contro il diavolo delle catene; si ricarica dopo che il diavolo ha utilizzato *catene della vendetta*)
Il diavolo delle catene scatta di 1 quadretto.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Supernal
Abilità Intimidire +11

For 19 (+9)	**Des** 24 (+12)	**Sag** 15 (+7)
Cos 20 (+10)	**Int** 14 (+7)	**Car** 13 (+6)

Tattiche dei diavoli delle catene

Un diavolo delle catene sferza i nemici con le sue catene spinate, utilizzando *catene infernali* per trattenere un nemico particolarmente fastidioso. Se rinuncia a un'azione di movimento, può scattare prima e dopo avere compiuto un attacco. Al di fuori del suo turno, utilizza *danza della sfida* per schivare gli attacchi e *catene della vendetta* non appena è reso sanguinante per la prima volta.

Conoscenze dei diavoli delle catene

Se supera una prova di Religione, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 20: I diavoli delle catene (conosciuti anche come kyton) usano le catene spinate di cui sono coperti per frustare e trattenere gli avversari.

CD 25: Alcuni di questi diavoli imparano rituali che consentono loro di animare catene che non sono attaccate ai loro corpi, facendole contorcere come serpenti.

Gruppi di incontro

I diavoli delle catene lavorano bene insieme ad altri diavoli e creature che gli permettono di soddisfare il loro desiderio di causare dolore.

Incontro di livello 11 (PE 3.100)
- 2 diavoli delle catene (livello 11 schermagliatore)
- 4 diavoli della legione guardiani infernali (livello 11 gregario)
- 1 serpilingua officiante (livello 11 controllore)
- 4 serpilingua zeloti (livello 12 gregario)

Diavolo della fossa

L'aristocrazia dei Nove Inferi, i diavoli della fossa formano una classe governante elitaria che sovrintende a smisurati numeri di diavoli inferiori. Solo gli arcidiavoli conosciuti come i Signori dei Nove occupano un posto più alto dei diavoli della fossa nella gerarchia infernale.

Ogni diavolo della fossa è il signore di un vasto dominio in uno degli strati dei Nove Inferi, ed è vassallo degli arcidiavoli che governano quello strato. Un diavolo della fossa potrebbe governare una città, comandare una fortezza, guidare una grande legione o servire come siniscalco o consigliere per un arcidiavolo. Con la sola eccezione di Asmodeus, ciascun Signore dei Nove non ha ai suoi ordini più di una dozzina di diavoli della fossa.

Essendo i signori, i baroni, i visir e i generali dei Nove Inferi, i diavoli della fossa affrontano raramente di persona gli avventurieri. Sono i progenitori delle trame diaboliche, ed entrano in scena direttamente solo quando un piano importante viene sventato, o quando un grande intrigo raggiunge il suo compimento. Nei Nove Inferi propriamente detti, i diavoli della fossa comandano enormi schiere di diavoli inferiori. Penetrare le difese del castello di un diavolo della fossa e distruggere la possente entità nella sua stessa dimora è un'impresa di proporzioni davvero epiche.

Diavolo della Fossa **Livello 26 Soldato d'elite**
Umanoide immortale Grande (diavolo) PE 18.000

Iniziativa +22 **Sensi** Percezione +23; scurovisione
Aura di Paura (Paura) aura 5; i nemici nell'aura subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire.
Aura di Fuoco (Fuoco) aura 5; i nemici che entrano o iniziano il loro turno nell'aura subiscono 15 danni da fuoco.
PF 486; **Sanguinante** 243
CA 44; **Tempra** 42, **Riflessi** 38, **Volontà** 40
Resistenza 30 fuoco, 15 veleno
Tiri salvezza +2
Velocità 12, volo 12 (maldestro), teletrasporto 10
Punti azione 1

(+) **Mazza Tocco di Fiamma** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Fuoco**
Portata 2; +33 contro CA; 2d10 + 11 danni da fuoco, e 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

+ **Pungiglione Caudale** (standard; a volontà) ✦ **Veleno**
Portata 2; +33 contro CA; 1d6 + 11 danni, e il diavolo della fossa compie un attacco secondario contro lo stesso bersaglio. *Attacco secondario:* +29 contro Tempra; il bersaglio subisce 15 danni da veleno continuati ed è indebolito (tiro salvezza termina entrambi).

+ **Frenesia del Diavolo della Fossa** (standard; a volontà)
Il diavolo della fossa compie un attacco con la sua mazza tocco di fiamma e un attacco con il pungiglione caudale.

♈ **Punta di Terrore** (minore; a volontà) ✦ **Paura**
Gittata 5; +30 contro Volontà; il bersaglio subisce una penalità di -5 a tutte le difese fino alla fine del turno successivo del diavolo della fossa.

♈ **Comando Irresistibile** (minore 1/round; a volontà) ✦ **Charme, Fuoco**
Gittata 10; bersaglio un diavolo alleato di livello inferiore del diavolo della fossa; il bersaglio slitta di 5 quadretti ed esplode, infliggendo 2d10 + 5 danni da fuoco a tutte le creature all'interno di una emanazione ravvicinata 2. Il diavolo che esplode viene distrutto.

Evocazione Infernale (standard; incontro)
Il diavolo della fossa evoca un gruppo di diavoli alleati. I diavoli evocati effettuano un tiro per determinare quando agiscono nell'ordine di iniziativa e ricevono un bonus di +4 ai tiri per colpire fino a quando il diavolo della fossa è vivo. Restano sul posto finché non vengono uccisi, sono banditi dal diavolo della fossa (azione gratuita) o termina l'incontro. I PG non ricevono punti esperienza dall'uccisione di queste creature evocate. Il diavolo della fossa può evocare uno dei seguenti gruppi di diavoli:
✦ 8 diavoli della legione legionari (livello 21), oppure
✦ 2 diavoli da guerra (livello 22), oppure
✦ 1 diavolo da guerra (livello 22) e 4 diavoli della legione legionari (livello 21)

Teletrasporto Tattico (standard; ricarica ⚁ ⚂ ⚃) ✦ **Teletrasporto**
Il diavolo della fossa può teletrasportare fino a 2 suoi alleati che si trovano entro 10 quadretti da sé. Il bersaglio si materializza in qualsiasi altro quadretto libero entro 10 quadretti dal diavolo della fossa.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Supernal
Abilità Inimidire +27, Intuizione +23, Raggirare +27, Religione +24

For 32 (+24)	**Des** 24 (+20)	**Sag** 20 (+18)
Cos 27 (+21)	**Int** 22 (+19)	**Car** 28 (+22)

Equipaggiamento mazza tocco di fiamma, anello con sigillo nobiliare

Tattiche dei diavoli della fossa

Un diavolo della fossa si avvicina ai nemici, cogliendoli nella sua *aura di paura* e *aura di fuoco*. Nel primo round di combattimento, il diavolo spende un punto azione per utilizzare *evocazione infernale*; subito dopo, impiega *punta di terrore* contro un avversario dall'aspetto temibile e *teletrasporto tattico* per piazzare due alleati in posizione di attacco ai fianchi di quell'avversario. Con l'azione minore che gli rimane, il diavolo della fossa utilizza *comando irresistibile* su un alleato entro il raggio di azione.

Il diavolo della fossa alterna poi *punta di terrore* e *comando irresistibile*, a volte utilizzando entrambi i poteri se gli resta un'azione di movimento non utilizzata che possa sostituire con un'azione minore. In caso contrario, il diavolo della fossa impiega *frenesia del diavolo della fossa*, teletrasportandosi se necessario per collocarsi in una posizione più favorevole.

Conoscenze dei diavoli della fossa

Se supera una prova di Religione, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 25: I diavoli della fossa sono l'aristocrazia dei Nove Inferi. Ogni diavolo della fossa serve come vassallo uno dei nove arcidiavoli e comanda una fortezza, città o esercito nel dominio del suo padrone.

Gruppi di incontro

I diavoli della fossa sono raramente incontrati senza un seguito di immondi, diavoli di grado inferiore o servi assoggettati.

Incontro di livello 25 (PE 42.900)

- 1 diavolo della fossa (livello 26 soldato d'elite)
- 2 diavoli da guerra (livello 22 bruto)
- 2 abomini cacciatori astrali (livello 22 appostato)
- 1 marut concordante (livello 22 controllore d'elite)

Diavolo del ghiaccio

I diavoli del ghiaccio provengono dalle gelide distese di Cania, l'ottavo strato dei Nove Inferi. Generali infernali e mortali malvagi li impiegano come guardie del corpo e campioni, e i diavoli del ghiaccio comandano spesso diavoli inferiori in battaglia. Sono tuttavia dei pessimi ufficiali, perché disprezzano i diavoli inferiori e li considerano sacrificabili.

Diavolo del Ghiaccio (Gelugon) **Livello 20 Soldato**
Umanoide immortale Grande (diavolo) PE 2.800

Iniziativa +18 **Sensi** Percezione +13; scurovisione
Aura Gelida (Freddo) aura 5; i nemici nell'aura subiscono una penalità di -2 a tutti i tiri per colpire.
PF 195; **Sanguinante** 97
CA 36; **Tempra** 33, **Riflessi** 31, **Volontà** 29
Immunità freddo; **Resistenza** 20 fuoco
Velocità 8

(+) **Lancia di Ghiaccio** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Freddo**
Portata 3; +27 contro CA; 1d12 + 7 danni da freddo, e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).

+ **Artiglio** (standard; a volontà)
Portata 2; +25 contro CA; 1d6 + 7 danni.

⇢ **Soffio Congelante** (standard, ricarica ⚁ ⚂ ⚃ ⚄) ✦ **Freddo**
Propagazione ravvicinata 5; +23 contro Tempra; 2d6 + 7 danni da freddo, e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).

⇢ **Comando Agghiacciante** (minore, ricarica ⚃ ⚄) ✦ **Freddo**
Emanazione ravvicinata 5; +23 contro Volontà; il bersaglio subisce 5 danni da freddo continuati ed è immobilizzato (tiro salvezza termina entrambi).

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Supernal
Abilità Tenacia +23

For 25 (+17)	**Des** 22 (+16)	**Sag** 17 (+13)
Cos 27 (+18)	**Int** 15 (+12)	**Car** 19 (+14)

Equipaggiamento lancia lunga

Tattiche dei diavoli del ghiaccio

Un diavolo del ghiaccio preferisce combattere da solo le proprie battaglie, utilizzando i suoi poteri per confondere diversi nemici alla volta. Impiega *comando agghiacciante* per immobilizzare i combattenti di prima linea, mentre attacca i bersagli più "morbidi" con l'aiuto della sua portata e velocità superiori. Se il diavolo del ghiaccio ha ancora un'azione di movimento da spendere, utilizza di nuovo *comando agghiacciante* durante il suo turno. Sfrutta il gelo intorpidente della sua lancia lunga e il proprio *soffio congelante* per rallentare i nemici e impedire loro di fuggire.

Conoscenze dei diavoli del ghiaccio

Se supera una prova di Religione, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 20: Sebbene si trovino maggiormente a loro agio nelle lande congelate di Cania, i diavoli del ghiaccio non sono ostacolati dai climi più caldi. Dovunque essi vadano, portano con loro un frammento di Cania nella forma di un'aura gelida che li circonda.

CD 25: I diavoli del ghiacchio rispettano il potere e non sopportano la debolezza e la fragilità, sia negli alleati che negli avversari. Quando affronta nemici numerosi, un diavolo del ghiaccio attacca quasi sempre per primo l'avversario più debole.

Gruppi di incontro

I diavoli del ghiaccio detestano i diavoli più deboli di loro e collaborano con essi solo a malincuore.

Incontro di livello 19 (PE 13.600)

- 2 diavoli del ghiaccio (livello 20 soldato)
- 2 cambion magus del fuoco infernale (livello 18 artigliere)
- 2 gargoyle nabassu (livello 18 appostato)

ARNIE SWEKEL

DIAVOLO DA GUERRA

Campioni dei Nove Inferi, i diavoli da guerra obbediscono solo a diavoli della fossa e arcidiavoli. Guidano anche diavoli inferiori nelle scorrerie contro coloro che si oppongono ai piani dei loro padroni. I diavoli da guerra portati nel mondo dei mortali emergono talvolta come signori della guerra o generali, a comando delle armate di tiranni mortali malvagi.

Diavolo da Guerra (Malebranche) Livello 22 Bruto (Guida)
Umanoide immortale Grande (diavolo) PE 4.150

Iniziativa +17 **Sensi** Percezione +15; scurovisione
PF 255; **Sanguinante** 127
CA 35; **Tempra** 34, **Riflessi** 32, **Volontà** 30
Resistenza 30 fuoco
Velocità 8, volo 8 (maldestro)

Artiglio (standard; a volontà)
+26 contro CA; 1d6 + 8 danni.

Tridente (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Arma**
Portata 2; +26 contro CA; 4d4 + 8 danni e 5 danni continuati (tiro salvezza termina), e il bersaglio slitta in un quadretto qualunque adiacente al diavolo da guerra e viene buttato a terra prono.

Nemico Assediato (minore; a volontà)
Gittata visuale; colpisce automaticamente; il bersaglio è marchiato, e gli alleati del diavolo da guerra ricevono un bonus di +2 ai tiri per colpire effettuati contro quel bersaglio fino alla fine dell'incontro o fino a quando il diavolo da guerra marchia un nuovo bersaglio.

Trasposizione Diabolica (movimento; a volontà) ✦ **Teletrasporto**
Gittata 20; il diavolo da guerra e un diavolo alleato entro il raggio di azione si scambiano di posto.

Tattiche Immonde (minore; ricarica ⚄ ⚅)
Gittata 10; influenza fino a 2 diavoli alleati del diavolo da guerra del suo livello o inferiore; ogni bersaglio può compiere un'azione di movimento o un attacco basilare.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Supernal
Abilità Intimidire +20

For 27 (+19)	**Des** 23 (+17)	**Sag** 19 (+15)
Cos 25 (+18)	**Int** 15 (+13)	**Car** 18 (+15)

Equipaggiamento tridente

Tattiche dei diavoli da guerra

Nonostante il loro aspetto brutale, i diavoli da guerra sono tattici straordinari e comandanti astuti. Usano *nemico assediato* e *tattiche immonde* per dirigere i loro subalterni contro gli avversari più pericolosi, ma si gettano con entusiasmo nella mischia quando arriva il momento giusto, avvalendosi di *trasposizione diabolica* per scambiarsi di posto con un diavolo inferiore (spesso uno che possieda la mobilità necessaria per oltrepassare i ranghi del nemico).

Conoscenze dei diavoli da guerra

Se supera una prova di Religione, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 25: I diavoli da guerra (conosciuti anche come malebranche) sono alcuni dei diavoli più potenti tra quelli che vengono abitualmente evocati dai mortali.

Gruppi di incontro

I diavoli da guerra servono spesso come "forza bruta" per diavoli della fossa e arcidiavoli, o comandano direttamente contingenti di diavoli inferiori.

Incontro di livello 21 (PE 19.750)
- 1 diavolo da guerra (livello 22 bruto)
- 1 diavolo del ghiaccio (livello 20 soldato)
- 2 diavoli d'ossa (livello 17 controllore)
- 12 diavoli della legione legionari (livello 21 gregario)

DIAVOLO DELLA LEGIONE

Gli eserciti dei Nove Inferi sono composti prevalentemente da diavoli della legione: combattenti crudeli e spietati che si radunano innumerevoli dalle pianure bruciate di Avernus ai più profondi baratri di Nessus. Brutalmente disciplinati, i diavoli della legione non hanno la minima considerazione per la loro esistenza e vivono unicamente per schiacciare i nemici dei loro padroni sotto i loro talloni rivestiti di ferro.

Diavolo della Legione Grugnito Livello 6 Gregario
Umanoide immortale Medio (diavolo) PE 63

Iniziativa +4 **Sensi** Percezione +4; scurovisione
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.
CA 22; **Tempra** 18, **Riflessi** 17, **Volontà** 17; vedi anche *difesa di squadra*
Resistenza 5 fuoco
Velocità 6, teletrasporto 3

Spada Lunga (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+11 contro CA; 5 danni.

Difesa di Squadra
Il diavolo della legione grugnito riceve un bonus di +2 alle difese quando è adiacente ad almeno un altro diavolo della legione.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Supernal

For 14 (+5)	**Des** 12 (+4)	**Sag** 12 (+4)
Cos 14 (+5)	**Int** 10 (+3)	**Car** 12 (+4)

Equipaggiamento corazza di piastre, scudo pesante, spada lunga

Diavolo della Legione Guardiano Infernale Livello 11 Gregario
Umanoide immortale Medio (diavolo) PE 150

Iniziativa +6 **Sensi** Percezione +6; scurovisione
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.
CA 27; **Tempra** 23, **Riflessi** 22, **Volontà** 22; vedi anche *difesa di squadra*
Resistenza 10 fuoco
Velocità 6, teletrasporto 3

Spada Lunga (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+16 contro CA; 6 danni.

Difesa di Squadra
Il diavolo della legione guardiano infernale riceve un bonus di +2 alle difese quando è adiacente ad almeno un altro diavolo della legione.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Supernal

For 14 (+7)	**Des** 12 (+6)	**Sag** 12 (+6)
Cos 14 (+7)	**Int** 10 (+5)	**Car** 12 (+6)

Equipaggiamento corazza di piastre, scudo pesante, spada lunga

Diavolo della Legione Veterano Livello 16 Gregario
Umanoide immortale Medio (diavolo) PE 350

Iniziativa +9 **Sensi** Percezione +9; scurovisione
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.
CA 32; **Tempra** 28, **Riflessi** 27, **Volontà** 27; vedi anche *difesa di squadra*
Resistenza 10 fuoco
Velocità 7, teletrasporto 3

Spada Lunga (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+21 contro CA; 7 danni.

Difesa di Squadra
Il diavolo della legione veterano riceve un bonus di +2 alle difese quando è adiacente ad almeno un altro diavolo della legione.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Supernal

For 14 (+10)	**Des** 12 (+9)	**Sag** 12 (+9)
Cos 14 (+10)	**Int** 10 (+8)	**Car** 12 (+9)

Equipaggiamento corazza di piastre, scudo pesante, spada lunga

(Da sinistra a destra) diavolo della legione, diavolo del ghiaccio e imp

Diavolo della Legione Legionario **Livello 21 Gregario**
Umanoide immortale Medio (diavolo) PE 800

Iniziativa +11 **Sensi** Percezione +11; scurovisione
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.
CA 37; **Tempra** 33, **Riflessi** 32, **Volontà** 32; vedi anche *difesa di squadra*
Resistenza 15 fuoco
Velocità 7, teletrasporto 3

(†) **Spada Lunga** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+26 contro CA; 8 danni.

Difesa di Squadra
Il diavolo della legione legionario riceve un bonus di +2 alle difese quando è adiacente ad almeno un altro diavolo della legione.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Supernal

For 14 (+12)	**Des** 12 (+11)	**Sag** 12 (+11)
Cos 14 (+12)	**Int** 10 (+10)	**Car** 12 (+11)

Equipaggiamento corazza di piastre, scudo pesante, spada lunga

Tattiche dei diavoli della legione

I diavoli della legione sono soldati irreggimentati che coordinano i loro sforzi per sopraffare i nemici. Possono teletrasportarsi su brevi distanze per attaccare ai fianchi o posizionarsi adiacenti a un alleato al fine di ottenere il beneficio *difesa di squadra*.

Conoscenze dei diavoli della legione

Se supera una prova di Religione, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: I diavoli della legione sono le truppe di fanteria dei Nove Inferi. Centinaia di questi esseri fanno da guarnigione nelle fortezze e cittadelle che sorvegliano questo terribile dominio.

CD 20: I diavoli della legione rispettano strettamente le gerarchie di comando, e di rado manifestano iniziativa personale. Eseguono sempre alla lettera gli ordini che hanno ricevuto.

Gruppi di incontro

I battaglioni di diavoli della legione si possono trovare di guardia nei templi malvagi, come truppe al servizio di maligni feudatari o come predoni che devastano interi tratti di terra indifesa.

Incontro di livello 6 (PE 1.350)
- 4 diavoli della legione grugniti (livello 6 gregario)
- 2 tiefling eretici (livello 6 artigliere)
- 1 tiefling lamascura (livello 6 artigliere)

Incontro di livello 21 (PE 16.150)
- 8 diavoli della legione legionari (livello 21 gregario)
- 2 diavoli del ghiaccio (livello 20 soldato)
- 1 diavolo da guerra (livello 22 bruto)

Diavolo d'ossa

I diavoli d'ossa sono spietati negrieri, che sorvegliano attentamente le creature inferiori al fine di garantirne l'obbedienza. Nei Nove Inferi, questi diavoli costituiscono una classe media di supervisori e controllori che regolano i diavoli inferiori, ma a volte si possono trovare anche al servizio di potenti tiranni mortali, scrutando i ranghi dei sudditi alla ricerca del più piccolo segno di slealtà o incompetenza.

Diavolo d'Ossa (Osyluth) **Livello 17 Controllore (Guida)**
Umanoide immortale Grande (diavolo) PE 1.600

Iniziativa +12 **Sensi** Percezione +15; scurovisione
Aura di Paura (Paura) aura 5; i nemici nell'aura subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire.
Aura di Obbedienza (Charme, Guarigione) aura 5; i diavoli d'ossa sono immuni; qualsiasi diavolo sanguinante che si trovi nell'aura all'inizio del proprio turno subisce 10 danni ma riceve un bonus di +4 ai tiri per colpire, e infligge 5 danni extra negli attacchi in mischia fino all'inizio del suo turno successivo. Se un diavolo viene ucciso da questa aura, il diavolo d'ossa recupera 10 punti ferita.
PF 165; **Sanguinante** 82
CA 31; **Tempra** 29, **Riflessi** 26, **Volontà** 27
Resistenza 20 fuoco
Velocità 8, teletrasporto 8

(†) **Artiglio** (standard; a volontà)
Portata 2; +22 contro CA; 1d6 + 7 danni.

† **Pungiglione Velenoso** (standard; a volontà) ✦ **Veleno**
Portata 2; +20 contro Tempra; 1d6 + 7 danni, e il bersaglio subisce 10 danni da veleno continuati e una penalità di -4 alla sua difesa di Volontà (tiro salvezza termina entrambi).

† **Doppio Attacco** (standard; a volontà)
Il diavolo d'ossa compie due attacchi con gli artigli. Se entrambi gli attacchi colpiscono lo stesso bersaglio, il diavolo d'ossa può effettuare un attacco secondario utilizzando *pungiglione velenoso* contro la vittima.

⚹ **Concentrazione Diabolica** (minore; a volontà)
Gittata 5; +18 contro Volontà; il bersaglio subisce una penalità di -5 a tutte le difese fino alla fine del turno successivo del diavolo d'ossa.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Supernal
Abilità Intimidire +15, Intuizione +18

For 25 (+15)	**Des** 18 (+12)	**Sag** 15 (+10)
Cos 21 (+13)	**Int** 11 (+8)	**Car** 20 (+13)

JEAN PIERRE TARGETE

Tattiche dei diavoli d'ossa

I diavoli d'ossa bersagliano i nemici con la loro *concentrazione diabolica* all'inizio della battaglia, per renderli più vulnerabili agli attacchi mentre li sopraffanno con la propria *aura di paura*. Tentano poi di utilizzare *doppio attacco* ogni volta che risulta possibile. Quando i suoi alleati divengono sanguinanti, un diavolo d'ossa utilizza la sua *aura di obbedienza* per fare in modo che combattano più duramente.

Conoscenze dei diavoli d'ossa

Se supera una prova di Religione, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 20: I diavoli d'ossa (conosciuti anche come osyluth) sono creature astute e pazienti, che raramente si lasciano cogliere alla sprovvista. Essi garantiscono che i diavoli inferiori obbediscano ai loro padroni, e impegnano i nemici con l'appropriato grado di fanatismo e sete di sangue. Tenacemente leali ai loro superiori, i diavoli d'ossa sono a tutti gli effetti dei negrieri inflessibili.

CD 25: I diavoli d'ossa sono universalmente detestati dai diavoli inferiori a causa delle loro severissime tecniche motivazionali. Si circondano di un'aura di paura che rende i nemici riluttanti ad attaccarli, e i loro pungiglioni velenosi possono sgretolare ulteriormente la risolutezza di un avversario.

Gruppi di incontro

Gli osyluth servono diavoli più potenti in qualità di supervisori, sorvegliando le attività dei diavoli di grado inferiore. A volte un piccolo gruppo di diavoli d'ossa opera come banda di inquisitori itineranti, stimolando chi esita a unirsi a una battaglia.

Incontro di livello 16 (PE 7.600)

- 1 diavolo d'ossa (livello 17 controllore)
- 5 diavoli barbuti (livello 13 soldato)
- 1 cambion magus del fuoco infernale (livello 18 artigliere)

Diavolo spinato

I diavoli spinati fungono da esploratori e sentinelle nei Nove Inferi. Si radunano in bande di predoni rumorosi, svolazzando nei cieli ardenti e tormentando crudelmente qualsiasi preda in cui si imbattono. Alcuni fanno da messaggeri e spie per i diavoli più potenti.

Diavolo Spinato (Spinagon) **Livello 6 Schermagliatore**
Umanoide immortale Medio (diavolo) PE 250

Iniziativa +7 **Sensi** Percezione +10; scurovisione
PF 70; **Sanguinante** 35
CA 20; **Tempra** 18, **Riflessi** 16, **Volontà** 16
Resistenza 20 fuoco
Velocità 5, volo 7 (fluttuare)

(+) **Artigli** (standard; a volontà)
+11 contro CA; 2d6 + 4 danni.

Pioggia di Spine (standard; a volontà) ✦ **Fuoco, Veleno**
Il diavolo spinato scaglia una raffica di spine che prendono fuoco volando attraverso l'aria. Gittata 10; +9 contro Riflessi; 1d10 danni più 1d6 danni da fuoco, e il diavolo spinato compie un attacco secondario contro lo stesso bersaglio. *Attacco secondario:* +9 contro Tempra; il bersaglio subisce 5 danni da veleno continuati ed è rallentato (tiro salvezza termina entrambi).

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Supernal

For 18 (+7)	**Des** 15 (+5)	**Sag** 14 (+5)
Cos 14 (+5)	**Int** 10 (+3)	**Car** 11 (+3)

Tattiche dei diavoli spinati

I diavoli spinati disdegnano la mischia, e preferiscono tempestare le loro vittime di ondate su ondate di spine ardenti e velenose. Solo dopo che una vittima è stata resa sanguinante questi esseri calano giù per farla a pezzi con i loro crudeli artigli.

Conoscenze dei diavoli spinati

Se supera una prova di Religione, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: I diavoli spinati vengono evocati sovente, in quanto sono relativamente deboli e facili da controllare con promesse di massacri e saccheggi.

CD 20: Come la maggior parte dei diavoli, anche gli spinati godono nel tormentare qualsiasi cosa che incroci il loro cammino. Sono esploratori e schermagliatori aerei nelle armate dei Nove Inferi, e disturbano con entusiasmo qualunque avversario che incontrano con raffiche incessanti di spine ardenti e velenose.

Gruppi di incontro

Sebbene gli stormi di diavoli spinati siano piuttosto comuni nei Nove Inferi, nel mondo materiale vengono di solito incontrati in numero inferiore, e spesso in compagnia di altre creature malvagie.

(Da sinistra a destra) succube, diavolo da guerra e diavolo spinato

MIGUEL COIMBRA/ JAMES ZHANG/ DAVE ALLSOP

Incontro di livello 6 (PE 1.250)
- 2 diavoli spinati (livello 6 schermagliatore)
- 1 lucertoloide scaglieverdi mistico degli acquitrini (livello 6 controllore)
- 2 lucertoloidi scaglienere energumeni (livello 6 bruto)

IMP

Gli imp agiscono come spie ed emissari di diavoli più potenti. I mortali fanno spesso i loro accordi con gli imp, pensando che i diavoli più deboli siano facili da controllare. Ma alla fine, la maggior parte degli imp dimostra che la sua lealtà è diretta ai Signori dei Nove, e non a dei semplici padroni mortali.

Gli imp sono esseri dispettosi, infidi e letali, che traggono un particolare piacere dall'ingannare i mortali inducendoli a farsi del male a vicenda.

Imp	**Livello 3 Appostato**
Umanoide immortale Minuscolo (diavolo)	PE 150

Iniziativa +8 **Sensi** Percezione +8; scurovisione
PF 40; **Sanguinante** 20
CA 17; **Tempra** 15, **Riflessi** 15, **Volontà** 15
Resistenza 15 fuoco
Velocità 4, volo 6 (fluttuare)

⊕ **Morso** (standard; a volontà)
Portata 0; +7 contro CA; 1d6 + 1 danni.

† **Pungiglione Caudale** (standard; si ricarica quando l'imp utilizza *svanire*) ✦ **Veleno**
Portata 0; +8 contro CA; 1d8 + 3 danni, e l'imp compie un attacco secondario contro lo stesso bersaglio. *Attacco secondario:* +5 contro Tempra; il bersaglio subisce 5 danni da veleno continuati e una penalità di -2 alla difesa di Volontà (tiro salvezza termina entrambi).

Svanire (standard, a volontà) ✦ **Illusione**
L'imp diventa invisibile fino alla fine del suo turno successivo o finché non attacca.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Supernal
Abilità Arcano +9, Furtività +9, Raggirare +9

For 12 (+2)	**Des** 17 (+4)	**Sag** 14 (+3)
Cos 16 (+4)	**Int** 16 (+4)	**Car** 16 (+4)

Tattiche degli imp

Gli imp sono combattenti riluttanti. Quando è costretto a battersi, un imp usa *svanire* per diventare invisibile e aspetta che un avversario si distragga prima di attaccarlo con il suo *pungiglione velenoso*. Se la battaglia volge al peggio per l'imp o i suoi alleati, il piccolo diavolo non esita a fuggire.

Conoscenze degli imp

Se supera una prova di Religione, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: Gli imp si associano a mortali che cercano il potere magico. Aiutando i loro "padroni" a ottenere nuovi incantesimi o a localizzare oggetti magici, gli imp promuovono una folle brama di potere che spinge i mortali a compiere azioni malvagie.

CD 20: Gli imp hanno una padronanza impressionante degli argomenti magici. Ottengono la maggior parte delle loro informazioni da altri diavoli, dall'esperienza passata o spiando altri della loro specie.

Gruppi di incontro

Gli imp si possono incontrare in gruppi, ma è più probabile che siano al servizio di altre creature malvagie.

Incontro di livello 3 (PE 750)
- 1 imp (livello 3 appostato)
- 1 goblin fattucchiere (livello 3 controllore)
- 1 goblin fenditeschio (livello 3 soldato)
- 2 goblin combattenti (livello 1 schermagliatore)
- 4 goblin tagliatori (livello 1 gregario)

SUCCUBE

I succubi tentano i mortali inducendoli a compiere atti malvagi, utilizzando le loro capacità metamorfiche per assumere l'aspetto di uomini e donne attraenti. Sebbene le loro specialità siano la seduzione e il tradimento, i succubi sono anche spie e assassini molto abili.

I succubi sono alle dipendenze di diavoli più potenti in qualità di esploratori, consiglieri e persino concubini. Data la loro astuzia e capacità di cambiare forma, vengono spesso scelti per servire come emissari infernali presso mortali importanti.

Succube	**Livello 9 Controllore**
Umanoide immortale Medio (diavolo, mutaforma)	PE 400

Iniziativa +8 **Sensi** Percezione +8; scurovisione
PF 90; **Sanguinante** 45
CA 23; **Tempra** 17, **Riflessi** 21, **Volontà** 23
Resistenza 20 fuoco
Velocità 6, volo 6

⊕ **Tocco di Corruzione** (standard; a volontà)
+14 contro CA; 1d6 + 6 danni.

† **Bacio Ammaliante** (standard; a volontà) ✦ **Charme**
+14 contro CA; se colpisce, il succube compie un attacco secondario contro lo stesso bersaglio. *Attacco secondario:* +12 contro Volontà; il bersaglio non può attaccare il succube, e se il bersaglio è adiacente al succube quando quest'ultimo viene preso di mira da un attacco in mischia o a distanza, il soggetto si frappone e diviene il bersaglio dell'attacco. L'effetto dura fino a quando il succube o uno dei suoi alleati attaccano il bersaglio o finché il succube resta in vita.

Se il bersaglio si trova ancora sotto l'influsso di questo potere alla fine dell'incontro, il succube può mantenere l'effetto a tempo indefinito baciando il bersaglio una volta al giorno. Il succube può influenzare solo un bersaglio alla volta con il suo *bacio ammaliante*.

Dominazione (standard; a volontà) ✦ **Charme**
Gittata 5; +12 contro Volontà; il bersaglio è dominato fino alla fine del turno successivo del succube.

Cambiare Forma (minore; a volontà) ✦ **Metamorfosi**
Il succube può alterare la sua forma fisica per assumere le sembianze di qualsiasi umanoide Medio, incluso un individuo unico (vedi "Cambiare forma," pagina 280).

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Supernal
Abilità Diplomazia +15, Intuizione +13, Raggirare +15

For 11 (+4)	**Des** 18 (+8)	**Sag** 19 (+8)
Cos 10 (+4)	**Int** 15 (+6)	**Car** 22 (+10)

Tattiche dei succubi

Quando viene smascherato per ciò che è, un succube può diventare un nemico mortale. È in grado di manipolare le emozioni degli avversari mortali, mettendoli gli uni contro gli altri o rendendoli servilmente leali a sé grazie a un semplice bacio.

Un succube che viene affrontato direttamente impiega *dominazione* su un degno avversario; subito dopo, applica il *bacio ammaliante* a un nemico dominato, tenendolo vicino a sé mentre attacca gli altri con il proprio *tocco di corruzione*.

Incontro di livello 9 (PE 2.000)
- 1 succube (livello 9 controllore)
- 2 serpilingua assassini (livello 9 appostato)
- 2 costrittori morsaschiacciante (livello 9 soldato)

Quando un folle omicida muore, la sua anima passa nella Coltre Oscura. Laggiù, può incarnarsi nuovamente per continuare le sue abitudini letali, diventando un divoratore. Privo di coscienza, un divoratore esiste unicamente per uccidere e consumare gli esseri viventi.

DIVORATORE DI SPIRITI

Questa creatura cadaverica intrappola lo spirito di un umanoide vivente nella sua gabbia toracica. Lo spirito prigioniero si manifesta come una piccola effigie emaciata della creatura originale, che si contorce nell'agonia mentre il divoratore lo usa come carburante blasfemo.

Divoratore di Spiriti **Livello 11 Soldato d'elite**
Umanoide ombra Grande (non morto) PE 1.200

Iniziativa +8 **Sensi** Percezione +10; scurovisione
PF 224; **Sanguinante** 112
CA 27; **Tempra** 25, **Riflessi** 21, **Volontà** 26; vedi anche *interdizione spirituale*
Tiri salvezza +2
Velocità 6
Punti azione 1

Artiglio (standard; a volontà)
Portata 2; +17 contro CA; 2d6 + 5 danni.

Intrappolare Spirito (standard; a volontà) ✦ **Necrotico**
Gittata 5; bersaglio una creatura vivente; +15 contro Tempra; 1d8 + 7 danni necrotici, e il bersaglio è intrappolato (tiro salvezza termina). La creatura intrappolata viene rimossa dal gioco e non può compiere azioni. Se effettua con successo un tiro salvezza, riesce a liberarsi e appare in uno spazio non occupato a sua scelta adiacente al divoratore di spiriti. Una creatura intrappolata si libera automaticamente quando il divoratore di spiriti viene distrutto. Il divoratore può intrappolare solo una creatura alla volta.

Lacerazione Spiritica (standard, utilizzabile solo dopo che il divoratore usa *divorare spirito* e solo nello stesso turno; a volontà) ✦ **Necrotico, Paura**
Emanazione ravvicinata 1; +15 contro Volontà; 2d8 + 7 danni necrotici, e il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del divoratore di spiriti. *Mancato:* Danni dimezzati, e il bersaglio non è immobilizzato.

Divorare Spirito (minore; a volontà) ✦ **Guarigione, Necrotico**
Il divoratore di spiriti infligge 10 danni necrotici a una creatura che ha intrappolato (vedi *intrappolare spirito*). Il divoratore recupera 10 punti ferita, oppure utilizza *lacerazione spiritica*. Una creatura uccisa da questo potere non può essere riportata in vita con un rituale Rianimare Morti.

Interdizione Spirituale
Il divoratore di spiriti riceve un bonus di +2 a tutte le difese mentre tiene intrappolata una creatura (vedi *intrappolare spirito*).

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune
Abilità Furtività +11

For 20 (+10)	**Des** 12 (+6)	**Sag** 11 (+5)
Cos 16 (+8)	**Int** 16 (+8)	**Car** 24 (+12)

Tattiche dei divoratori di spiriti

Un divoratore di spiriti utilizza *intrappolare spirito*, poi *divorare spirito* per infliggere danni alla creatura catturata, e infine impiega l'energia divorata per guarire se stesso o per usare *lacerazione spiritica*. Se in qualsiasi momento lo spirito intrappolato riesce a fuggire, il divoratore impiega nuovamente *intrappolare spirito*.

DIVORATORE DI VISCERE

Questo divoratore avvolge i suoi intestini gocciolanti intorno ai nemici vicini. Le bocche fameliche con cui terminano le sue viscere si conficcano nella carne, permettendo alla creatura di risucchiare la vita dai suoi prigionieri. Quando le sue vittime sono morte, la creatura divora con brama famelica le loro interiora.

Divoratore di Viscere **Livello 12 Controllore**
Umanoide ombra Medio (non morto) PE 700

Iniziativa +8 **Sensi** Percezione +10; scurovisione
PF 124; **Sanguinante** 63
CA 28; **Tempra** 26, **Riflessi** 23, **Volontà** 24; vedi anche *interdizione viscerale*
Velocità 6

Artiglio (standard; a volontà)
+16 contro CA; 1d10 + 4 danni.

Viscere Fameliche (minore; a volontà)
+16 contro CA; la creatura avvolge un tentacolo intestinale intorno al bersaglio; 1d4 + 5 danni, e il bersaglio è afferrato (finché non sfugge). Un divoratore di viscere ha quattro tentacoli, e può afferrare fino a quattro creature, oppure diversi tentacoli possono afferrare lo stesso bersaglio (che subisce una penalità di -2 alle prove per sfuggire per ogni tentacolo aggiuntivo che lo afferra).

Divorare Viscere (minore, 1/round; a volontà) ✦ **Guarigione, Necrotico**
Il divoratore di viscere estrae l'energia vitale da ogni bersaglio vivente che ha afferrato. Un bersaglio afferrato subisce 5 danni necrotici per ogni tentacolo intestinale che lo avvolge, e il divoratore di viscere recupera lo stesso numero di punti ferita.

Interdizione Viscerale
Il divoratore di viscere riceve un bonus di +2 a tutte le difese mentre sta afferrando una o più creature.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune
Abilità Furtività +13

For 18 (+10)	**Des** 15 (+8)	**Sag** 9 (+5)
Cos 20 (+11)	**Int** 12 (+7)	**Car** 17 (+9)

Tattiche dei divoratori di viscere

Queste creature scambiano le azioni standard e di movimento con azioni minori, utilizzando *viscere fameliche* fino a tre volte per round. Se c'è solo un avversario a portata di tiro, un divoratore di viscere tenta di avvolgergli intorno tutti e quattro i suoi tentacoli intestinali. Se ci sono diversi avversari, tenta di afferrarne il più possibile. Quando è resa sanguinante, la creatura impiega il suo potere *divorare viscere* per recuperare punti ferita.

DIVORATORE DI ANIME INFILZATE

Quando un divoratore di anime infilzate uccide una creatura, il corpo della vittima svanisce, e la sua apparizione appare impalata su uno degli aculei del mostro. Il divoratore di anime infilzate si ciba di questi spiriti tormentati, che ululano di agonia e spariscono con un lampo quando vengono infine consumati.

Anime infilzate superstiti

Un divoratore di anime infilzate comincia il gioco con almeno uno spirito già impalato sui suoi aculei. Se questo spirito riesce a sfuggire in qualche modo al divoratore, il suo corpo appare in uno spazio adiacente alla creatura. Il DM può utilizzare questo spirito infilzato come artificio narrativo: forse il corpo apparteneva a un individuo che i PG stanno cercando, o forse aveva con sé qualcosa di prezioso. Se viene guarito o riportato in vita, questo individuo potrebbe restare nei paraggi abbastanza a lungo da parlare con i personaggi, accompagnarli o tradirli (secondo le necessità della storia).

Divoratore di Anime Infilzate **Livello 20 Soldato d'elite (Guida)**
Umanoide ombra Enorme (non morto) PE 5.600

Iniziativa +11 **Sensi** Percezione +15; scurovisione

Interdizione di Anime Infilzate aura 10; il divoratore e tutti i suoi alleati nell'aura ricevono un bonus a tutte le difese pari a metà del numero di anime infilzate sugli aculei della creatura.

PF 376; **Sanguinante** 188

CA 38; **Tempra** 37, **Riflessi** 29, **Volontà** 34; vedi anche *interdizione di anime infilzate*, sopra

Immunità malattia, veleno; **Resistenza** 20 necrotico; **Vulnerabilità** 10 radioso (quando il divoratore di anime infilzate subisce danni radiosi, l'anima infilzata più recente ha l'opportunità di effettuare un tiro salvezza per liberarsi)

Tiri salvezza +2

Velocità 6

Punti azione 1

(+) **Artiglio** (standard; a volontà)
Portata 3; +26 contro CA; 2d8 + 9 danni. Se l'attacco riduce un bersaglio umanoide vivente a 0 punti ferita o inferiore, il bersaglio svanisce e diviene un'anima infilzata sugli aculei del divoratore (vedi *anima infilzata*).

Infrangere Anime (standard; si ricarica quando il divoratore di anime infilzate utilizza *divorare spirito*)
Emanazione ravvicinata 3; +24 contro Volontà; 5d8 + 8 danni necrotici, e il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del divoratore. *Effetto secondario:* Il bersaglio è indebolito (tiro salvezza termina).

Divorare Spirito (standard; a volontà) ✦ **Guarigione**
Il divoratore uccide istantaneamente l'anima infilzata da più tempo sui suoi aculei, e recupera 75 punti ferita. Il corpo morto della creatura appare in uno spazio adiacente al divoratore.

Anima Infilzata
Il divoratore di anime infilzate comincia l'incontro con un'anima già infilzata sui suoi aculei, e può infilzarne fino a un massimo di quattro. Un'anima infilzata non può compiere azioni, e si libera quando il divoratore viene distrutto. Quando lo spirito di una creatura si libera, il suo corpo appare in uno spazio non occupato adiacente al divoratore, nelle medesime condizioni in cui versava quando è svanito.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune

For 29 (+19)	**Des** 8 (+9)	**Sag** 11 (+10)
Cos 20 (+15)	**Int** 20 (+15)	**Car** 26 (+18)

Tattiche dei divoratori di anime infilzate

Questo infame collezionista di anime si getta nella mischia, concentrando i suoi attacchi su un avversario alla volta allo scopo di infilzare nuovi spiriti sui suoi aculei. Quando è resa sanguinante, la creatura impiega *divorare spirito* per guarirsi, poi spende il suo punto azione per usare *infrangere anime*.

Conoscenze dei divoratori

Se supera una prova di Religione, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 20: I divoratori vengono creati dalle anime degli assassini che si perdono nella Coltre Oscura. Si cibano di umanoidi viventi e usano la loro energia vitale per sanare le proprie ferite.

Gruppi di incontro

Pur essendo ossessionati da una fame logorante di esseri viventi, questi esseri sanno riconoscere il valore delle alleanze maligne.

Incontro di livello 11 (PE 3.025)
- 1 divoratore di spiriti (livello 11 soldato d'elite)
- 1 signore dei vampiri (livello 11 appostato d'elite)
- 5 progenie vampiriche fiutasangue (livello 10 gregario)

Incontro di livello 13 (PE 4.000)
- 2 divoratori di viscere (livello 12 controllore)
- 1 drow aracnomante (livello 13 artigliere d'elite)
- 3 drow combattenti (livello 11 appostato)

(Dall'alto verso il basso) divoratore di anime infilzate, divoratore di spiriti e divoratore di viscere

DAVE ALLSOP

DOPPELGANGER

Espressione definitiva dei talenti del mutaforma, un doppelganger può portare interi regni alla rovina per mezzo di sotterfugi e doppio gioco, senza dover mai estrarre una spada dal fodero.

I doppelganger somigliano molto agli umani nel comportamento, e di conseguenza un singolo doppelganger può avere qualunque disposizione sia immaginabile.

Doppelganger Spia **Livello 3 Schermagliatore**
Umanoide naturale Medio (mutaforma) PE 150

Iniziativa +6 **Sensi** Percezione +2
PF 45; **Sanguinante** 22
CA 18; **Tempra** 14, **Riflessi** 16, **Volontà** 16
Velocità 6

(+) **Spada Corta** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+8 contro CA; 1d6 + 3 danni.

+ **Finta del Mutaforma** (minore; a volontà)
+6 contro Riflessi; il bersaglio concede il vantaggio in combattimento al doppelganger fino alla fine del prossimo turno di quest'ultimo.

Vantaggio in Combattimento
Il doppelganger spia infligge 1d6 danni extra contro qualsiasi bersaglio sul quale cui possieda vantaggio in combattimento.

Cambiare Forma (minore; a volontà) ✦ **Metamorfosi**
Un doppelganger può alterare la sua forma fisica per assumere le sembianze di qualsiasi umanoide Medio, incluso un individuo unico (vedi "Cambiare forma," pagina 280).

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune
Abilità Furtività +9, Intuizione +9, Raggirare +10
For 11 (+1) **Des** 16 (+4) **Sag** 12 (+2)
Cos 13 (+2) **Int** 10 (+1) **Car** 15 (+3)
Equipaggiamento spada corta

Tattiche dei doppelganger spie

Non appena viene smascherato, un doppelganger spia impiega *finta del mutaforma* per ottenere il vantaggio in combattimento e infliggere danni extra prima di scattare. Non si fa scrupoli nel fuggire se la battaglia volge al peggio, utilizzando *cambiare forma* alla prima opportunità di confondersi nella folla.

Doppelganger Assassino **Livello 8 Appostato**
Umanoide naturale Medio (mutaforma) PE 350

Iniziativa +13 **Sensi** Percezione +10
PF 69; **Sanguinante** 34
CA 23; **Tempra** 18, **Riflessi** 21, **Volontà** 21
Velocità 6

(+) **Pugnale** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+13 contro CA; 1d4 + 5 danni.

+ **Finta del Mutaforma** (minore; a volontà)
+11 contro Riflessi; il bersaglio concede il vantaggio in combattimento al doppelganger assassino fino alla fine del prossimo turno di quest'ultimo.

Annebbiamento Mentale (standard; mantenere minore; incontro) ✦ **Charme**
Emanazione ravvicinata 5; +11 contro Volontà; il doppelganger assassino diventa invisibile al bersaglio. I bersagli influenzati sono incapaci di vedere il doppelganger finché questi mantiene l'effetto, finché il doppelganger non attacca, o finché il doppelganger non viene colpito da un attacco.

Vantaggio in Combattimento
Il doppelganger assassino infligge 2d6 danni extra contro qualsiasi bersaglio sul quale possieda vantaggio in combattimento.

Cambiare Forma (minore; a volontà) ✦ **Metamorfosi**
Un doppelganger può alterare la sua forma fisica per assumere le sembianze di qualsiasi umanoide Medio, incluso un individuo unico (vedi "Cambiare forma," pagina 280).

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune
Abilità Furtività +14, Intuizione +12, Raggirare +15
For 12 (+5) **Des** 21 (+9) **Sag** 12 (+5)
Cos 15 (+6) **Int** 13 (+5) **Car** 19 (+8)
Equipaggiamento pugnale

Tattiche dei doppelganger assassini

Un doppelganger assassino potrebbe pedinare il gruppo, aspettando l'opportunità di attirare una singola vittima lontano dagli altri, ucciderla e prendere il suo posto. Potrebbe anche fingersi un potenziale alleato o una persona bisognosa. Una volta smascherato per ciò che è, il doppelganger utilizza *finta del mutaforma* per ottenere vantaggio in combattimento e *annebbiamento mentale* per fuggire nel caso che la battaglia si metta al peggio per lui.

Conoscenze dei doppelganger

Se supera una prova di Natura, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: Un doppelganger potrebbe avere l'aspetto di un eladrin mago, un nano guerriero o persino un dragonide paladino. Non può duplicare gli indumenti o gli oggetti portati da una persona, pertanto deve equipaggiarsi e travestirsi per interpretare la sua parte. Per questa ragione, un doppelganger tiene sempre diversi cambi di abiti nella sua tana.

Gruppi di incontro

I doppelganger si possono insinuare in ogni genere di gruppi. Formano inoltre delle alleanze con le creature intelligenti che riconoscono i vantaggi dell'avere un mutaforma dalla loro parte.

Incontro di livello 3 (PE 775)
- 1 doppelganger spia (livello 3 schermagliatore)
- 3 umani guardiani (livello 3 soldato)
- 1 umano incantatore (livello 4 artigliere)

EVA WIDERMANN

DRACO

Un draco è un rettile carnivoro con una bocca piena di zanne, dita artigliate e una coda serpentina. Alcuni drachi sono bipedi, e camminano con le zampe anteriori sollevate da terra, mentre altri sono quadrupedi. Alcuni tipi di drachi hanno le ali, e un certo numero di essi è capace di usare gli artigli simili a mani per manipolare oggetti.

I drachi selvatici attaccano le prede a vista, mentre quelli addomesticati attaccano solo se provocati o aizzati. I drachi addestrati servono come guardie, compagni di caccia, animali militari, cavalcature, messaggeri e addirittura bestie da soma. I drachi non parlano, ma comunicano utilizzando cinguettii, sibili, ringhi e ruggiti.

DRACO DELLE GUGLIE

I drachi delle guglie fanno il nido sugli edifici più alti, formano covate e minacciano gli abitanti delle grandi città. Amano rubare oggetti preziosi, e attaccano prede più grandi di loro solo quando sono stremati dalla fame o quando i loro nidi vengono disturbati.

Draco delle Guglie **Livello 1 Schermagliatore**
Bestia naturale Piccola (rettile) PE 100

Iniziativa +6 **Sensi** Percezione +3
PF 29; **Sanguinante** 14
CA 16; **Tempra** 11, **Riflessi** 14, **Volontà** 13
Velocità 4, volo 8 (fluttuare); vedi anche *attacco in volo*

(+) **Morso** (standard; a volontà)
+6 contro CA; 1d6 + 4 danni.

(+) **Ghermire** (standard; a volontà)
+4 contro Riflessi; 1 danno, e il draco delle guglie ruba un piccolo oggetto al bersaglio, come ad esempio una fiala, una pergamena o una moneta.

† **Attacco in Volo** (standard; a volontà)
Il draco delle guglie vola fino a 8 quadretti e compie un attacco basilare in mischia in qualsiasi punto del proprio movimento. Il draco non provoca attacchi di opportunità quando si allontana dal bersaglio dell'attacco.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
For 11 (+0) **Des** 18 (+4) **Sag** 16 (+3)
Cos 13 (+1) **Int** 3 (-4) **Car** 11 (+0)

TATTICHE DEI DRACHI DELLE GUGLIE

Questi rettili utilizzano *attacco in volo* e *ghermire* per rubare un gingillo prezioso senza provocare attacchi di opportunità. Se l'attacco di *ghermire* ha successo, il draco ritorna volando al proprio nido. Se viene ferito, un draco delle guglie morde i nemici continuando a utilizzare *attacco in volo*.

CONOSCENZE DEI DRACHI DELLE GUGLIE

Se supera una prova di Natura, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: Come i corvi, questi drachi sono creature sociali che amano collezionare oggetti luccicanti. Un draco delle guglie possiede inoltre un affinato istinto di ritorno al nido, pertanto gli esemplari addomesticati possono divenire ottimi corrieri per piccoli oggetti o messaggi importanti.

DRACO GUARDIANO

I drachi guardiani possono diventare eccellenti animali da compagnia o protettori, che difendono i loro padroni fino alla morte.

Draco Guardiano **Livello 2 Bruto**
Bestia naturale Piccola (rettile) PE 125

Iniziativa +3 **Sensi** Percezione +7
PF 48; **Sanguinante** 24
CA 15; **Tempra** 15, **Riflessi** 13, **Volontà** 12
Immunità paura (mentre si trova entro 2 quadretti da un alleato)
Velocità 6

(+) **Morso** (standard; a volontà)
+6 contro CA; 1d10 + 3 danni, o 1d10 + 9 danni se si trova entro 2 quadretti da un alleato.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
For 16 (+4) **Des** 15 (+3) **Sag** 12 (+2)
Cos 18 (+5) **Int** 3 (-3) **Car** 12 (+2)

TATTICHE DEI DRACHI GUARDIANI

Un draco guardiano resta vicino ai suoi alleati in modo da causare più danni con il suo morso. Non fugge mai, e difende fino alla morte i corpi degli alleati caduti.

CONOSCENZE DEI DRACHI GUARDIANI

Se supera una prova di Natura, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: I drachi guardiani sono animali da compagnia piuttosto comuni, con sensi molto acuti. Allo stato brado sono predatori che cacciano in branco, non dissimili dai lupi, e le loro nidiate includono talvolta anche dei drachi sputanti.

SCIAME DI DRACHI ZANNEAGUZZE

I draghi zanneaguzze sono feroci predoni grandi come gatti, che sciamano sulle loro vittime, le trascinano a terra e le spolpano fino alle ossa nel giro di pochi secondi.

Sciame di Drachi Zanneaguzze **Livello 2 Soldato**
Bestia naturale Media (rettile, sciame) PE 125

Iniziativa +7 **Sensi** Percezione +7
Attacco dello Sciame aura 1; lo sciame di drachi zanneaguzze compie un attacco basilare come azione gratuita contro ogni nemico che inizia il suo turno nell'aura.
PF 38; **Sanguinante** 19
CA 18; **Tempra** 15, **Riflessi** 17, **Volontà** 14
Immunità paura; **Resistenza** danni dimezzati dagli attacchi in mischia e a distanza; **Vulnerabilità** 5 contro attacchi ravvicinati e ad area
Velocità 7

(+) **Sciame di Zanne** (standard; a volontà)
+8 contro CA; 1d10 + 4 danni necrotici, o 2d10 + 4 danni contro un bersaglio prono.

† **Trascinare a Terra** (minore; a volontà)
+7 contro Tempra; il bersaglio viene buttato a terra prono.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
For 15 (+3) **Des** 18 (+5) **Sag** 12 (+2)
Cos 14 (+3) **Int** 2 (-3) **Car** 10 (+1)

TATTICHE DEI DRACHI ZANNEAGUZZE

Spronati dalla fame, i drachi zanneaguzze si precipitano senza paura contro la loro preda, la gettano a terra prona (utilizzando *trascinare a terra*) e impiegano il loro *sciame di zanne* per banchettare con le sue carni.

CONOSCENZE DEI DRACHI ZANNEAGUZZE

Se supera una prova di Natura, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: A volte gli umanoidi tengono dei drachi zanneaguzze come animali da compagnia esotici o come trappole viventi... e talvolta entrambe le cose.

(In alto, a sinistra e a destra) draco delle guglie, draco guardiano e drachi zanneaguzze

PSEUDODRAGO

Uno pseudodrago è un draco volubile e imprevedibile dotato di un pungiglione velenoso. A volte può essere arrogante, esigente e meno che servizievole, ma anche affettuoso e giocherellone se viene trattato bene. È disposto a servire, a patto che sia ben nutrito e riceva molte attenzioni. Anche se non è capace di parlare, uno pseudodrago può vocalizzare versi animali, ad esempio fare le fusa (piacere), sibilare (sorpresa non gradita), cinguettare (desiderio) o ringhiare (rabbia).

Pseudodrago	**Livello 3 Appostato**
Bestia naturale Piccola (rettile)	PE 150

Iniziativa +9 **Sensi** Percezione +8
PF 40; **Sanguinante** 20
CA 17; **Tempra** 14, **Riflessi** 15, **Volontà** 14
Velocità 4, volo 8 (fluttuare); vedi anche *attacco in volo*

(+) **Morso** (standard; a volontà)
+8 contro CA; 1d8 + 4 danni.

(+) **Pungiglione** (standard; ricarica ⚁ ⚂ ⚃) ✦ **Veleno**
+8 contro CA; 1d8 + 4 danni, e 5 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).

† **Attacco in Volo** (standard; a volontà)
Lo pseudodrago vola fino a 8 quadretti e compie un attacco basilare in mischia in qualsiasi punto del proprio movimento. Lo pseudodrago non provoca attacchi di opportunità quando si allontana dal bersaglio dell'attacco.

Invisibilità (standard; si ricarica quando lo pseudodrago subisce danni) ✦ **Illusione**
Finché lo pseudodrago non si muove, è invisibile.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
Abilità Furtività +10, Intuizione +8

For 13 (+2)	**Des** 18 (+5)	**Sag** 15 (+3)
Cos 16 (+4)	**Int** 6 (-1)	**Car** 17 (+4)

Tattiche degli pseudodraghi

Uno pseudodrago preferisce utilizzare il suo *pungiglione* in combattimento, affidandosi ad *attacco in volo* per avvicinarsi a un nemico, colpirlo e volare via prima che possa reagire. Se si trova ad affrontare un avversario insistente, lo pseudodrago scatta e utilizza *invisibilità*.

Conoscenze degli pseudodraghi

Se supera una prova di Natura, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: Tra i drachi, gli pseudodraghi sono forse i più intelligenti e giocherelloni, e per questo sono molto apprezzati come animali da compagnia. Allo stato brado sono predatori feroci, ma in genere non attaccano gli umanoidi a meno che non siano provocati.

DRACO SPUTANTE

Questo astuto rettile sputa acido, da cui il suo nome. Allo stato brado, i drachi sputanti attaccano senza provocazione, ma possono essere addomesticati e addestrati. Concentrano istintivamente i loro attacchi su un solo bersaglio alla volta, determinati ad abbatterlo rapidamente.

Draco Sputante	**Livello 3 Artigliere**
Bestia naturale Media (rettile)	PE 150

Iniziativa +5 **Sensi** Percezione +3
PF 38; **Sanguinante** 19
CA 17; **Tempra** 14, **Riflessi** 16, **Volontà** 14
Resistenza 10 acido
Velocità 7

(+) **Morso** (standard; a volontà)
+6 contro CA; 1d6 + 2 danni.

Sputo Caustico (standard; a volontà) ✦ **Acido**
Gittata 10; +8 contro Riflessi; 1d10 + 4 danni da acido.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -

For 14 (+3)	**Des** 18 (+5)	**Sag** 14 (+3)
Cos 14 (+3)	**Int** 3 (-3)	**Car** 12 (+2)

Tattiche dei drachi sputanti

Un draco sputante usa il suo *sputo caustico* per attaccare i nemici a distanza. A dispetto della loro scarsa intelligenza, diversi drachi sputanti concentrano di solito i loro attacchi contro un unico avversario, allo scopo di eliminarlo velocemente.

Conoscenze dei drachi sputanti

Se supera una prova di Natura, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

ZOLTAN BOROS & GABOR SZIKSZAI

(In alto, a sinistra e a destra) draco dell'ira, draco sputante e pseudodrago

CD 15: I drachi sputanti sono animali da compagnia che sporcano molto, ma gli umanoidi li addestrano comunque come guardiani. Liberi nel loro ambiente, a volte si uniscono a gruppi di altri drachi, come i drachi guardiani. I draghi sputanti si possono anche trovare nelle nidiate formate da un draco dell'ira dominante che non ne possiede una propria.

DRACO DELL'IRA

I DRACHI DELL'IRA ASSALGONO SELVAGGIAMENTE ogni creatura che incontrano, e diventano ancora più feroci quando vengono indeboliti. I drachi dell'ira adulti non possono essere addomesticati, ma quelli appena usciti dall'uovo si possono addestrare per fungere da animali da compagnia, guardiani o cavalcature.

Draco dell'Ira	**Livello 5 Bruto**
Bestia naturale Grande (cavalcatura, rettile)	PE 200
Iniziativa +3 **Sensi** Percezione +3	
PF 77; **Sanguinante** 38; vedi anche *ira sanguinante*	
CA 17; **Tempra** 17, **Riflessi** 15, **Volontà** 15	
Immunità paura (solo quando è sanguinante)	
Velocità 8	
(+) **Morso** (standard; a volontà)	
+9 contro CA; 1d10 + 4 danni; vedi anche *ira sanguinante*.	
┼ **Artiglio** (standard; a volontà)	
+8 contro CA; 1d6 + 4 danni; vedi anche *ira sanguinante*.	
┼ **Carica Squarciante** (standard; a volontà)	
Quando il draco dell'ira carica, compie due attacchi con gli artigli contro lo stesso bersaglio.	
Ira Sanguinante (quando è sanguinante)	
Il draco dell'ira riceve un bonus di +2 ai tiri per colpire e infligge 5 danni extra con ogni attacco.	
Cavalcatura Furiosa (quando è sanguinante e cavalcato da un alleato di 5° livello o superiore; a volontà) ✦ **Cavalcatura**	
Il draco dell'ira concede al suo cavaliere un bonus di +2 ai tiri per colpire e ai tiri dei danni negli attacchi in mischia.	
Allineamento Senza allineamento	**Linguaggi** -
For 19 (+6) **Des** 13 (+3)	**Sag** 13 (+3)
Cos 17 (+5) **Int** 3 (-2)	**Car** 12 (+3)

TATTICHE DEI DRACHI DELL'IRA

Un draco dell'ira combatte finché non viene ucciso. Compie una *carica squarciante* all'inizio della battaglia e usa il suo morso nei round successivi, ricevendo bonus ai suoi tiri per colpire e ai danni che provoca non appena è reso sanguinante.

CONOSCENZE DEI DRACHI DELL'IRA

Se supera una prova di Natura, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: I drachi dell'ira "ammansiti" possono servire come cavalcature e guardiani. Gli esemplari selvatici sono cacciatori brutalmente efficienti e altamente territoriali.

CD 20: Una nidiata di drachi dell'ira considera gli intrusi come prede, una minaccia intollerabile o entrambe le cose. Un draco dell'ira privo di una nidiata propria si insinua spesso in una nidiata di drachi guardiani o drachi sputanti, divenendone a tutti gli effetti il capo.

GRUPPI DI INCONTRO

I drachi possono apparire nei pressi o all'interno delle dimore di qualsiasi creatura umanoide. Nidiate di drachi si possono anche rinvenire nelle aree disabitate, in competizione con altri predatori.

Incontro di livello 2 (PE 625)
- ✦ 2 drachi guardiani (livello 2 bruto)
- ✦ 2 elfi arcieri (livello 2 artigliere)
- ✦ 1 elfo esploratore (livello 2 schermagliatore)

Incontro di livello 4 (PE 875)
- ✦ 1 pseudodrago (livello 3 appostato)
- ✦ 1 umano incantatore (livello 4 artigliere)
- ✦ 2 umani guardiani (livello 3 soldato)
- ✦ 2 umani banditi (livello 2 schermagliatore)

Incontro di livello 5 (PE 1.000)
- ✦ 1 draco dell'ira (livello 5 bruto)
- ✦ 1 lucertoloide scaglieverdi mistico degli acquitrini (livello 6 controllore)
- ✦ 1 lucertoloide scaglieverdi cerbottaniere (livello 5 appostato)
- ✦ 2 lucertoloidi scaglieverdi cacciatori (livello 4 schermagliatore)

ZOLTAN BOROS & GABOR SZIKSZAI

DRACOLICH

Quando un potente drago rinuncia alla vita e si sottopone a un malvagio rituale per diventare non morto, il risultato è un dracolich. I dracolich sono esseri egoisti, avidi e interessati unicamente ad accumulare altro potere e ricchezza.

Conoscenze dei dracolich

Se supera una prova di Religione, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 20: I dracolich sono creature innaturali prodotte da un rituale malvagio che richiede un drago ancora vivo come punto focale. Quando il rituale è completo, il drago viene trasformato in una creatura scheletrica, costituita da cattiveria allo stato puro. Alcuni draghi malvagi si sottopongono spontaneamente a questo immondo procedimento.

CD 25: Una manciata di culti malvagi possiede un rituale capace di trasformare un drago in un dracolich anche contro la sua volontà. Questi culti fanno tutto quanto è in loro potere per impedire che la conoscenza del rituale passi nelle mani di altri. Quando un drago viene trasformato in un dracolich mediante questo rituale, si forma una connessione tra il drago e il culto, e quest'ultimo ottiene il potere di influenzare il comportamento della creatura.

CD 30: Un culto che trasforma un drago in dracolich mantiene il controllo della creatura impadronendosi del filatterio del dracolich, una fiala che imprigiona l'anima del drago. La maggior parte dei dracolich, tuttavia, non ha un filatterio e non è connessa ad alcun culto. Quelli che lo possiedono tentano sempre di distruggerlo, in modo che il culto che li ha creati perda per sempre la sua capacità di comandarli.

CD 35: Non appena il corpo fisico di un dracolich viene distrutto, anche il suo filatterio si infrange e la bestia muore per sempre.

Gruppi di incontro

I dracolich si incontrano di solito come minacce singole; tuttavia, a volte si possono trovare in compagnia di un drappello di cultisti che dirige le loro azioni.

Incontro di livello 20 (PE 14.400)

- 1 dracolich (livello 18 controllore solitario)
- 2 yuan-ti esecrabili incantatori (livello 15 artigliere)
- 2 yuan-ti abomini (livello 14 soldato)

Dracolich **Livello 18 Controllore solitario**
Bestia magica naturale Enorme (drago, non morto) PE 10.000

Iniziativa +15 **Sensi** Percezione +18; scurovisione
PF 885; **Sanguinante** 442; vedi anche *soffio sanguinante*
CA 34; **Tempra** 34, **Riflessi** 32, **Volontà** 30
Immunità malattia, paura, veleno; **Resistenza** 30 necrotico; **Vulnerabilità** 10 radioso
Tiri salvezza +5
Velocità 8, volo 10 (maldestro)
Punti azione 2

(+) **Morso** (standard; a volontà) ✦ **Necrotico**
Portata 3; +23 contro CA; 2d8 + 8 danni. Contro un bersaglio stordito, questo attacco infligge 2d8 danni necrotici extra.

Sguardo Ipnotico (interruzione immediata, quando un nemico compie un attacco in mischia contro il dracolich; a volontà) ✦ **Paura**
Propagazione ravvicinata 3; +20 contro Volontà; il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del dracolich. *Mancato:* Il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire contro il dracolich fino alla fine del turno successivo del dracolich. L'uso di questo potere non provoca attacchi di opportunità.

Arma a Soffio (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Necrotico**
Il dracolich esala una scarica scintillante di energia necrotica. Propagazione ravvicinata 9; +21 contro Riflessi; 2d8 + 7 danni necrotici, e il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del dracolich. *Mancato:* Danni dimezzati, e il bersaglio non è stordito. *Colpito o mancato:* Il bersaglio perde qualsiasi resistenza necrotica che possieda (tiro salvezza termina).

Soffio Sanguinante (gratuita, quando è reso sanguinante per la prima volta; incontro)
L'arma a soffio del dracolich si ricarica, e il dracolich la utilizza immediatamente.

Presenza Terrificante (standard; incontro) ✦ **Paura**
Emanazione ravvicinata 10; bersagli nemici; +20 contro Volontà; il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del dracolich. *Effetto secondario:* Il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire fino alla fine dell'incontro.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Draconico
Abilità Arcano +17, Intimidire +17, Intuizione +18, Religione +17, Storia +17, Tenacia +21

For 26 (+17)	**Des** 22 (+15)	**Sag** 18 (+13)
Cos 25 (+16)	**Int** 17 (+12)	**Car** 16 (+12)

FRED HOOPER

Tattiche dei dracolich

Un dracolich aggredisce i nemici con la sua arma a soffio, preferibilmente dall'aria o da un'altra posizione sicura. Subito dopo si getta nella mischia, spendendo un punto azione per utilizzare *presenza terrificante* e poi mordendo gli avversari. Il dracolich fa affidamento sul suo *sguardo ipnotico* per inabilitare coloro che lo attaccano.

Un dracolich conserva di solito il suo ultimo punto azione per una eventuale ritirata strategica. Se viene provocata, però, la creatura potrebbe approfittare di un nemico stordito, usando il morso due volte nello stesso turno.

Dracolich Fuoconero **Livello 23 Controllore solitario**
Bestia magica naturale Mastodontica (drago, non morto) PE 25.500

Iniziativa +18 **Sensi** Percezione +21; scurovisione
PF 1.095; **Sanguinante** 547; vedi anche *soffio sanguinante*
CA 39; **Tempra** 40, **Riflessi** 38, **Volontà** 36
Immunità malattia, paura, veleno; **Resistenza** 35 necrotico; **Vulnerabilità** 10 radioso
Tiri salvezza +5
Velocità 8, volo 10 (maldestro)
Punti azione 2

(+) **Morso** (standard; a volontà) ✦ **Necrotico**
Portata 4; +28 contro CA; 2d10 + 9 danni. Contro un bersaglio stordito, questo attacco infligge 3d8 danni necrotici extra.

↵ **Sguardo Ipnotico** (interruzione immediata, quando un nemico compie un attacco in mischia contro il dracolich; a volontà) ✦ **Paura**
Propagazione ravvicinata 3; +26 contro Volontà; il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del dracolich fuoconero. *Mancato:* Il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire contro il dracolich fuoconero fino alla fine del turno successivo del dracolich.

↵ **Fuoco Nero** (standard; ricarica ⚁ ⚂ ⚃) ✦ **Fuoco, Necrotico**
Propagazione ravvicinata 5; colpisce automaticamente; 2d8 + 8 danni necrotici, e 10 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

↵ **Arma a Soffio** (standard; ricarica ⚂ ⚃) ✦ **Necrotico**
Il dracolich fuoconero esala una scarica scintillante di energia necrotica. Propagazione ravvicinata 9; +26 contro Riflessi; 2d12 + 8 danni necrotici, e il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del dracolich fuoconero. *Mancato:* Danni dimezzati, e il bersaglio non è stordito. *Colpito o mancato:* Il bersaglio perde qualsiasi resistenza necrotica che possieda (tiro salvezza termina).

↵ **Soffio Sanguinante** (gratuita, quando è reso sanguinante per la prima volta; incontro)
L'arma a soffio del dracolich fuoconero si ricarica, e il dracolich la utilizza immediatamente.

↵ **Presenza Terrificante** (standard; incontro) ✦ **Paura**
Emanazione ravvicinata 20; bersagli nemici; +26 contro Volontà; il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del dracolich fuoconero. *Effetto secondario:* Il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire fino alla fine dell'incontro.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Draconico
Abilità Arcano +20, Intimidire +19, Intuizione +21, Religione +20, Storia +20, Tenacia +24

For 29 (+20)	**Des** 25 (+18)	**Sag** 20 (+16)
Cos 27 (+19)	**Int** 18 (+15)	**Car** 17 (+14)

Tattiche dei dracolich fuoconero

I dracolich fuoconero impiegano le stesse tattiche dei normali dracolich, tranne per il fatto che utilizzano sia la loro *arma a soffio* che il potere *fuoco nero* nel primo round di combattimento (con l'aiuto di un punto azione). Il dracolich fuoconero spende poi il suo secondo punto azione per utilizzare *fuoco nero* un'altra volta, non appena il potere si ricarica. Essendo creature di pura arroganza, questi dracolich rifiutano di fuggire una volta iniziata una battaglia.

Dracolich Runeincise **Livello 29 Controllore solitario**
Bestia magica naturale Mastodontica (drago, non morto) PE 75.000

Iniziativa +22 **Sensi** Percezione +25; scurovisione
PF 1.335; **Sanguinante** 667; vedi anche *soffio sanguinante*
CA 45; **Tempra** 45, **Riflessi** 43, **Volontà** 41
Immunità malattia, paura, veleno; **Resistenza** 40 necrotico; **Vulnerabilità** 10 radioso
Tiri salvezza +5
Velocità 8, volo 10 (maldestro)
Punti azione 2

(+) **Morso** (standard; a volontà) ✦ **Necrotico**
Portata 4; +34 contro CA; 2d10 + 10 danni. Contro un bersaglio stordito, questo attacco infligge 4d8 danni necrotici extra.

↵ **Sguardo Ipnotico** (interruzione immediata, quando un nemico compie un attacco in mischia contro il dracolich; a volontà) ✦ **Paura**
Propagazione ravvicinata 3; +32 contro Volontà; il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del dracolich runeincise. *Mancato:* Il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire contro il dracolich runeincise fino alla fine del turno successivo del dracolich.

↵ **Rappresaglia del Runeincise** (interruzione immediata, quando il dracolich runeincise viene fatto bersaglio di un attacco a distanza; a volontà)
Il dracolich runeincise compie un attacco contro la creatura che lo attacca; +34 contro Volontà; se colpisce, il dracolich devia l'attacco su un bersaglio a sua scelta entro 5 quadretti da sé.

↵ **Fuoco Nero** (standard; ricarica ⚁ ⚂ ⚃) ✦ **Fuoco, Necrotico**
Propagazione ravvicinata 5; colpisce automaticamente; 2d12 + 8 danni necrotici, e 15 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

↵ **Arma a Soffio** (standard; ricarica ⚂ ⚃) ✦ **Necrotico**
Il dracolich runeincise esala una scarica scintillante di energia necrotica. Propagazione ravvicinata 20; +32 contro Riflessi; 3d12 + 8 danni necrotici, e il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del dracolich runeincise. *Mancato:* Danni dimezzati, e il bersaglio non è stordito. *Colpito o mancato:* Il bersaglio perde qualsiasi resistenza necrotica che possieda (tiro salvezza termina).

↵ **Soffio Sanguinante** (gratuita, quando è reso sanguinante per la prima volta; incontro)
L'arma a soffio del dracolich runeincise si ricarica, e il dracolich la utilizza immediatamente.

↵ **Presenza Terrificante** (standard; incontro) ✦ **Paura**
Emanazione ravvicinata 20; bersagli nemici; +32 contro Volontà; il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del dracolich runeincise. *Effetto secondario:* Il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire fino alla fine dell'incontro.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Draconico
Abilità Arcano +24, Intimidire +23, Intuizione +25, Religione +24, Storia +24, Tenacia +27

For 31 (+24)	**Des** 26 (+22)	**Sag** 22 (+20)
Cos 27 (+22)	**Int** 20 (+19)	**Car** 19 (+18)

Tattiche dei dracolich runeincise

Un dracolich runeincise adotta le stesse tattiche di un dracolich fuoconero, affidandosi nel contempo al suo potere *rappresaglia del runeincise* per deviare gli attacchi a distanza diretti contro di esso.

Di tutti i mostri che popolano il mondo, i draghi sono i più temuti. Un gruppo di avventurieri alle prime armi potrebbe anche avere ciò che occorre per sconfiggere un drago debole, ma i draghi più potenti sono creature spaventose e devastanti che rivaleggiano in possanza persino con gli dèi.

I draghi sono creature diversificate, e appaiono in almeno venticinque varietà suddivise in cinque famiglie principali. Tutti i draghi condividono determinate caratteristiche, e in particolare la forma quadrupede e alata dei loro corpi rettiloidi, ma all'interno di ciascuna famiglia vi sono somiglianze ancora più marcate.

I **draghi cromatici** sono gli esemplari descritti in questo libro. Sono generalmente malvagi, avidi e rapaci, e sono inclini all'adorazione di Tiamat, che considerano loro progenitrice e patrona. Questa famiglia draconica include draghi bianchi, blu, neri, rossi e verdi. Ciascuna varietà possiede la propria arma a soffio (una scarica di sostanza elementale, che varia da un fuoco spaventosamente caldo a un freddo quasi impossibile da concepire), che il drago può emettere dalla bocca.

I **draghi catastrofici** sono possenti incarnazioni di forze primordiali. Sono estremamente distruttivi, ma non devoti al male. La terra si distorce ed esplode violentemente in loro presenza: il drago del tifone e il drago del terremoto sono due esempi di draghi catastrofici.

I **draghi metallici** sono in qualche maniera l'opposto dei draghi cromatici. Molti di essi sono devoti a Bahamut e condividono i suoi ideali di nobiltà e virtù. Molti altri non riescono a soddisfare questi alti ideali e soccombono all'egoismo e all'aggressività che sembrano tanto comuni in tutta la specie draconica. I draghi metallici, che comprendono draghi d'oro, d'argento, di rame, di ferro e d'adamantio, spesso sorvegliano tesori preziosi o potenti oggetti magici, persino artefatti. Hanno armi a soffio simili a quelle dei draghi cromatici, ma i loro effetti sono tanto difensivi quanto offensivi.

I **draghi planari** sono draghi infusi della natura di altri piani di esistenza. Draghi d'ombra, draghi abissali e draghi fatati sono tutti esempi di draghi planari.

Infine, i **draghi flagello**, a volte chiamati linnorm, incarnano i dolori che affliggono gli esseri viventi, così come i draghi catastrofici incarnano le calamità naturali. Sono quasi universalmente malvagi, anche più dei cromatici, e si crogiolano nella pura fisicità del combattimento corpo a corpo. Dato che questi esseri non possiedono ali o zampe posteriori, alcuni studiosi sostengono che non siano dei veri draghi, bensì più propriamente imparentati con i drachi.

Conoscenze dei draghi cromatici

I draghi cromatici appaiono in prevalenza nelle favole raccontate ai bambini e nell'epica romantica cantata alla luce delle lanterne, e gran parte di ciò che raccontano le leggende su di essi è del tutto errata.

Se supera una prova di Natura, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 20: I draghi cromatici si crogiolano nell'adulazione delle creature inferiori, ma si stancano presto delle lusinghe e dell'adorazione, a meno che non siano accompagnate da doni di metalli preziosi, gemme e oggetti magici.

CD 25: I draghi cromatici preferiscono antichi ruderi, profondi dungeon e remote aree disabitate per stabilire le loro tane. Ogni tipo di drago tende ad abitare in un particolare clima e terreno: i rossi amano le aree torride e i vulcani, ai bianchi piace il freddo, i blu preferiscono le regioni costiere, i verdi apprezzano le foreste, e ai neri piacciono le paludi. Detto questo, un singolo drago può vivere dove preferisce, a patto che il suo territorio non si sovrapponga a quello di un altro drago. Ad esempio, un leggendario drago bianco aveva la sua tana nel cuore di un vulcano.

CD 30: A volte i draghi trattano con le altre creature su un piano di parità. I draghi rossi hanno un antico patto con i githyanki, e potenti cavalieri githyanki a volte li cavalcano in battaglia. Potenti imperi del lontano passato arruolavano interi stormi di draghi per condurre i loro eserciti in guerra.

I draghi divini

Una delle storie che si raccontano sulla creazione dell'universo riguarda il dio-drago Io. Secondo questa leggenda, i draghi furono la sua creazione personale, plasmati amorevolmente allo scopo di rappresentare il culmine dell'aspetto mortale dell'esistenza. Anche se erano creature del mondo naturale, il potere del Caos Elementale scorreva nelle loro vene, ed emanava dalle loro bocche in sbuffi di fuoco o ondate di gelo paralizzante. Ma essi possedevano anche la mente acuta e lo spirito nobile delle razze mortali, e questo li collegava a Io e agli altri dèi del Mare Astrale.

L'arroganza di Io fu la sua rovina. Mentre gli dèi si alleavano per combattere i primordiali, Io disdegnò l'aiuto delle altre divinità. Era talmente sicuro della propria potenza da spingersi ad affrontare da solo uno spaventoso primordiale chiamato Erek-Hus, il Re del Terrore. Con la sua ascia di adamatio grezzo, il Re del Terrore fendette Io dalla testa alla coda, tagliando il dio-drago in due metà uguali.

Erek-Hus non ebbe però la possibilità di festeggiare la sua vittoria. Non appena il cadavere tranciato cadde a terra, ciascuna delle due metà si rialzò nella forma di un nuovo dio: Bahamut dalla sinistra, e Tiamat dalla destra. Insieme, i due nuovi dèi affrontarono e distrussero il Re del Terrore.

La leggenda prosegue spiegando che le qualità di Io si erano suddivise tra i due dèi che sorsero dalla sua morte. La sua superbia, arroganza e natura avida furono incarnate da Tiamat, che è riverita come dea dell'avidità e dell'invidia. Ma il desiderio di Io di proteggere la creazione e il suo senso di giustizia misero radici in Bahamut, oggi venerato come dio della giustizia, dell'onore e della protezione.

Purtroppo, i draghi divini avevano in comune uno dei difetti peggiori di Io: la sua preferenza per lavorare da solo. Dopo avere sconfitto Erek-Hus, i due si diedero battaglia, ignorando le necessità pressanti poste dalla minaccia dei primordiali. Solo quando Tiamat fuggì dallo scontro i due dèi rivolsero la loro attenzione alla guerra più grande, e anche allora ognuno di essi preferì lavorare da solo.

Naturalmente, in questi tempi più illuminati, qualsiasi paladino di Bahamut vi dirà che "il Drago di Platino" è un semplice titolo onorifico, non una descrizione letterale, e che Bahamut non è un drago più di quanto Moradin sia un nano. Dopotutto, questi sono dèi, non semplici mostri.

Anche se è così, sono molti i draghi cromatici che servono Tiamat, la cui forma mostruosa è quella di un drago colossale con cinque teste, ognuna delle quali somiglia a quella di un diverso esemplare dei principali draghi cromatici.

Incontri con i draghi cromatici

Eredi della superbia di Io, i draghi cromatici preferiscono lavorare e combattere da soli. Tutti i draghi sono mostri solitari, e pertanto costituiscono anche da soli un ottimo incontro per il loro livello. Tuttavia, molte tane di drago sono circondate dai servi, dai gregari e dagli adoratori del grande rettile. L'impresa di uccidere un drago cromatico può comprendere numerosi incontri preliminari con questi servitori o con creature a esso alleate, che possono includere anche progenite draconiche o dragonidi, oltre agli esseri nativi dell'ambiente in cui il drago si è stabilito.

Se un gruppo di avventurieri include più di cinque personaggi, creature aggiuntive corrispondenti al livello del gruppo possono aiutare a rendere l'incontro più equilibrato. Questi esseri potrebbero essere alleati fidati ai quali il drago permette di entrare nella sua tana, oppure appostati opportunisti che tentano di rubare qualche briciola del cibo del drago assalendo i personaggi che si separano dagli altri. A volte un drago emerge dalla sua tana per aiutare i seguaci a difendere il suo rifugio; pertanto, il DM può allestire un interessante incontro nel quale il drago e i suoi servitori entrano in scena molto prima che i personaggi raggiungano il deposito dove è custodito il tesoro della bestia.

Drago bianco

I draghi bianchi sono belve selvagge e spietate, motivate unicamente dalla fame e dall'avidità. Quello che manca loro in intelligenza, lo compensano con la ferocia. Soffiano terrificanti scariche di ghiaccio, e dimorano principalmente nei climi freddi.

Tattiche dei draghi bianchi

Ai draghi bianchi piace piombare sui nemici dall'alto, o balzare fuori da un nascondiglio sotto la neve o il ghiaccio. Un drago bianco utilizza innanzi tutto la sua *presenza terrificante*, poi spende un punto azione per scatenare la propria *arma a soffio*. Successivamente, impiega *furia del drago* fino a quando la sua *arma a soffio* non si è ricaricata (spendendo il suo secondo punto azione per utilizzarla mentre compie nello stesso tempo degli attacchi con gli artigli).

Un drago bianco anziano o antico alterna l'uso di *tomba di ghiaccio* e *arma a soffio*, ma per il resto combatte come descritto sopra.

Di solito, i draghi bianchi combattono fino alla morte.

Drago Bianco Giovane — **Livello 3 Bruto solitario**
Bestia magica naturale Grande (drago) — PE 750

Iniziativa +1 — **Sensi** Percezione +7; scurovisione
PF 200; **Sanguinante** 100; vedi anche *soffio sanguinante*
CA 18; **Tempra** 20, **Riflessi** 16, **Volontà** 17
Resistenza 15 freddo
Tiri salvezza +5
Velocità 6 (camminare sul ghiaccio), volo 6 (fluttuare), volo esteso 10
Punti azione 2

Morso (standard; a volontà) ✦ **Freddo**
Portata 2; +6 contro CA; 1d8 + 4 danni più 1d6 danni da freddo (più 1d6 danni da freddo extra nel caso di un attacco di opportunità effettuato con successo).

Artiglio (standard; a volontà)
Portata 2; +6 contro CA; 1d8 + 4 danni.

Furia del Drago (standard; a volontà)
Il drago compie due attacchi con gli artigli. Se il drago colpisce un singolo avversario con entrambi gli artigli, può compiere anche un attacco con il morso contro di lui.

Arma a Soffio (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Freddo**
Propagazione ravvicinata 5; +4 contro Riflessi; 3d6 + 4 danni da freddo, e il bersaglio è rallentato e indebolito (tiro salvezza termina entrambi).

Soffio Sanguinante (gratuita, quando è reso sanguinante per la prima volta; incontro) ✦ **Freddo**
L'arma a soffio del drago si ricarica, e il drago la utilizza immediatamente.

Presenza Terrificante (standard; incontro) ✦ **Paura**
Emanazione ravvicinata 5; bersagli nemici; +4 contro Volontà; il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del drago. *Effetto secondario:* Il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina).

Allineamento Malvagio — **Linguaggi** Draconico
Abilità Atletica +15

For 18 (+5)	**Des** 10 (+1)	**Sag** 12 (+2)
Cos 18 (+5)	**Int** 10 (+1)	**Car** 8 (+0)

Drago Bianco Adulto — **Livello 9 Bruto solitario**
Bestia magica naturale Grande (drago) — PE 2.000

Iniziativa +5 — **Sensi** Percezione +11; scurovisione
PF 408; **Sanguinante** 204; vedi anche *soffio sanguinante*
CA 23; **Tempra** 26, **Riflessi** 21, **Volontà** 22
Resistenza 20 freddo
Tiri salvezza +5
Velocità 7 (camminare sul ghiaccio), volo 7 (fluttuare), volo esteso 10
Punti azione 2

Morso (standard; a volontà) ✦ **Freddo**
Portata 2; +12 contro CA; 1d8 + 5 danni più 1d10 danni da freddo (più 1d10 danni da freddo extra nel caso di un attacco di opportunità effettuato con successo).

Artiglio (standard; a volontà)
Portata 2; +12 contro CA; 1d8 + 5 danni.

Furia del Drago (standard; a volontà)
Il drago compie due attacchi con gli artigli. Se il drago colpisce un singolo avversario con entrambi gli artigli, può compiere anche un attacco con il morso contro di lui.

Arma a Soffio (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Freddo**
Propagazione ravvicinata 5; +10 contro Riflessi; 4d6 + 6 danni da freddo, e il bersaglio è rallentato e indebolito (tiro salvezza termina entrambi).

Soffio Sanguinante (gratuita, quando è reso sanguinante per la prima volta; incontro) ✦ **Freddo**
L'arma a soffio del drago si ricarica, e il drago la utilizza immediatamente.

Presenza Terrificante (standard; incontro) ✦ **Paura**
Emanazione ravvicinata 5; bersagli nemici; +10 contro Volontà; il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del drago. *Effetto secondario:* Il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina).

Allineamento Malvagio — **Linguaggi** Draconico
Abilità Atletica +19

For 20 (+9)	**Des** 12 (+5)	**Sag** 14 (+6)
Cos 22 (+10)	**Int** 12 (+5)	**Car** 10 (+4)

Conoscenze dei draghi bianchi

Se supera una prova di Natura, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: I draghi bianchi sono molto adattabili, ma preferiscono vivere in luoghi freddi come crepacci glaciali, gelide vette montane e caverne ghiacciate collegate al Caos Elementale. L'arma a soffio di un drago bianco è una scarica paralizzante di gelo elementale.

CD 20: I draghi bianchi sono facili da corrompere con doni di pietre preziose, specialmente diamanti, ma reagiscono ancora meglio se il dono offerto comprende della carne fresca.

Drago Bianco Anziano **Livello 17 Bruto solitario**
Bestia magica naturale Enorme (drago) PE 8.000

Iniziativa +11 **Sensi** Percezione +16; scurovisione
PF 850; **Sanguinante** 425; vedi anche *soffio sanguinante*
CA 31; **Tempra** 32, **Riflessi** 29, **Volontà** 29
Resistenza 25 freddo
Tiri salvezza +5
Velocità 8 (camminare sul ghiaccio), volo 8 (fluttuare), volo esteso 12
Punti azione 2

Morso (standard; a volontà) ✦ **Freddo**
Portata 3; +22 contro CA; 1d10 + 6 danni più 2d12 danni da freddo (più 2d12 danni da freddo extra nel caso di un attacco di opportunità effettuato con successo).

Artiglio (standard; a volontà)
Portata 3; +22 contro CA; 1d10 + 6 danni.

Furia del Drago (standard; a volontà)
Il drago compie due attacchi con gli artigli. Se il drago colpisce un singolo avversario con entrambi gli artigli, può compiere anche un attacco con il morso contro di lui.

Tomba di Ghiaccio (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Freddo**
Gittata 10; +20 contro Tempra; il bersaglio viene racchiuso nel ghiaccio, subisce 2d12 + 8 danni da freddo, ed è trattenuto e stordito (tiro salvezza termina entrambi).

Arma a Soffio (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Freddo**
Propagazione ravvicinata 5; +20 contro Riflessi; 6d6 + 8 danni da freddo, e il bersaglio è rallentato e indebolito (tiro salvezza termina entrambi).

Soffio Sanguinante (gratuita, quando è reso sanguinante per la prima volta; incontro) ✦ **Freddo**
L'arma a soffio del drago si ricarica, e il drago la utilizza immediatamente.

Presenza Terrificante (standard; incontro) ✦ **Paura**
Emanazione ravvicinata 5; bersagli nemici; +20 contro Volontà; il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del drago. *Effetto secondario:* Il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina).

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Draconico
Abilità Atletica +24

For 22 (+14)	**Des** 16 (+11)	**Sag** 17 (+11)
Cos 26 (+16)	**Int** 14 (+10)	**Car** 14 (+10)

Drago Bianco Antico **Livello 24 Bruto solitario**
Bestia magica naturale Mastodontica (drago) PE 30.250

Iniziativa +15 **Sensi** Percezione +21; scurovisione
Aura d'Inverno (**Freddo**) aura 5; una creatura che entra o inizia il proprio turno nell'aura subisce 30 danni da freddo. Il terreno è considerato terreno difficile, e le creature che volano nell'aura (eccetto il drago) si muovono a velocità dimezzata. Le creature presenti nell'aura possiedono occultamento contro gli attacchi a distanza.
PF 1.145; **Sanguinante** 572; vedi anche *soffio sanguinante*
CA 38; **Tempra** 43, **Riflessi** 37, **Volontà** 38
Resistenza 30 freddo
Tiri salvezza +5
Velocità 9 (camminare sul ghiaccio), volo 9 (fluttuare), volo esteso 12
Punti azione 2

Morso (standard; a volontà) ✦ **Freddo**
Portata 4; +29 contro CA; 2d12 + 7 danni più 3d12 danni da freddo (più 3d12 danni da freddo extra nel caso di un attacco di opportunità effettuato con successo).

Artiglio (standard; a volontà)
Portata 4; +29 contro CA; 2d12 + 7 danni.

Furia del Drago (standard; a volontà)
Il drago compie due attacchi con gli artigli. Se il drago colpisce un singolo avversario con entrambi gli artigli, può compiere anche un attacco con il morso contro di lui.

Tomba di Ghiaccio (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Freddo**
Gittata 10; +27 contro Tempra; il bersaglio viene racchiuso nel ghiaccio, subisce 4d12 + 9 danni da freddo, ed è trattenuto e stordito (tiro salvezza termina entrambi).

Arma a Soffio (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Freddo**
Propagazione ravvicinata 5; +27 contro Riflessi; 8d6 + 9 danni da freddo, e il bersaglio è rallentato e indebolito (tiro salvezza termina entrambi), e il drago bianco compie un attacco secondario contro quel bersaglio. *Attacco secondario:* +27 contro Tempra; la resistenza al freddo del bersaglio viene negata fino alla fine dell'incontro.

Soffio Sanguinante (gratuita, quando è reso sanguinante per la prima volta; incontro) ✦ **Freddo**
L'arma a soffio del drago si ricarica, e il drago la utilizza immediatamente.

Presenza Terrificante (standard; incontro) ✦ **Paura**

LARS GRANT WEST

Emanazione ravvicinata 5; bersagli nemici; +27 contro Volontà; il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del drago. *Effetto secondario:* Il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina).

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Draconico
Abilità Atletica +29
For 25 (+19) **Des** 17 (+15) **Sag** 18 (+16)
Cos 29 (+21) **Int** 15 (+14) **Car** 15 (+14)

Gruppi di incontro

Se un drago bianco viene incontrato in un gruppo, sarà per lo più accompagnato da mangiatori di carogne che sperano di raccogliere gli scarti dei suoi pasti, o di trascinare via qualche preda debilitata dagli attacchi del drago.

Incontro di livello 4 (PE 950)
- 1 drago bianco giovane (livello 3 bruto solitario)
- 1 dragonide soldato (livello 5 soldato)

Incontro di livello 11 (PE 3.200)
- 1 drago bianco adulto (livello 9 bruto solitario)
- 1 galeb duhr chiamarocce (livello 11 controllore)
- 2 galeb duhr spaccaterra (livello 7 artigliere)

Drago blu

I draghi blu soffiano scariche di fulmini. Si possono trovare ovunque, ma preferiscono nidificare nelle grotte costiere, attaccando e saccheggiando le navi che veleggiano troppo vicine.

Drago Blu Giovane **Livello 6 Artigliere solitario**
Bestia magica naturale Grande (drago) PE 1.250

Iniziativa +5 **Sensi** Percezione +10; scurovisione
PF 296; **Sanguinante** 148; vedi anche *soffio sanguinante*
CA 23; **Tempra** 24, **Riflessi** 21, **Volontà** 21
Resistenza 15 fulmine
Tiri salvezza +5
Velocità 8, volo 10 (fluttuare), volo esteso 15
Punti azione 2

(+) **Cornata** (standard; a volontà) ✦ **Fulmine**
Portata 2; +11 contro CA; 1d6 + 5 danni più 1d6 danni da fulmine.

(+) **Artiglio** (standard; a volontà)
Portata 2; +9 contro CA; 1d4 + 5 danni.

Furia Draconica (standard; a volontà)
Il drago compie un attacco con il corno e due attacchi con gli artigli.

Arma a Soffio (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Fulmine**
Il drago sceglie come bersagli fino a tre creature per il suo soffio di fulmini; il primo bersaglio deve trovarsi entro 10 quadretti dal drago, il secondo entro 10 quadretti dal primo, e il terzo entro 10 quadretti dal secondo; +11 contro Riflessi; 1d12 + 5 danni da fulmine. *Mancato:* Danni dimezzati. Questo attacco non provoca attacchi di opportunità.

Soffio Sanguinante (gratuita, quando è reso sanguinante per la prima volta; incontro) ✦ **Fulmine**
L'arma a soffio del drago si ricarica, e il drago la utilizza immediatamente.

Presenza Terrificante (standard; incontro) ✦ **Paura**
Emanazione ravvicinata 5; bersagli nemici; +11 contro Volontà; il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del drago. *Effetto secondario:* Il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina).

Fulmine Esplosivo (standard; a volontà) ✦ **Fulmine**
Emanazione ad area 2 entro 20; +11 contro Riflessi; 1d6 + 4 danni da fulmine. *Mancato:* Danni dimezzati.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Draconico
Abilità Atletica +18, Intuizione +10, Natura +10
For 20 (+8) **Des** 15 (+5) **Sag** 14 (+5)
Cos 18 (+7) **Int** 12 (+4) **Car** 13 (+4)

Drago Blu Adulto **Livello 13 Artigliere solitario**
Bestia magica naturale Grande (drago) PE 4.000

Iniziativa +9 **Sensi** Percezione +13; scurovisione
PF 655; **Sanguinante** 327; vedi anche *soffio sanguinante*
CA 30; **Tempra** 31, **Riflessi** 28, **Volontà** 27
Resistenza 20 fulmine
Tiri salvezza +5
Velocità 8, volo 10 (fluttuare), volo esteso 15
Punti azione 2

(+) **Cornata** (standard; a volontà) ✦ **Fulmine**
Portata 2; +18 contro CA; 1d8 + 6 danni più 1d6 danni da fulmine, e il bersaglio viene spinto di 1 quadretto e buttato a terra prono.

(+) **Artiglio** (standard; a volontà)
Portata 2; +16 contro CA; 1d6 + 6 danni.

Furia Draconica (standard; a volontà)
Il drago compie un attacco con il corno e due attacchi con gli artigli.

Arma a Soffio (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Fulmine**
Il drago sceglie come bersagli fino a tre creature per il suo soffio di fulmini; il primo bersaglio deve trovarsi entro 10 quadretti dal drago, il secondo entro 10 quadretti dal primo, e il terzo entro 10 quadretti dal secondo; +18 contro Riflessi; 2d12 + 10 danni da fulmine. *Mancato:* Danni dimezzati. Questo attacco non provoca attacchi di opportunità.

Soffio Sanguinante (gratuita, quando è reso sanguinante per la prima volta; incontro) ✦ **Fulmine**
L'arma a soffio del drago si ricarica, e il drago la utilizza immediatamente.

Presenza Terrificante (standard; incontro) ✦ **Paura**
Emanazione ravvicinata 5; bersagli nemici; +18 contro Volontà; il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del drago. *Effetto secondario:* Il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina).

Fulmine Esplosivo (standard; a volontà) ✦ **Fulmine**
Emanazione ad area 3 entro 20; +18 contro Riflessi; 2d6 + 4 danni da fulmine. *Mancato:* Danni dimezzati.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Draconico
Abilità Atletica +22, Intuizione +13, Natura +13
For 23 (+12) **Des** 16 (+9) **Sag** 14 (+8)
Cos 19 (+10) **Int** 13 (+7) **Car** 14 (+8)

Tattiche dei draghi blu

Se non sta già volando, un drago blu prende il volo immediatamente all'inizio dell'incontro. Spende poi un punto azione per invocare la sua *presenza terrificante*, e le fa seguire la propria *arma a soffio*. Finché non è costretto ad atterrare, il drago resta in aria e alterna attacchi di *fulmine esplosivo* e *arma a soffio*. Il drago confida inoltre nella propria *furia draconica* per far sì che i nemici ci pensino due volte prima di impegnarlo in mischia.

Un drago blu anziano o antico spende invece un punto azione per usare *rombo di tuono* contro gli avversari che si avvicinano troppo. Un drago blu antico può anche piombare sul nemico, utilizzare il suo potere *battuta d'ali*, scatenare la sua *furia draconica* e spendere un punto azione per volare fuori portata.

Conoscenze dei draghi blu

Se supera una prova di Natura, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: Benché siano altamente adattabili, i draghi blu fanno spesso la tana nelle caverne costiere con ingressi non facilmente accessibili da terra.

CD 20: I draghi blu preferiscono attaccare a distanza. L'arma a soffio di un drago blu è una scarica elettrica che salta da un bersaglio all'altro. La bestia può anche espettorare un fulmine globulare che esplode all'impatto.

Drago Blu Anziano **Livello 20 Artigliere solitario**
Bestia magica naturale Enorme (drago) PE 14.000

Iniziativa +13 **Sensi** Percezione +18; scurovisione
PF 960; **Sanguinante** 480; vedi anche *soffio sanguinante*
CA 36; **Tempra** 39, **Riflessi** 34, **Volontà** 34
Resistenza 25 fulmine
Tiri salvezza +5
Velocità 10, volo 12 (fluttuare), volo esteso 15
Punti azione 2

(+) **Cornata** (standard; a volontà) ✦ **Fulmine**
Portata 3; +25 contro CA; 2d6 + 8 danni più 2d6 danni da fulmine, e il bersaglio viene spinto di 2 quadretti e buttato a terra prono.

(+) **Artiglio** (standard; a volontà)
Portata 3; +23 contro CA; 1d8 + 8 danni.

+ **Furia Draconica** (standard; a volontà)
Il drago compie un attacco con il corno e due attacchi con gli artigli.

Arma a Soffio (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Fulmine**
Il drago sceglie come bersagli fino a tre creature per il suo soffio di fulmini; il primo bersaglio deve trovarsi entro 10 quadretti dal drago, il secondo entro 10 quadretti dal primo, e il terzo entro 10 quadretti dal secondo; +25 contro Riflessi; 3d12 + 17 danni da fulmine. *Mancato:* Danni dimezzati. Questo attacco non provoca attacchi di opportunità.

Soffio Sanguinante (gratuita, quando è reso sanguinante per la prima volta; incontro) ✦ **Fulmine**
L'arma a soffio del drago si ricarica, e il drago la utilizza immediatamente.

Presenza Terrificante (standard; incontro) ✦ **Paura**
Emanazione ravvicinata 10; bersagli nemici; +25 contro Volontà; il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del drago. *Effetto secondario:* Il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina).

Rombo di Tuono (standard; a volontà) ✦ **Tuono**
Emanazione ravvicinata 3; +25 contro Tempra; 1d10 + 7 danni da fulmine, e il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del drago blu. *Colpo critico:* Come sopra, ma il bersaglio è stordito (tiro salvezza termina).

Fulmine Esplosivo (standard; a volontà) ✦ **Fulmine**
Emanazione ad area 3 entro 20; +25 contro Riflessi; 3d6 + 7 danni da fulmine. *Mancato:* Danni dimezzati.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Draconico
Abilità Atletica +28, Intuizione +18, Natura +18

For 27 (+18)	**Des** 16 (+13)	**Sag** 17 (+13)
Cos 24 (+17)	**Int** 15 (+12)	**Car** 16 (+13)

Drago Blu Antico **Livello 28 Artigliere solitario**
Bestia magica naturale Mastodontica (drago) PE 65.000

Iniziativa +18 **Sensi** Percezione +23; scurovisione
PF 1.290; **Sanguinante** 645; vedi anche *soffio sanguinante*
CA 42; **Tempra** 46, **Riflessi** 40, **Volontà** 40
Resistenza 30 fulmine
Tiri salvezza +5
Velocità 10, volo 12 (fluttuare), volo esteso 15
Punti azione 2

(+) **Cornata** (standard; a volontà) ✦ **Fulmine**
Portata 4; +34 contro CA; 2d8 + 10 danni più 2d6 danni da fulmine, e il bersaglio viene spinto di 3 quadretti e buttato a terra prono.

(+) **Artiglio** (standard; a volontà)
Portata 4; +32 contro CA; 2d6 + 10 danni.

+ **Furia Draconica** (standard; a volontà)
Il drago compie un attacco con il corno e due attacchi con gli artigli.

+ **Battuta d'Ali** (movimento; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Tuono**
Il drago vola fino a 12 quadretti e attacca con le sue ali alla fine del proprio movimento: portata 4; +34 contro Tempra; 3d10 + 8 danni da tuono. Questo attacco non provoca attacchi di opportunità.

+ **Arma a Soffio** (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Fulmine**
Il drago sceglie come bersagli fino a tre creature per il suo soffio di fulmini; il primo bersaglio deve trovarsi entro 10 quadretti dal drago, il secondo entro 10 quadretti dal primo, e il terzo entro 10 quadretti dal secondo; +34 contro Riflessi; 3d12 + 22 danni da fulmine. *Mancato:* Danni dimezzati.

Soffio Sanguinante (gratuita, quando è reso sanguinante per la prima volta; incontro) ✦ **Fulmine**
L'arma a soffio del drago si ricarica, e il drago la utilizza immediatamente.

Presenza Terrificante (standard; incontro) ✦ **Paura**
Emanazione ravvicinata 10; bersagli nemici; +34 contro Volontà; il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del drago. *Effetto secondario:* Il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina).

LARS GRANT-WEST

✧ **Rombo di Tuono** (standard; a volontà) ✦ **Tuono**
Emanazione ravvicinata 3; +34 contro Tempra; 2d10 + 8 danni da fulmine, e il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del drago blu. *Colpo critico:* Come sopra, ma il bersaglio è stordito (tiro salvezza termina).

✧ **Fulmine Esplosivo** (standard; a volontà) ✦ **Fulmine**
Emanazione ad area 4 entro 20; +34 contro Riflessi; 5d6 + 8 danni da fulmine. *Mancato:* Danni dimezzati.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Draconico
Abilità Atletica +34, Intuizione +23, Natura +23
For 31 (+24) **Des** 19 (+18) **Sag** 18 (+18)
Cos 26 (+22) **Int** 17 (+17) **Car** 17 (+17)

Gruppi di incontro

I draghi blu forgiano spesso riluttanti alleanze con i sahuagin e i giganti delle tempeste, chiedendo tesori in cambio di protezione. I dragonidi sono spesso attratti da questi draghi come cavalcature.

Incontro di livello 15 (PE 6.400)
- 1 drago blu adulto (livello 13 artigliere solitario)
- 3 dragonidi predoni (livello 13 schermagliatore)

Incontro di livello 24 (PE 30.600)
- 1 drago blu anziano (livello 20 artigliere solitario)
- 2 falchi tonanti (livello 22 soldato d'elite)

Drago nero

I draghi neri sono bestie maligne che sputano acido. Si nascondono per lo più in paludi malsane, ma sono anche attratti da luoghi con forti connessioni con la Coltre Oscura.

Drago Nero Giovane **Livello 4 Appostato solitario**
Bestia magica naturale Grande (acquatico, drago) PE 875
Iniziativa +11 **Sensi** Percezione +9; scurovisione
PF 224; **Sanguinante** 112; vedi anche *soffio sanguinante*
CA 22; **Tempra** 18, **Riflessi** 20, **Volontà** 17
Resistenza 15 acido
Tiri salvezza +5
Velocità 7, volo 7 (maldestro), volo esteso 10, nuoto 7
Punti azione 2

⊕ **Morso** (standard; a volontà) ✦ **Acido**
Portata 2; +10 contro CA; 1d6 + 3 danni, e 5 danni da acido continuati (tiro salvezza termina).

⊕ **Artiglio** (standard; a volontà)
Portata 2; +8 contro CA; 1d4 + 3 danni.

† **Doppio Attacco** (standard; a volontà)
Il drago compie due attacchi con gli artigli.

† **Frustata Caudale** (reazione immediata, quando un attacco in mischia manca il drago; a volontà)
Il drago utilizza la sua coda per attaccare il nemico che lo ha mancato: portata 2; +8 contro CA; 1d6 + 4 danni, e il bersaglio viene spinto di 1 quadretto.

✧ **Arma a Soffio** (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Acido**
Propagazione ravvicinata 5; +7 contro Riflessi; 1d12 + 3 danni da acido, e il bersaglio subisce 5 danni da acido continuati e una penalità di -4 alla CA (tiro salvezza termina entrambi).

✧ **Soffio Sanguinante** (gratuita, quando è reso sanguinante per la prima volta; incontro) ✦ **Acido**
L'arma a soffio del drago si ricarica, e il drago la utilizza immediatamente.

✧ **Nube di Oscurità** (standard; mantenere minore; ricarica ⚁ ⚄ ⚅) ✦ **Zona**
Emanazione ravvicinata 2; questo potere crea una zona di oscurità che resta sul posto fino alla fine del turno successivo del drago. La zona blocca la linea di visuale per tutte le creature eccetto il drago. Qualsiasi creatura interamente all'interno della zona (eccetto il drago) è accecata.

✧ **Presenza Terrificante** (standard; incontro) ✦ **Paura**
Emanazione ravvicinata 5; bersagli nemici; +5 contro Volontà; il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del drago. *Effetto secondario:* Il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina).

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Draconico
Abilità Furtività +17, Natura +9
For 16 (+5) **Des** 20 (+7) **Sag** 15 (+4)
Cos 16 (+5) **Int** 12 (+3) **Car** 10 (+2)

Drago Nero Adulto **Livello 11 Appostato solitario**
Bestia magica naturale Grande (acquatico, drago) PE 3.000
Iniziativa +15 **Sensi** Percezione +13; scurovisione
PF 560; **Sanguinante** 280; vedi anche *soffio sanguinante*
CA 28; **Tempra** 24, **Riflessi** 26, **Volontà** 23
Resistenza 20 acido
Tiri salvezza +5
Velocità 8, volo 8 (maldestro), volo esteso 10, nuoto 8
Punti azione 2

⊕ **Morso** (standard; a volontà) ✦ **Acido**
Portata 2; +16 contro CA; 1d8 + 4 danni, e 5 danni da acido continuati (tiro salvezza termina).

⊕ **Artiglio** (standard; a volontà)
Portata 2; +16 contro CA; 1d6 + 4 danni.

† **Doppio Attacco** (standard; a volontà)
Il drago compie due attacchi con gli artigli.

† **Frustata Caudale** (reazione immediata, quando un attacco in mischia manca il drago; a volontà)
Il drago attacca il nemico che lo ha mancato: portata 2; +16 contro CA; 1d8 + 6 danni, e il bersaglio viene spinto di 1 quadretto.

✧ **Arma a Soffio** (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Acido**
Propagazione ravvicinata 5; +13 contro Riflessi; 2d8 + 3 danni da acido, e il bersaglio subisce 5 danni da acido continuati e una penalità di -4 alla CA (tiro salvezza termina entrambi).

✧ **Soffio Sanguinante** (gratuita, quando è reso sanguinante per la prima volta; incontro) ✦ **Acido**
L'arma a soffio del drago si ricarica, e il drago la utilizza immediatamente.

✧ **Nube di Oscurità** (standard; mantenere minore; ricarica ⚁ ⚄ ⚅) ✦ **Zona**
Emanazione ravvicinata 2; questo potere crea una zona di oscurità che resta sul posto fino alla fine del turno successivo del drago. La zona blocca la linea di visuale per tutte le creature eccetto il drago. Qualsiasi creatura interamente all'interno della zona (eccetto il drago) è accecata.

✧ **Presenza Terrificante** (standard; incontro) ✦ **Paura**
Emanazione ravvicinata 5; bersagli nemici; +13 contro Volontà; il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del drago. *Effetto secondario:* Il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina).

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Draconico
Abilità Furtività +21, Natura +13
For 18 (+9) **Des** 22 (+11) **Sag** 16 (+8)
Cos 16 (+8) **Int** 14 (+7) **Car** 12 (+6)

Tattiche dei draghi neri

Un drago nero attacca dall'appostamento, sommergendosi nell'acqua oppure acquattandosi nell'ombra. Per prima cosa usa *presenza terrificante*, poi spende un punto azione per utilizzare la sua *arma a soffio* (o *spruzzo di vetriolo*, se anziano o antico). Nel turno successivo, spende un altro punto azione per invocare il suo potere *nube di oscurità* (o *tenebra acida*, se antico). Dopodiché, compie un attacco con il morso contro un singolo avversario o attacchi con gli artigli contro due diversi nemici entro la sua portata. Il drago preferisce rimanere nella *nube di oscurità* mentre compie i suoi attacchi in mischia, passando alla propria *arma a soffio* non appena si ricarica.

Conoscenze dei draghi neri

Se supera una prova di Natura, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: I draghi neri amano nidificare in lugubri foreste e tetre paludi, e sono attratti naturalmente dai luoghi dove è forte l'influenza della Coltre Oscura. Un drago nero può circondarsi di una nuvola di nefasta oscurità, che gli concede occultamento totale (sebbene la scurovisione la penetri normalmente).

CD 20: L'arma a soffio di un drago nero è uno spruzzo micidiale di acido corrosivo verde.

Drago Nero Anziano **Livello 18 Appostato solitario**
Bestia magica naturale Enorme (acquatico, drago) PE 10.000

Iniziativa +21 **Sensi** Percezione +17; scurovisione
PF 860; **Sanguinante** 430; vedi anche *soffio sanguinante*
CA 35; **Tempra** 31, **Riflessi** 33, **Volontà** 28
Resistenza 25 acido
Tiri salvezza +5
Velocità 9, volo 9 (maldestro), volo esteso 12, nuoto 9
Punti azione 2

(+) **Morso** (standard; a volontà) ✦ **Acido**
Portata 3; +24 contro CA; 1d10 + 6 danni, e 10 danni da acido continuati (tiro salvezza termina).

(+) **Artiglio** (standard; a volontà)
Portata 3; +24 contro CA; 1d8 + 6 danni.

+ **Doppio Attacco** (standard; a volontà)
Il drago compie due attacchi con gli artigli.

+ **Frustata Caudale** (reazione immediata, quando un attacco in mischia manca il drago; a volontà)
Il drago attacca il nemico che lo ha mancato: portata 3; +24 contro CA; 1d10 + 8 danni, e il bersaglio viene spinto di 2 quadretti.

✧ **Arma a Soffio** (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Acido**
Propagazione ravvicinata 5; +22 contro Riflessi; 3d8 + 5 danni da acido, e il bersaglio subisce 10 danni da acido continuati e una penalità di -4 alla CA (tiro salvezza termina entrambi).

✧ **Soffio Sanguinante** (gratuita, quando è reso sanguinante per la prima volta; incontro) ✦ **Acido**
L'arma a soffio del drago si ricarica, e il drago la utilizza immediatamente.

✧ **Nube di Oscurità** (standard; mantenere minore; ricarica ⚀ ⚄ ⚅) ✦ **Zona**
Emanazione ravvicinata 2; questo potere crea una zona di oscurità che resta sul posto fino alla fine del turno successivo del drago. La zona blocca la linea di visuale per tutte le creature eccetto il drago. Qualsiasi creatura interamente all'interno della zona (eccetto il drago) è accecata.

✧ **Presenza Terrificante** (standard; incontro) ✦ **Paura**
Emanazione ravvicinata 10; bersagli nemici; +22 contro Volontà; il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del drago. *Effetto secondario:* Il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina).

✧ **Spruzzo di Vetriolo** (standard; incontro) ✦ **Acido**
Emanazione ravvicinata 5; +22 contro Riflessi; 1d10 + 5 danni da acido, e il bersaglio è accecato fino alla fine del turno successivo del drago. *Mancato:* Danni dimezzati, e il bersaglio non è accecato.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Draconico
Abilità Furtività +27, Natura +17

For 22 (+15)	**Des** 26 (+17)	**Sag** 16 (+12)
Cos 20 (+14)	**Int** 16 (+12)	**Car** 14 (+11)

Drago Nero Antico **Livello 26 Appostato solitario**
Bestia magica naturale Mastodontica (acquatico, drago) PE 45.000

Iniziativa +27 **Sensi** Percezione +22; scurovisione
PF 1.190; **Sanguinante** 595; vedi anche *soffio sanguinante*
CA 43; **Tempra** 39, **Riflessi** 41, **Volontà** 35
Resistenza 30 acido
Tiri salvezza +5
Velocità 10, volo 10 (maldestro), volo esteso 15, nuoto 10
Punti azione 2

(+) **Morso** (standard; a volontà) ✦ **Acido**
Portata 4; +32 contro CA; 2d8 + 8 danni, e 15 danni da acido continuati (tiro salvezza termina).

(+) **Artiglio** (standard; a volontà)
Portata 4; +32 contro CA; 1d10 + 8 danni.

+ **Doppio Attacco** (standard; a volontà)
Il drago compie due attacchi con gli artigli.

+ **Frustata Caudale** (reazione immediata, quando un attacco in mischia manca il drago; a volontà)
Il drago attacca il nemico che lo ha mancato: portata 4; +32 contro CA; 1d12 + 10 danni, e il bersaglio viene spinto di 3 quadretti.

✧ **Tenebra Acida** (standard; mantenere minore; ricarica ⚀ ⚄ ⚅) ✦ **Acido, Zona**

LARS GRANT WEST

Emanazione ravvicinata 2; questo potere crea una zona di oscurità acida che resta sul posto fino alla fine del turno successivo del drago. La zona blocca la linea di visuale per tutte le creature eccetto il drago. Qualsiasi creatura interamente all'interno della zona (eccetto il drago) è accecata, e qualunque creatura che entri o inizi il proprio turno nella zona subisce 15 danni da acido.

Arma a Soffio (standard; ricarica ⚅ ⚄) ✦ **Acido**
Propagazione ravvicinata 5; +28 contro Riflessi; 4d8 + 6 danni da acido, e il bersaglio subisce 15 danni da acido continuati e una penalità di -4 alla CA (tiro salvezza termina entrambi).

Soffio Sanguinante (gratuita, quando è reso sanguinante per la prima volta; incontro) ✦ **Acido**
L'arma a soffio del drago si ricarica, e il drago la utilizza immediatamente.

Presenza Terrificante (standard; incontro) ✦ **Paura**
Emanazione ravvicinata 10; bersagli nemici; +28 contro Volontà; il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del drago. *Effetto secondario:* Il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina).

Spruzzo di Vetriolo (standard; incontro) ✦ **Acido**
Emanazione ravvicinata 5; +28 contro Riflessi; 2d10 + 6 danni da acido, e il bersaglio è accecato fino alla fine del turno successivo del drago. *Mancato:* Danni dimezzati, e il bersaglio non è accecato.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Draconico
Abilità Furtività +33, Natura +22

For 26 (+21)	**Des** 30 (+23)	**Sag** 18 (+17)
Cos 22 (+19)	**Int** 18 (+17)	**Car** 16 (+16)

Gruppi di incontro

Un drago nero potrebbe avere dei servitori come lucertoloidi e troll, che vivono nei pressi della sua tana palustre.

Incontro di livello 5 (PE 1.225)
- 1 drago nero giovane (livello 4 appostato solitario)
- 2 turpi oscuri (livello 4 schermagliatore)

Incontro di livello 13 (PE 4.300)
- 1 drago nero adulto (livello 11 appostato solitario)
- 2 troll (livello 9 bruto)
- 1 strega degli acquitrini (livello 10 schermagliatore)

Drago rosso

I draghi rossi soffiano fuoco e fanno la tana nel cuore di montagne e vulcani. Sono i più formidabili tra i draghi cromatici, e i più vecchi rivaleggiano in potenza con principi demoni e semidei.

Tattiche dei draghi rossi

Un drago rosso piomba in volo sui nemici e scatena il suo soffio fiammeggiante all'inizio della battaglia, poi spende un punto azione per compiere un *doppio attacco*. Nel round successivo, il drago spende un secondo punto azione per utilizzare *presenza terrificante* prima di ricominciare con il suo *doppio attacco*. Gli esemplari anziani e antichi impiegano *immolare avversario* contro i bersagli distanti particolarmente fastidiosi.

Conoscenze dei draghi rossi

Se supera una prova di Natura, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: L'arma a soffio di un drago rosso è una scarica di puro fuoco elementale che carbonizza la carne e arroventa il metallo. Il soffio di un drago rosso può persino consumare la protezione magica dal fuoco posseduta da una creatura colta nella sua scarica, perciò anche gli efreeti temono uno scontro con questi possenti esemplari della specie draconica.

CD 20: Sebbene i draghi rossi preferiscano fare la tana nelle viscere della terra, dispongono spesso di alti trespoli sopra il livello del suolo, dai quali sorvegliano il loro territorio in cerca di intrusi.

Drago Rosso 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 25; **Tempra** 25, **Riflessi** 22, **Volontà** 21
Resistenza 15 fuoco
Tiri salvezza +5
Velocità 6, volo 8 (fluttuare), volo esteso 12
Punti azione 2

Morso (standard; a volontà) ✦ **Fuoco**
Portata 2; +14 contro CA; 2d6 + 6 danni più 2d6 danni da fuoco.

Artiglio (standard; a volontà)
Portata 2; +14 contro CA; 2d6 + 6 danni.

Doppio Attacco (standard; a volontà)
Il drago compie due attacchi con gli artigli.

Colpo di Coda (reazione immediata, quando un nemico si muove in una posizione dalla quale può attaccare ai fianchi il drago rosso; a volontà)
Il drago attacca il nemico con la sua coda; portata 2; +12 contro Riflessi; 1d10 + 6 danni, e il bersaglio viene spinto di 1 quadretto.

Arma a Soffio (standard; ricarica ⚅ ⚄) ✦ **Fuoco**
Propagazione ravvicinata 5; +12 contro Riflessi; 1d12 + 4 danni da fuoco. *Mancato:* Danni dimezzati.

Soffio Sanguinante (gratuita, quando è reso sanguinante per la prima volta; incontro) ✦ **Fuoco**
L'arma a soffio del drago si ricarica, e il drago la utilizza immediatamente.

Presenza Terrificante (standard; incontro) ✦ **Paura**
Emanazione ravvicinata 5; bersagli nemici; +12 contro Volontà; il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del drago. *Effetto secondario:* Il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina).

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Draconico
Abilità Intimidire +14, Intuizione +10, Raggirare +9

For 22 (+9)	**Des** 17 (+6)	**Sag** 14 (+5)
Cos 19 (+7)	**Int** 11 (+3)	**Car** 12 (+4)

Le età dei draghi

I draghi hanno una lunga aspettativa di vita, e invecchiando crescono in dimensioni e potenza. Al momento della schiusa delle uova, i draghi hanno come minimo le dimensioni di un umano adulto, e raggiungono presto la taglia di un cavallo o più grande. I draghi più vecchi sono fra le creature viventi più enormi che esistano, e possono raggiungere lunghezze di oltre trenta metri.

In termini di gioco, i draghi sono raggruppati in quattro categorie di età: giovane, adulto, anziano e antico. Questi draghi sono tutti maturi: pochi avventurieri scoprono dei cuccioli di drago ancora nel nido, e coloro che ci riescono devono affrontare un genitore adulto arrabbiato ancora prima di potersi preoccupare dei cuccioli relativamente piccoli e deboli.

I draghi giovani e adulti ricadono entrambi nella categoria di taglia Grande, sebbene si trovino agli estremi opposti di questa scala. I draghi giovani sono grandi più o meno come un cavallo da tiro. I draghi adulti hanno all'incirca le dimensioni di un gigante delle tempeste, al limite estremo della categoria Grande.

I draghi anziani sono Enormi, più o meno con le dimensioni di elefanti o titani. Gli esemplari antichi sono invece Mastodontici, quasi senza pari per stazza tra le creature viventi. Si dice tuttavia che non esista un limite alle dimensioni massime che può raggiungere un drago.

Drago Rosso Adulto **Livello 15 Soldato solitario**
Bestia magica naturale Grande (drago) PE 6.000

Iniziativa +13 **Sensi** Percezione +15; scurovisione
PF 750; **Sanguinante** 375; vedi anche *soffio sanguinante*
CA 33; **Tempra** 33, **Riflessi** 30, **Volontà** 29
Resistenza 20 fuoco
Tiri salvezza +5
Velocità 6, volo 8 (fluttuare), volo esteso 12
Punti azione 2

Morso (standard; a volontà) ✦ **Fuoco**
Portata 2; +22 contro CA; 2d8 + 7 danni più 3d6 danni da fuoco.

Artiglio (standard; a volontà)
Portata 2; +22 contro CA; 2d8 + 7 danni.

Doppio Attacco (standard; a volontà)
Il drago compie due attacchi con gli artigli.

Colpo di Coda (reazione immediata, quando un nemico si muove in una posizione dalla quale può attaccare ai fianchi il drago rosso; a volontà)
Il drago attacca il nemico con la sua coda; portata 2; +20 contro Riflessi; 2d10 + 7 danni, e il bersaglio viene spinto di 1 quadretto.

Arma a Soffio (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Fuoco**
Propagazione ravvicinata 5; +20 contro Riflessi; 2d12 + 6 danni da fuoco. *Mancato:* Danni dimezzati.

Soffio Sanguinante (gratuita, quando è reso sanguinante per la prima volta; incontro) ✦ **Fuoco**
L'arma a soffio del drago si ricarica, e il drago la utilizza immediatamente.

Presenza Terrificante (standard; incontro) ✦ **Paura**
Emanazione ravvicinata 5; bersagli nemici; +20 contro Volontà; il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del drago. *Effetto secondario:* Il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina).

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Draconico
Abilità Intimidire +19, Intuizione +15, Raggirare +14

For 25 (+14)	**Des** 19 (+11)	**Sag** 16 (+10)
Cos 22 (+13)	**Int** 13 (+8)	**Car** 14 (+9)

Drago Rosso Anziano **Livello 22 Soldato solitario**
Bestia magica naturale Enorme (drago) PE 20.750

Iniziativa +19 **Sensi** Percezione +19; scurovisione
PF 1.050; **Sanguinante** 525; vedi anche *soffio sanguinante*
CA 40; **Tempra** 40, **Riflessi** 37, **Volontà** 34
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 + 9 danni più 4d6 danni da fuoco.

Artiglio (standard; a volontà)
Portata 3; +29 contro CA; 2d10 + 9 danni.

Doppio Attacco (standard; a volontà)
Il drago compie due attacchi con gli artigli.

Colpo di Coda (reazione immediata, quando un nemico si muove in una posizione dalla quale può attaccare ai fianchi il drago rosso; a volontà)
Il drago attacca il nemico con la sua coda; portata 3; +27 contro Riflessi; 3d10 + 9 danni, e il bersaglio viene spinto di 2 quadretti.

Immolare Avversario (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Fuoco**
Gittata 20; +27 contro Riflessi; 3d10 + 8 danni da fuoco, e 10 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Arma a Soffio (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Fuoco**
Propagazione ravvicinata 5; +27 contro Riflessi; 3d12 + 8 danni da fuoco. *Mancato:* Danni dimezzati.

Soffio Sanguinante (gratuita, quando è reso sanguinante per la prima volta; incontro) ✦ **Fuoco**
L'arma a soffio del drago si ricarica, e il drago la utilizza immediatamente.

Presenza Terrificante (standard; incontro) ✦ **Paura**
Emanazione ravvicinata 10; bersagli nemici; +25 contro Volontà; il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del drago. *Effetto secondario:* Il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina).

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Draconico
Abilità Intimidire +23, Intuizione +19, Raggirare +18

For 28 (+20)	**Des** 22 (+17)	**Sag** 17 (+14)
Cos 26 (+19)	**Int** 15 (+13)	**Car** 15 (+13)

LARS GRANT-WEST

Drago Rosso Antico **Livello 30 Soldato solitario**
Bestia magica naturale Mastodontica (drago) PE 95.000

Iniziativa +24 **Sensi** Percezione +26; scurovisione
Inferno (Fuoco) aura 5; le creature che entrano o iniziano il loro turno nell'aura subiscono 20 danni da fuoco. Le creature presenti nell'aura possiedono inoltre occultamento contro gli attacchi a distanza.
PF 1.390; **Sanguinante** 695; vedi anche *soffio sanguinante*
CA 48; **Tempra** 48, **Riflessi** 43, **Volontà** 42
Resistenza 40 fuoco
Tiri salvezza +5
Velocità 12, volo 12 (fluttuare), volo esteso 15
Punti azione 2

Morso (standard; a volontà) ✦ **Fuoco**
Portata 4; +37 contro CA; 2d12 + 12 danni più 6d6 danni da fuoco.

Artiglio (standard; a volontà)
Portata 4; +37 contro CA; 2d12 + 12 danni.

Doppio Attacco (standard; a volontà)
Il drago compie due attacchi con gli artigli.

Colpo di Coda (reazione immediata, quando un nemico si muove in una posizione dalla quale può attaccare ai fianchi il drago rosso; a volontà)
Il drago attacca il nemico con la sua coda; portata 4; +35 contro Riflessi; 4d10 + 12 danni, e il bersaglio viene spinto di 3 quadretti.

Immolare Avversario (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Fuoco**
Gittata 20; +35 contro Riflessi; 4d12 + 10 danni da fuoco, e 15 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Arma a Soffio (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Fuoco**
Propagazione ravvicinata 5; +35 contro Riflessi; 4d12 + 10 danni da fuoco, e il drago rosso compie un attacco secondario contro lo stesso bersaglio. *Attacco secondario:* +33 contro Tempra; la resistenza al fuoco del bersaglio viene negata fino alla fine dell'incontro. *Mancato:* Danni dimezzati, e nessun attacco secondario.

Soffio Sanguinante (gratuita, quando è reso sanguinante per la prima volta; incontro) ✦ **Fuoco**
L'arma a soffio del drago si ricarica, e il drago la utilizza immediatamente.

Presenza Terrificante (standard; incontro) ✦ **Paura**
Emanazione ravvicinata 10; bersagli nemici; +35 contro Volontà; il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del drago. *Effetto secondario:* Il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina).

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Draconico
Abilità Intimidire +29, Intuizione +26, Raggirare +24

For 34 (+27)	**Des** 25 (+22)	**Sag** 22 (+21)
Cos 30 (+25)	**Int** 18 (+19)	**Car** 19 (+19)

Gruppi di incontro

I draghi rossi si alleano spesso con i githyanki. Anche azer, giganti del fuoco ed elementali si mettono a volte al servizio dei draghi rossi.

Incontro di livello 18 (PE 10.000)
- 1 drago rosso adulto (livello 15 soldato solitario)
- 1 githyanki gish (livello 15 controllore d'elite)
- 2 githyanki tagliamente (livello 13 artigliere)

Incontro di livello 24 (PE 30.350)
- 1 drago rosso anziano (livello 22 soldato solitario)
- 2 arconti del fuoco discepoli delle ceneri (livello 20 artigliere)
- 2 giganti del fuoco (livello 18 soldato)

Drago verde

Maestri dei negoziati e dell'inganno, i draghi verdi vivono prevalentemente nelle foreste o altri luoghi con forti connessioni alla Selva Fatata. Soffiano nubi di gas velenoso.

Drago Verde Giovane **Livello 5 Schermagliatore solitario**
Bestia magica naturale Grande (drago) PE 1.000

Iniziativa +7 **Sensi** Percezione +10; scurovisione
PF 260; **Sanguinante** 130; vedi anche *soffio sanguinante*
CA 21; **Tempra** 17, **Riflessi** 19, **Volontà** 17
Resistenza 15 veleno
Tiri salvezza +5
Velocità 8, volo 10 (fluttuare), volo esteso 15; vedi anche *attacco in volo*
Punti azione 2

Morso (standard; a volontà) ✦ **Veleno**
Portata 2; +10 contro CA; 1d8 + 5 danni, e 5 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).

Artiglio (standard; a volontà)
Portata 2; +10 contro CA; 1d6 + 5 danni.

Doppio Attacco (standard; a volontà)
Il drago compie due attacchi con gli artigli.

Attacco in Volo (standard; ricarica ⚄ ⚅)
Il drago vola fino a 10 quadretti e compie un attacco con il morso in un punto qualsiasi del proprio movimento, senza provocare un attacco di opportunità da parte del bersaglio.

Spazzata Caudale (reazione immediata, se un nemico adiacente non si muove durante il suo turno; a volontà)
+8 contro Riflessi; 1d8 + 5 danni, e il bersaglio viene buttato a terra prono.

Sguardo Adescatore (minore 1/round; a volontà) ✦ **Charme, Sguardo**
Gittata 10; +8 contro Volontà; il bersaglio slitta di 2 quadretti.

Arma a Soffio (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Veleno**
Propagazione ravvicinata 5; +8 contro Tempra; 1d10 + 3 danni da veleno, e il bersaglio subisce 5 danni da veleno continuati ed è rallentato (tiro salvezza termina entrambi). *Effetto secondario:* Il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).

Soffio Sanguinante (gratuita, quando è reso sanguinante per la prima volta; incontro) ✦ **Veleno**
L'arma a soffio del drago si ricarica, e il drago la utilizza immediatamente.

Presenza Terrificante (standard; incontro) ✦ **Paura**
Emanazione ravvicinata 5; bersagli nemici; +8 contro Volontà; il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del drago. *Effetto secondario:* Il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina).

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Draconico
Abilità Diplomazia +10, Intimidire +10, Intuizione +15, Raggirare +15

For 15 (+4)	**Des** 20 (+7)	**Sag** 16 (+5)
Cos 17 (+5)	**Int** 15 (+4)	**Car** 17 (+5)

Tattiche dei draghi verdi

Un drago verde utilizza *attacco in volo* e la sua *arma a soffio* per logorare i nemici prima di atterrare e impegnarli in uno scontro ravvicinato. Una volta per round, il drago impiega *sguardo adescatore* per muovere un bersaglio entro l'area della sua arma a soffio, oppure per metterlo a portata dei suoi attacchi in mischia.

Un drago verde adulto, anziano o antico usa la sua *coda sferzante* per disorientare gli avversari che tentano di impegnarlo in mischia. Il drago verde antico, inoltre, utilizza *veleno mentale* più spesso che può, attaccando per primi i difensori nemici.

Drago Verde Adulto **Livello 12 Controllore solitario**
Bestia magica naturale Grande (drago) PE 3.500

Iniziativa +12 **Sensi** Percezione +14; scurovisione
Coda Sferzante aura 1; tutte le creature eccetto il drago considerano l'area di effetto una zona di terreno difficile. Il drago perde questa aura quando è in volo.
PF 620; **Sanguinante** 310; vedi anche *soffio sanguinante*
CA 28; **Tempra** 25, **Riflessi** 26, **Volontà** 25
Resistenza 20 veleno
Tiri salvezza +5
Velocità 8, volo 12 (fluttuare), volo esteso 15; vedi anche *attacco in volo*
Punti azione 2

(+) **Morso** (standard; a volontà) ✦ **Veleno**
Portata 2; +17 contro CA; 1d10 + 6 danni, e 5 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).

(+) **Artiglio** (standard; a volontà)
Portata 2; +17 contro CA; 1d8 + 6 danni.

+ **Doppio Attacco** (standard; a volontà)
Il drago compie due attacchi con gli artigli.

+ **Attacco in Volo** (standard; ricarica ⚁ ⚅)
Il drago vola fino a 12 quadretti e compie un attacco con il morso in un punto qualsiasi del proprio movimento, senza provocare un attacco di opportunità da parte del bersaglio.

+ **Spazzata Caudale** (reazione immediata, se un nemico adiacente non si muove durante il suo turno; a volontà)
+15 contro Riflessi; 1d8 + 6 danni, e il bersaglio viene buttato a terra prono.

Sguardo Adescatore (minore 1/round; a volontà) ✦ **Charme, Sguardo**
Gittata 10; +15 contro Volontà; il bersaglio slitta di 2 quadretti.

Arma a Soffio (standard; ricarica ⚁ ⚅) ✦ **Veleno**
Propagazione ravvicinata 5; +15 contro Tempra; 1d10 + 5 danni da veleno, e il bersaglio subisce 5 danni da veleno continuati ed è rallentato (tiro salvezza termina entrambi). *Effetto secondario:* Il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).

Soffio Sanguinante (gratuita, quando è reso sanguinante per la prima volta; incontro) ✦ **Veleno**
L'arma a soffio del drago si ricarica, e il drago la utilizza immediatamente.

Presenza Terrificante (standard; incontro) ✦ **Paura**
Emanazione ravvicinata 5; bersagli nemici; +15 contro Volontà; il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del drago. *Effetto secondario:* Il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina).

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Draconico
Abilità Diplomazia +16, Intimidire +16, Intuizione +19, Raggirare +21

For 16 (+9)	**Des** 22 (+12)	**Sag** 17 (+9)
Cos 20 (+11)	**Int** 16 (+9)	**Car** 20 (+11)

Drago Verde Anziano **Livello 19 Controllore solitario**
Bestia magica naturale Enorme (drago) PE 12.000

Iniziativa +17 **Sensi** Percezione +17; scurovisione
Coda Sferzante aura 1; tutte le creature eccetto il drago considerano l'area di effetto una zona di terreno difficile. Il drago perde questa aura quando è in volo.
PF 910; **Sanguinante** 455; vedi anche *soffio sanguinante*
CA 35; **Tempra** 31, **Riflessi** 33, **Volontà** 31
Resistenza 25 veleno
Tiri salvezza +5
Velocità 10, volo 14 (fluttuare), volo esteso 18; vedi anche *attacco in volo*
Punti azione 2

(+) **Morso** (standard; a volontà) ✦ **Veleno**
Portata 3; +24 contro CA; 1d10 + 8 danni, e 10 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).

(+) **Artiglio** (standard; a volontà)
Portata 3; +24 contro CA; 1d8 + 8 danni.

+ **Doppio Attacco** (standard; a volontà)
Il drago compie due attacchi con gli artigli.

+ **Attacco in Volo** (standard; ricarica ⚁ ⚅)
Il drago vola fino a 14 quadretti e compie un attacco con il morso in un punto qualsiasi del proprio movimento, senza provocare un attacco di opportunità da parte del bersaglio.

+ **Spazzata Caudale** (reazione immediata, se un nemico adiacente non si muove durante il suo turno; a volontà)
+24 contro Riflessi; 2d10 + 8 danni, e il bersaglio viene buttato a terra prono.

LARS GRANT WEST

Sguardo Adescatore (minore 1/round; a volontà) ✦ **Charme, Sguardo**
Gittata 10; +22 contro Volontà; il bersaglio slitta di 3 quadretti.

Arma a Soffio (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Veleno**
Propagazione ravvicinata 5; +22 contro Tempra; 2d10 + 6 danni da veleno, e il bersaglio subisce 10 danni da veleno continuati ed è rallentato (tiro salvezza termina entrambi). *Effetto secondario:* Il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).

Soffio Sanguinante (gratuita, quando è reso sanguinante per la prima volta; incontro) ✦ **Veleno**
L'arma a soffio del drago si ricarica, e il drago la utilizza immediatamente.

Presenza Terrificante (standard; incontro) ✦ **Paura**
Emanazione ravvicinata 10; bersagli nemici; +22 contro Volontà; il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del drago. *Effetto secondario:* Il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina).

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Draconico
Abilità Diplomazia +20, Intimidire +20, Intuizione +22, Raggirare +25
For 18 (+13) **Des** 26 (+17) **Sag** 17 (+12)
Cos 22 (+15) **Int** 17 (+12) **Car** 22 (+15)

Drago Verde Antico **Livello 27 Controllore solitario**
Bestia magica naturale Mastodontica (drago) PE 55.000

Iniziativa +23 **Sensi** Percezione +22; scurovisione
Coda Sferzante aura 2; tutte le creature eccetto il drago considerano l'area di effetto una zona di terreno difficile. Il drago perde questa aura quando è in volo.
PF 1.250; **Sanguinante** 625; vedi anche *soffio sanguinante*
CA 43; **Tempra** 39, **Riflessi** 41, **Volontà** 39
Resistenza 30 veleno
Tiri salvezza +5
Velocità 10, volo 14 (fluttuare), volo esteso 18; vedi anche *attacco in volo*
Punti azione 2

Morso (standard; a volontà) ✦ **Veleno**
Portata 4; +32 contro CA; 1d12 + 10 danni, e 15 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).

Artiglio (standard; a volontà)
Portata 3; +32 contro CA; 1d10 + 10 danni.

Doppio Attacco (standard; a volontà)
Il drago compie due attacchi con gli artigli.

Attacco in Volo (standard; ricarica ⚄ ⚅)
Il drago vola fino a 14 quadretti e compie un attacco con il morso in un punto qualsiasi del proprio movimento, senza provocare un attacco di opportunità da parte del bersaglio.

Spazzata Caudale (reazione immediata, se un nemico adiacente non si muove durante il suo turno; a volontà)
+32 contro Riflessi; 2d12 + 10 danni, e il bersaglio viene buttato a terra prono.

Sguardo Adescatore (minore 1/round; a volontà) ✦ **Charme, Sguardo**
Gittata 10; +30 contro Volontà; il bersaglio slitta di 4 quadretti.

Veleno Mentale (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Charme, Psichico**
Gittata 20; influenza solo un bersaglio che sta subendo danni da veleno continuati; +30 contro Volontà; il bersaglio subisce una penalità di -2 a tiri per colpire, prove di caratteristica e prove di abilità (tiro salvezza termina). *Primo tiro salvezza fallito:* Il bersaglio è anche frastornato (tiro salvezza termina). *Secondo tiro salvezza fallito:* Il bersaglio non può agire per recare danni al drago, e non effettua più tiri salvezza contro gli effetti di questo potere; a questo punto, solo la morte del drago o un rituale Rimuovere Afflizione possono dissolvere gli effetti del potere.

Arma a Soffio (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Veleno**
Propagazione ravvicinata 5; +30 contro Tempra; 3d10 + 8 danni da veleno, e il bersaglio subisce 15 danni da veleno continuati ed è rallentato (tiro salvezza termina entrambi). *Effetto secondario:* Il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).

Soffio Sanguinante (gratuita, quando è reso sanguinante per la prima volta; incontro) ✦ **Veleno**
L'arma a soffio del drago si ricarica, e il drago la utilizza immediatamente.

Presenza Terrificante (standard; incontro) ✦ **Paura**
Emanazione ravvicinata 10; bersagli nemici; +30 contro Volontà; il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del drago. *Effetto secondario:* Il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina).

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Draconico
Abilità Diplomazia +26, Intimidire +26, Intuizione +27, Raggirare +31
For 24 (+20) **Des** 30 (+23) **Sag** 18 (+17)
Cos 26 (+21) **Int** 18 (+17) **Car** 26 (+21)

Conoscenze dei draghi verdi

Se supera una prova di Natura, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: I draghi verdi abitano per lo più nelle foreste e sono spesso attratti dai luoghi connessi alla Selva Fatata.

CD 20: I draghi verdi sono creature manipolatrici ben versate nelle arti dell'inganno. Adorano contrattare con le altre creature per ottenere qualche vantaggio nascosto. Soffiano nuvole di gas velenoso, e usano le loro code per fare perdere l'equilibrio ai loro nemici.

Gruppi di incontro

I draghi verdi si alleano talvolta con gli esseri fatati o le altre creature dei boschi, e di tanto in tanto viaggiano in coppia o addirittura in branco.

Incontro di livello 7 (PE 1.500)
- 1 drago verde giovane (livello 5 schermagliatore solitario)
- 2 coboldi lamascaltra (livello 4 appostato)
- 1 coboldo sacerdote draconico (livello 3 artigliere)

Incontro di livello 13 (PE 4.900)
- 1 drago verde adulto (livello 12 controllore solitario)
- 2 banshrae combattenti (livello 12 soldato)

DRAGONIDE

I DRAGONIDI SONO COMBATTENTI ORGOGLIOSI E ONOREVOLI, con forti tradizioni magiche e antichi legami di sangue con i draghi. Sebbene non abbiano più una patria o un impero, i dragonidi si integrano facilmente nelle altre culture.

Dragonide Soldato **Livello 5 Soldato**
Umanoide naturale Medio PE 200

Iniziativa +6 **Sensi** Percezione +3
PF 63; **Sanguinante** 31; vedi anche *furia del dragonide*
CA 20; **Tempra** 18, **Riflessi** 16, **Volontà** 15
Velocità 5

(+) **Spada Lunga** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+10 contro CA (+11 quando è sanguinante); 1d8 + 3 danni.

⇢ **Soffio del Drago** (minore; incontro) ✦ **Freddo**
Emanazione ravvicinata 3; +6 contro Riflessi (+7 quando è sanguinante); 1d6 + 2 danni da freddo.

Furia del Dragonide (solo quando è sanguinante)
Un dragonide riceve un bonus razziale di +1 ai tiri per colpire.

Spirito Impetuoso (reazione immediata, quando un nemico lascia un quadretto adiacente; a volontà) ✦ **Arma**
Il dragonide soldato compie un attacco basilare in mischia contro un nemico, anche se quel nemico sta scattando.

Recupero Marziale (gratuita, quando il dragonide soldato manca il bersaglio con un attacco in mischia; si ricarica quando il dragonide usa *spirito impetuoso*) ✦ **Arma**
Il dragonide soldato compie un altro attacco in mischia contro lo stesso bersaglio.

Allineamento Qualsiasi **Linguaggi** Comune, Draconico
Abilità Intimidire +8, Storia +4, Tenacia +9

For 16 (+5)	**Des** 15 (+4)	**Sag** 12 (+3)
Cos 15 (+4)	**Int** 11 (+2)	**Car** 9 (+1)

Equipaggiamento corazza di scaglie, scudo leggero, spada lunga

TATTICHE DEI DRAGONIDI SOLDATI

Come molti dragonidi, i soldati sono combattenti capaci e si lanciano in battaglia senza esitare. Un dragonide soldato preferisce trovarsi nel vivo della mischia, dove può fare buon uso del proprio *spirito impetuoso*. Il soldato utilizza *recupero marziale* per compiere un attacco aggiuntivo ogni volta che il potere è disponibile. La creatura riserva il suo *soffio del drago* per quando diversi nemici si trovano entro il raggio di azione.

CONOSCENZE DEI DRAGONIDI

Se supera una prova di Natura, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: I dragonidi sono combattenti onorevoli che non rompono mai un giuramento. Un dragonide esprime il suo senso dell'onore affinando alla perfezione le proprie abilità e non tollerando alcun insulto. Molti dragonidi scelgono la vita del mercenario per mettere alla prova le loro capacità; altri combattono per le cause in cui credono.

CD 20: Senza più un impero che possano definire il loro, i dragonidi si sono insediati presso umani, nani e altre razze. I vincoli di clan e tradizione definiscono la cultura dragonide, dal matrimonio alle alleanze di antichissima data. Un nemico che conosca le usanze di clan di un determinato dragonide può guadagnare almeno qualche vantaggio contro di lui.

Dragonide Gladiatore **Livello 10 Soldato**
Umanoide naturale Medio PE 500

Iniziativa +9 **Sensi** Percezione +6
PF 106; **Sanguinante** 53; vedi anche *furia del dragonide*
CA 24; **Tempra** 23, **Riflessi** 20, **Volontà** 21
Velocità 5

(+) **Spada Bastarda** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+15 contro CA (+16 quando è sanguinante); vedi anche *combattente solitario*; 1d10 + 5 danni.

† **Colpo Finale** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Il bersaglio deve essere sanguinante; +15 contro CA (+16 quando è sanguinante); 2d10 + 5 danni, e gli alleati del dragonide gladiatore ricevono un bonus di +2 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo del dragonide.

⇢ **Soffio del Drago** (minore; incontro) ✦ **Fuoco**
Emanazione ravvicinata 3; +12 contro Riflessi (+13 quando è sanguinante); 1d6 + 4 danni da fuoco.

Furia del Dragonide (solo quando è sanguinante)
Un dragonide riceve un bonus razziale di +1 ai tiri per colpire.

Colpo del Gladiatore
Quando il dragonide gladiatore colpisce un nemico con un attacco di opportunità, il bersaglio viene buttato a terra prono.

Combattente Solitario
Il dragonide gladiatore riceve un bonus di +2 ai tiri per colpire in mischia quando è adiacente a un solo nemico.

Allineamento Qualsiasi **Linguaggi** Comune, Draconico
Abilità Atletica +15, Intimidire +15, Storia +7

For 21 (+10)	**Des** 15 (+7)	**Sag** 12 (+6)
Cos 18 (+9)	**Int** 10 (+5)	**Car** 16 (+8)

Equipaggiamento corazza di scaglie, spada bastarda

TATTICHE DEI DRAGONIDI GLADIATORI

Un dragonide gladiatore è un combattente diretto, che lotta fino alla morte. Non appena un avversario è sanguinante, il gladiatore impiega *colpo finale*. Quando affronta diversi avversari, il dragonide si concentra specificamente su quello che sembra più malconcio.

Dragonide Predone **Livello 13 Schermagliatore**
Umanoide naturale Medio PE 800

Iniziativa +13 **Sensi** Percezione +13
PF 129; **Sanguinante** 64; vedi anche *furia del dragonide*
CA 27; **Tempra** 23, **Riflessi** 24, **Volontà** 21
Velocità 7

(+) **Katar** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+19 contro CA (+20 quando è sanguinante); 1d6 + 4 danni (crit 2d6 + 10).

† **Doppio Colpo di Katar** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Se il dragonide predone non effettua un'azione di movimento nel proprio turno, può scattare di 1 quadretto e compiere due attacchi con il katar, o viceversa.

⇢ **Soffio del Drago** (minore; incontro) ✦ **Acido**
Emanazione ravvicinata 3; +14 contro Riflessi (+15 quando è sanguinante); 1d6 + 3 danni da acido.

Vantaggio in Combattimento
Il dragonide predone infligge 1d6 danni extra negli attacchi in mischia e a distanza contro qualsiasi bersaglio sul quale possieda vantaggio in combattimento.

Furia del Dragonide (solo quando è sanguinante)
Un dragonide riceve un bonus razziale di +1 ai tiri per colpire.

Passo di Infiltrazione (movimento; si ricarica dopo che il dragonide predone ha attaccato due diversi nemici con *doppio colpo di katar*)
Il dragonide predone scatta di 3 quadretti.

Allineamento Qualsiasi **Linguaggi** Comune, Draconico
Abilità Furtività +16, Intimidire +9, Storia +8

For 18 (+10)	**Des** 21 (+11)	**Sag** 14 (+8)
Cos 17 (+9)	**Int** 10 (+6)	**Car** 12 (+7)

Equipaggiamento armatura di cuoio, 2 katar

Tattiche dei dragonidi predoni

Il dragonide predone è attento alle opportunità di ottenere il vantaggio in combattimento, utilizzando *passo di infiltrazione* per muoversi nella posizione di attacco ai fianchi o per evitare di essere a sua volta attaccato in questo modo. Ogni volta che può, il predone tenta di attaccare due diversi nemici con il suo *doppio colpo di katar*, in modo da ricaricare il proprio *passo di infiltrazione*.

Dragonide Campione	**Livello 26 Schermagliatore**
Umanoide naturale Medio	PE 9.000

Iniziativa +20 **Sensi** Percezione +16

PF 239; **Sanguinante** 119; vedi anche *furia del dragonide* e *lama furiosa*

CA 42; **Tempra** 42, **Riflessi** 40, **Volontà** 41

Resistenza 30 acido, 30 freddo, 30 fulmine, 30 fuoco, 30 veleno

Velocità 5, volo 8 (maldestro)

Spada Bastarda (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+31 contro CA (+32 quando è sanguinante); 2d10 + 9 danni, e il dragonide campione compie un attacco secondario contro lo stesso bersaglio. *Attacco secondario:* +29 contro Tempra (+30 quando è sanguinante); il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del dragonide campione e viene buttato a terra prono.

Lama Furiosa (gratuita, quando è reso sanguinante per la prima volta; incontro) ✦ **Arma**
Richiede spada bastarda; emanazione ravvicinata 1; bersagli nemici; +32 contro CA (include il bonus per *furia del dragonide*); 2d10 + 9 danni.

Soffio del Drago (minore; incontro) ✦ **Fulmine**
Emanazione ravvicinata 3; +27 contro Riflessi (+28 quando è sanguinante); 2d6 + 6 danni da fulmine.

Furia del Dragonide (solo quando è sanguinante)
Un dragonide riceve un bonus razziale di +1 ai tiri per colpire.

Nessun Rimorso
Il dragonide campione infligge 2d10 danni extra negli attacchi in mischia contro un bersaglio prono.

Evitare Effetto (gratuita; ricarica ⚁ ⚂ ⚃ ⚄ ⚅)
Il dragonide campione supera automaticamente un tiro salvezza contro un effetto a propria scelta.

Allineamento Qualsiasi **Linguaggi** Comune, Draconico

Abilità Atletica +23, Intimidire +26, Storia +22

For 29 (+22)	**Des** 20 (+18)	**Sag** 17 (+16)
Cos 23 (+19)	**Int** 15 (+15)	**Car** 22 (+19)

Equipaggiamento corazza di piastre, scudo pesante, spada bastarda

Tattiche dei dragonidi campioni

Questi dragonidi hanno le ali e possono volare, ma preferiscono comunque il combattimento in mischia. Usano la spada bastarda per gettare a terra i nemici, poi fanno seguire *nessun rimorso* nel turno successivo. Quando è reso sanguinante per la prima volta, un dragonide campione attacca tutti i nemici adiacenti con il suo potere *lama furiosa*.

Gruppi di incontro

Moltissimi dragonidi conducono esistenze perigliose come mercenari, soldati o avventurieri.

Incontro di livello 6 (PE 1.275)
- 2 dragonidi soldati (livello 5 soldato)
- 1 tiefling lamascura (livello 7 appostato)
- 1 draco dell'ira (livello 5 bruto)
- 5 umani canaglia (livello 7 gregario)

Incontro di livello 13 (PE 4.300)
- 3 dragonidi predoni (livello 13 schermagliatore)
- 1 progenie draconica progenie rossa sputafuoco (livello 12 artigliere)
- 1 ogre brutale (livello 11 bruto d'elite)

(In alto, a sinistra e a destra) dragonide campione, dragonide predone e dragonide soldato

WILLIAM O'CONNOR

DRIADE

Le driadi sono creature selvagge e misteriose che abitano il folto delle foreste più isolate. Tenaci protettrici delle loro dimore boscose, non tollerano alcuna insolenza da parte degli intrusi.

Driade **Livello 9 Schermagliatore**
Umanoide fatato Medio (vegetale) PE 400

Iniziativa +9 **Sensi** Percezione +12
PF 92; **Sanguinante** 46
CA 23; **Tempra** 22, **Riflessi** 21, **Volontà** 21
Velocità 8 (movimento nei boschi)

⊕ **Artigli** (standard; a volontà)
+14 contro CA; 1d8 + 4 danni, o 1d8 + 9 danni se il bersaglio è l'unico nemico adiacente alla driade.

Velo Ingannevole (minore; a volontà) ✦ **Illusione**
La driade può assumere le sembianze di qualsiasi umanoide Medio, di solito un'elfa o eladrin molto attraenti. Una prova riuscita di Intuizione (contrapposta alla prova di Raggirare della driade) può individuare l'inganno.

Traslazione Arborea (movimento; a volontà) ✦ **Teletrasporto**
La driade può teletrasportarsi di 8 quadretti se inizia e termina il proprio movimento adiacente a un albero, treant o altro vegetale di taglia Grande o superiore.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Elfico
Abilità Intuizione +12, Furtività +12, Raggirare +10

For 19 (+8)	**Des** 17 (+7)	**Sag** 17 (+7)
Cos 12 (+5)	**Int** 10 (+4)	**Car** 13 (+5)

Tattiche delle driadi

Le driadi difendono ferocemente le loro radure boschive e le altre forme di vita delle foreste. Utilizzano la loro capacità *velo ingannevole* per attirare gli intrusi in trappola. In combattimento, impiegano una combinazione di velocità e *traslazione arborea* per attaccare gli avversari ai fianchi.

Driade Strega dei Rovi **Livello 13 Controllore d'elite**
Umanoide fatato Medio (vegetale) PE 1.600

Iniziativa +8 **Sensi** Percezione +13
Maledizione delle Spine aura 3; i nemici sprovvisti della capacità movimento nei boschi subiscono 2 danni ogni volta che si muovono (o slittano, o vengono tirati o spinti) in un quadretto compreso nell'aura. Le creature non subiscono danni quando una driade strega dei rovi si muove più vicino a loro.
Benedizione delle Spine aura 6; i vegetali alleati nell'aura infliggono 5 danni extra con ogni attacco in mischia.
PF 262; **Sanguinante** 131
CA 29; **Tempra** 27, **Riflessi** 25, **Volontà** 27
Tiri salvezza +2
Velocità 8 (movimento nei boschi)
Punti azione 1

⊕ **Artigli** (standard; a volontà)
+18 contro CA; 1d8 + 3 danni.

Gabbia di Rovi (standard; a volontà)
Gittata 10; il bersaglio viene avvolto da rovi taglienti; +16 contro Riflessi; 1d6 + 4 danni, e il bersaglio subisce 5 danni continuati ed è trattenuto (tiro salvezza termina entrambi). Una creatura imprigionata in una gabbia di rovi possiede copertura. Una gabbia di rovi può essere distrutta (25 punti ferita; resistenza 10 a tutti i danni).

Velo Ingannevole (minore; a volontà) ✦ **Illusione**
La driade strega dei rovi può assumere le sembianze di qualsiasi umanoide Medio, di solito un'elfa o eladrin molto attraenti. Una prova riuscita di Intuizione (contrapposta alla prova di Raggirare della driade) può individuare l'inganno.

Corpo Spinoso
Ogni creatura che afferra la driade strega dei rovi subisce 5 danni all'inizio del proprio turno.

Traslazione Arborea (movimento; a volontà) ✦ **Teletrasporto**
La driade strega dei rovi può teletrasportarsi di 8 quadretti se inizia e termina il proprio movimento adiacente a un albero, treant o altro vegetale di taglia Grande o superiore.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Elfico
Abilità Intuizione +13, Furtività +13, Raggirare +15

For 16 (+9)	**Des** 14 (+8)	**Sag** 14 (+8)
Cos 19 (+10)	**Int** 11 (+6)	**Car** 19 (+10)

Tattiche delle driadi streghe dei rovi

Una driade strega dei rovi è una creatura capricciosa, che utilizza il suo *velo ingannevole* per attirare gli intrusi in trappole mortali. La creatura si affida alle sue aure per ferire i nemici e aiutare gli alleati, e impiega *gabbia di rovi* per trattenere gli avversari.

Conoscenze delle driadi

Se supera una prova di Arcano, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: Le driadi sono timide abitanti delle foreste, che utilizzano i loro poteri per spaventare gli intrusi o attirarli nelle loro trappole. Hanno la capacità di teletrasportarsi su brevi distanze all'interno dei confini delle loro foreste.

Gruppi di incontro

Le driadi vengono di solito incontrate insieme ad altre creature vegetali e animali che vivono nelle foreste.

Incontro di livello 9 (PE 1.950)
- 1 driade (livello 9 schermagliatore)
- 1 eladrin incantatore crepuscolare (livello 8 controllore)
- 4 eladrin cavalieri fatati (livello 7 soldato)

ANNE STOKES

DRIDER

Creature sanguinarie che stanno in agguato nelle profondità del mondo, i drider sono al servizio di Lolth, e hanno ricevuto in dono un aspetto della grottesca forma della loro divinità.

Drider Signore delle Zanne **Livello 14 Bruto**
Umanoide fatato Grande (ragno) PE 1.000

Iniziativa +12 **Sensi** Percezione +15; scurovisione
PF 172; **Sanguinante** 86
CA 26; **Tempra** 27, **Riflessi** 25, **Volontà** 23
Velocità 8, scalata 8 (arrampicata del ragno)

Spadone (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+19 contro CA; 1d12 + 7 danni.

Morso Fulmineo (minore; a volontà) ✦ **Veleno**
Richiede vantaggio in combattimento; +16 contro Tempra; 1d4 danni, e 10 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).

Fuoco Oscuro (minore; incontro)
Gittata 10; +16 contro Riflessi; fino alla fine del turno successivo del drider, il bersaglio concede il vantaggio in combattimento a tutti gli attaccanti, e non può godere dei benefici di invisibilità od occultamento.

Ragnatela (standard; ricarica ⚁ ⚂ ⚃)
Gittata 5; +15 contro Riflessi; il bersaglio è trattenuto (finché non sfugge). Per liberarsi dalla ragnatela occorre una prova riuscita di Acrobazia con CD 25 o di Atletica con CD 27.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Elfico
Abilità Dungeon +15, Furtività +17

For 24 (+14)	**Des** 21 (+12)	**Sag** 16 (+10)
Cos 22 (+13)	**Int** 13 (+8)	**Car** 9 (+6)

Equipaggiamento armatura di cuoio, spadone

Tattiche dei drider signori delle zanne

Un signore delle zanne tenta di catturare un avversario nella sua *ragnatela*, poi si precipita su di lui per sferrare un *morso fulmineo* qualora il nemico sia trattenuto con successo. In caso contrario, il drider utilizza il suo spadone.

Conoscenze dei drider

Se supera una prova di Arcano, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 20: Nella società dei drow, i più forti e coraggiosi possono intraprendere la Prova di Lolth. Quelli che la superano diventano drider, membri di una casta privilegiata. Coloro che falliscono di solito trovano la morte.

Drider Tessitore d'Ombra **Livello 14 Schermagliatore**
Umanoide fatato Grande (ragno) PE 1.000

Iniziativa +12 **Sensi** Percezione +14; scurovisione
PF 134; **Sanguinante** 67
CA 28; **Tempra** 25, **Riflessi** 26, **Volontà** 26; vedi anche *ombre mutevoli*
Velocità 8, scalata 8 (arrampicata del ragno)

Spada Corta (standard; a volontà) ✦ **Arma, Necrotico**
+19 contro CA; 1d8 + 3 danni più 2d6 danni necrotici; vedi anche *agilità in mischia*.

Oscurità Tagliente (standard; a volontà) ✦ **Necrotico**
Gittata 5; +17 contro Riflessi; 3d8 + 3 danni necrotici.

Ragnatela (standard; ricarica ⚁ ⚂ ⚃)
Gittata 5; +17 contro Riflessi; il bersaglio è trattenuto (finché non sfugge). Per liberarsi dalla ragnatela occorre una prova riuscita di Acrobazia con CD 26 o di Atletica con CD 25.

Nube di Oscurità (minore; incontro)
Emanazione ravvicinata 1; questo potere crea una nube di oscurità che resta sul posto fino alla fine del turno successivo del drider tessitore d'ombra. La zona blocca la linea di visuale per tutte le creature eccetto il drider. Qualsiasi creatura interamente all'interno della zona (eccetto il tessitore d'ombra) è accecata finché non ne esce.

Vantaggio in Combattimento
Il drider tessitore d'ombra infligge 2d6 danni necrotici extra negli attacchi in mischia e a distanza contro qualsiasi bersaglio sul quale possieda vantaggio in combattimento.

Agilità in Mischia (gratuita, quando il tessitore d'ombra colpisce con un attacco in mischia; a volontà)
Il drider tessitore d'ombra scatta di 1 quadretto.

Ombre Mutevoli
Se il drider tessitore d'ombra si muove di almeno 3 quadretti nel suo turno e termina il proprio movimento a 3 quadretti di distanza dalla sua posizione precedente, riceve occultamento fino alla fine del suo turno successivo.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Elfico
Abilità Dungeon +14, Furtività +15

For 13 (+8)	**Des** 17 (+10)	**Sag** 14 (+9)
Cos 14 (+9)	**Int** 12 (+8)	**Car** 17 (+10)

Equipaggiamento armatura di cuoio, spada corta

Tattiche dei drider tessitori d'ombra

Dopo avere trattenuto una creatura con la sua *ragnatela*, un tessitore d'ombra impiega *oscurità tagliente* contro quel nemico fino a quando non si libera o muore, o finché il drider non è costretto a rivolgere la sua attenzione a un altro avversario. Se ha la possibilità di muoversi senza provocare attacchi di opportunità, il tessitore d'ombra lo fa per ottenere i benefici di *ombre mutevoli*.

Gruppi di incontro

I drider sono una presenza comune presso i drow, e per quanti vantaggi abbiano, sono sempre sottomessi al volere delle sacerdotesse di Lolth. Le operazioni più importanti dei drow possono comprendere uno o più drider e altre creature aracnomorfe.

Incontro di livello 12 (PE 3.600)
- 1 drider signore delle zanne (livello 14 bruto)
- 1 drow aracnomante (livello 13 artigliere)
- 3 drow combattenti (livello 11 appostato)

Incontro di livello 14 (PE 5.000)
- 2 drider signori delle zanne (livello 14 bruto)
- 1 drider tessitore d'ombra (livello 14 schermagliatore)
- 1 ragno terrore delle ragnatele demoniache (livello 14 controllore d'elite)

ANNE STOKES

Perversi e arroganti, i drow cospirano per assoggettare tutti coloro che non adorano la loro Regina Ragno, la dea Lolth.

Come i loro cugini, gli elfi, i drow erano un tempo creature della Selva Fatata. Tuttavia, scelsero di seguire Lolth lungo un cammino sinistro, e ora risiedono nel Sottosuolo del mondo. Qui si radunano in insediamenti di macabro splendore, illuminati dalla magia e da piante luminescenti, e nei quali i ragni zampettano dappertutto.

Conoscenze dei drow

Se supera una prova di Arcano, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 20: I drow depredano la superficie e altre società del Sottosuolo in cerca di schiavi e bottino. Sconfiggono i deboli e forgiano alleanze con le creatue che sono abbastanza forti da potersi opporre a loro.

CD 25: I drow vivono in una teocrazia matriarcale, con leggi e usanze rigidamente imposti dalle sacerdotesse di Lolth. I drow maschi non possono fare parte del clero e sono spesso trattati come cittadini di seconda classe, ma anch'essi esercitano il loro potere sulla base della posizione sociale e delle opportunità che ricevono.

Drow Combattente **Livello 11 Appostato**
Umanoide fatato Medio PE 600

Iniziativa +13 **Sensi** Percezione +11; scurovisione
PF 83; **Sanguinante** 41
CA 24; **Tempra** 20, **Riflessi** 22, **Volontà** 19
Velocità 6

(+) **Stocco** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Veleno**
+14 contro CA; 1d8 + 4 danni, e il drow combattente compie un attacco secondario contro lo stesso bersaglio. *Attacco secondario:* +13 contro Tempra; vedi *veleno drow* per gli effetti.

Balestra a Mano (standard; a volontà) ✦ **Arma, Veleno**
Gittata 10/20; +14 contro CA; 1d6 + 4 danni, e il drow combattente compie un attacco secondario contro lo stesso bersaglio. *Attacco secondario:* +13 contro Tempra; vedi *veleno drow* per gli effetti.

Fuoco Oscuro (minore; incontro)
Gittata 10; +12 contro Riflessi; fino alla fine del turno successivo del drow, il bersaglio concede vantaggio in combattimento a tutti gli attaccanti, e non può godere dei benefici di invisibilità od occultamento.

Vantaggio in Combattimento
Il drow combattente infligge 2d6 danni extra negli attacchi in mischia e a distanza contro qualsiasi bersaglio sul quale possieda vantaggio in combattimento.

Veleno Drow ✦ **Veleno**
Una creatura colpita da un'arma ricoperta di *veleno drow* subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina). *Primo tiro salvezza fallito:* Il bersaglio è anche indebolito (tiro salvezza termina). *Secondo tiro salvezza fallito:* Il bersaglio sviene fino alla fine dell'incontro.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Elfico
Abilità Dungeon +11, Furtività +15, Intimidire +8

For 14 (+7)	**Des** 19 (+9)	**Sag** 13 (+6)
Cos 11 (+5)	**Int** 13 (+6)	**Car** 12 (+6)

Equipaggiamento cotta di maglia, stocco*, balestra a mano, 20 quadrelli*

**Queste armi sono ricoperte di veleno drow*

Tattiche dei drow combattenti

Un drow combattente evoca innanzi tutto *fuoco oscuro* contro un nemico, poi attacca lo stesso bersaglio con la propria balestra a mano. Continua ad assalire gli avversari con la balestra, oppure si muove in posizione di attacco ai fianchi e colpisce con il suo stocco.

Drow Aracnomante **Livello 13 Artigliere (Guida)**
Umanoide fatato Medio PE 800

Iniziativa +8 **Sensi** Percezione +13; scurovisione
PF 94; **Sanguinante** 47
CA 26; **Tempra** 22, **Riflessi** 24, **Volontà** 24
Velocità 7

(+) **Verga del Ragno** (standard; a volontà)
+16 contro CA; 1d6 danni, e il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina); vedi anche *giudizio di Lolth*.

Raggio Velenoso (standard; a volontà) ✦ **Veleno**
Gittata 10; +18 contro Riflessi; 2d8 + 3 danni da veleno, e 5 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina); vedi anche *giudizio di Lolth*.

Stretta di Lolth (standard; incontro) ✦ **Necrotico, Zona**
Emanazione ad area 4 entro 10; numerose ragnatele piene di ragni spettrali ricoprono la zona (i drow e i ragni sono immuni); +16 contro Riflessi; il bersaglio è trattenuto (tiro salvezza termina). La zona è considerata terreno difficile fino alla fine dell'incontro. Qualsiasi creatura che inizi il proprio turno nella zona subisce 10 danni necrotici.

Maledizione del Ragno (standard; incontro) ✦ **Necrotico**
Numerosi ragni spettrali sciamano sul bersaglio e lo mordono: gittata 20; +16 contro Volontà; 1d6 + 7 danni necrotici, e il bersaglio subisce 5 danni necrotici continuati ed è indebolito (tiro salvezza termina entrambi); vedi anche *giudizio di Lolth*.

Esalazione Velenosa (stardard; incontro) ✦ **Veleno**
Emanazione ravvicinata 5; +14 contro Tempra; 2d6 + 10 danni da veleno. *Mancato:* Danni dimezzati.

Nube di Oscurità (minore; incontro)
Emanazione ravvicinata 1; questo potere crea una nube di oscurità che resta sul posto fino alla fine del turno successivo del drow aracnomante. La zona blocca la linea di visuale per tutte le creature eccetto il drow. Qualsiasi creatura interamente all'interno della zona (eccetto il drow aracnomante) è accecata finché non ne esce.

Giudizio di Lolth (gratuita, quando l'aracnomante colpisce un bersaglio con un attacco in mischia o a distanza; a volontà)
Tutti i ragni alleati entro 20 quadretti dall'aracnomante ricevono un bonus di +2 ai tiri per colpire il bersaglio fino alla fine del turno successivo del drow.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Elfico
Abilità Arcano +14, Dungeon +13, Furtività +10, Intimidire +8

For 10 (+6)	**Des** 15 (+8)	**Sag** 14 (+8)
Cos 10 (+6)	**Int** 16 (+9)	**Car** 11 (+6)

Equipaggiamento vesti, verga del ragno

Tattiche dei drow aracnomanti

Un aracnomante resta dietro i propri alleati e prende di mira i nemici con attacchi a distanza. Colloca una *maledizione del ragno* su un difensore nemico, lancia *raggi velenosi* verso i controllori nemici, e tenta di cogliere gli assalitori nemici nella sua *stretta di Lolth*. Impiega inoltre *nube di oscurità* per proteggersi dagli attaccanti in mischia.

Drow Maestro di Lama **Livello 13 Schermagliatore d'elite**
Umanoide fatato Medio PE 1.600

Iniziativa +13 **Sensi** Percezione +12; scurovisione
PF 248; **Sanguinante** 124
CA 30; **Tempra** 25, **Riflessi** 28, **Volontà** 24
Tiri salvezza +2
Velocità 6
Punti azione 1

(+) **Spada Lunga** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+19 contro CA; 1d8 + 5 danni.

(+) **Spada Corta** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+19 contro CA; 1d6 + 5 danni.

Maestria di Lama (standard; a volontà) ✦ **Veleno**
Il drow maestro di lama compie un attacco con la spada lunga e un attacco con la spada corta.

Affondo Straziante (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Arma**
Richiede spada lunga; +19 contro CA; 3d8 + 5, e il bersaglio è stordito (tiro salvezza termina).

Risposta Vorticosa (gratuita, quando il movimento del maestro di lama provoca un attacco di opportunità; a volontà) ✦ **Arma**
Il maestro di lama compie un secondo attacco con la spada lunga contro l'attaccante che ha attivato il potere.

Nube di Oscurità (minore; incontro)
Emanazione ravvicinata 1; questo potere crea una nube di oscurità che resta sul posto fino alla fine del turno successivo del drow maestro di lama. La zona blocca la linea di visuale per tutte le creature eccetto il drow. Qualsiasi creatura interamente all'interno della zona (eccetto il drow maestro di lama) è accecata finché non ne esce.

Attacco Turbinante (standard; ricarica ⚅ ⚅ ⚄) ✦ **Arma**
Emanazione ravvicinata 1; il drow maestro di lama compie un attacco con la spada lunga contro ogni nemico adiacente. Può compiere un attacco secondario utilizzando la sua spada corta contro qualsiasi nemico che colpisca.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Elfico
Abilità Acrobazia +16, Dungeon +12, Furtività +18, Intimidire +14

For 15 (+8)	**Des** 21 (+11)	**Sag** 13 (+7)
Cos 12 (+7)	**Int** 12 (+7)	**Car** 12 (+7)

Equipaggiamento corazza di scaglie, spada lunga, spada corta

Tattiche dei drow maestri di lama

Questi drow affrontano i nemici a viso aperto, usando *nube di oscurità* per ostacolarne gli attacchi. In mischia, un maestro di lama spende un punto azione per usare *affondo straziante* e subito dopo *maestria di lama* contro lo stesso bersaglio. Impiega *attacco turbinante* quando due o più avversari gli sono adiacenti, e si affida alla sua *risposta vorticosa* per punire un nemico tanto temerario da tentare un attacco di opportunità contro di lui.

TODD LOCKWOOD

Drow Sacerdotessa **Livello 15 Controllore d'elite (Guida)**
Umanoide fatato Medio PE 1.200

Iniziativa +9 **Sensi** Percezione +12; scurovisione
Autorità di Lolth aura visuale; i drow e gli alleati ragni presenti nell'aura ricevono un bonus di +1 ai tiri per colpire e un bonus di +2 ai tiri dei danni.
PF 139; **Sanguinante** 69; vedi anche *connessione aracnide*
CA 28; **Tempra** 24, **Riflessi** 26, **Volontà** 28
Velocità 7

Mazza (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+18 contro CA; 1d8 + 1 danni.

Morso del Ragno (standard; solo quando è sanguinante; a volontà)
+17 contro CA; 2d6 + 6 danni.

Ragnatela di Dolore (standard; a volontà) ✦ **Necrotico**
Gittata 5; +18 contro Riflessi; 1d6 + 5 danni necrotici, e il bersaglio è immobilizzato e indebolito (tiro salvezza termina entrambi).

Fuoco Oscuro (minore; incontro)
Gittata 10; +18 contro Riflessi; fino alla fine del turno successivo della sacerdotessa, il bersaglio concede il vantaggio in combattimento a tutti gli attaccanti, e non può godere dei benefici di invisibilità od occultamento.

Ira di Lolth (minore; ricarica ⚄) ✦ **Necrotico**
Emanazione ad area 5 centrata su un avversario alleato drow e consenziente; l'alleato esplode, rilasciando una pioggia di ragni spettrali che mordono tutti i nemici entro gittata; +20 contro Riflessi; 4d8 + 5 danni necrotici. Il drow fatto bersaglio da questo potere viene ucciso.

Connessione Aracnide (minore; a volontà) ✦ **Guarigione**
La sacerdotessa può trasferire fino a 22 danni che ha subito da un attacco a un ragno o altro drow entro 5 quadretti da lei. Non può trasferire danni in quantità superiore ai punti ferita che restano alla creatura bersaglio.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Abissale, Comune, Elfico
Abilità Furtività +10, Intimidire +19, Intuizione +17, Raggirare +17, Religione +15

For 12 (+8)	**Des** 15 (+9)	**Sag** 21 (+12)
Cos 11 (+7)	**Int** 16 (+10)	**Car** 20 (+12)

Equipaggiamento cotta di maglia, mazza

Tattiche delle drow sacerdotesse

La sacerdotessa conferisce i benefici della sua *autorità di Lolth* restando entro 5 quadretti dagli alleati drow e ragni. Impiega *ragnatela di dolore* contro i nemici distanti e la sua mazza in mischia, e sfrutta la propria *connessione aracnide* per trasferire a un alleato vicino i danni che ha subito. Se uno dei suoi alleati drow è reso sanguinante, la sacerdotessa impiega *ira di Lolth*.

Gruppi di incontro

Le pattuglie drow includono spesso uno o più ragni addestrati. Le spedizioni, i gruppi di predoni e gli eserciti drow annoverano sempre un gran numero di schiavi non drow, in qualità di soldati e servitori. I drow formano anche alleanze con diavoli e demoni.

Incontro di livello 13 (PE 4.850)
- 1 drow aracnomante (livello 13 artigliere)
- 2 drow combattenti (livello 11 appostato)
- 1 mesodemone (livello 11 soldato)
- 2 grimlock gregari (livello 14 gregario)
- 2 ragni lama (livello 10 bruto)

Incontro di livello 15 (PE 6.000)
- 1 drow sacerdotessa (livello 15 controllore)
- 1 drow maestro di lama (livello 13 schermagliatore d'elite)
- 1 umber hulk (livello 12 soldato d'elite)
- 3 drow combattenti (livello 11 appostato)

EFREETI

Gli efreeti sono abili evocatori del fuoco originari del Caos Elementale. Chiamato a volte genio del fuoco, un efreeti assomiglia a un gigantesco diavolo, con il corpo costituito in egual misura da fiamme e carne.

Gli efreeti sono famigerati per il loro odio della condizione di servitù, la loro arroganza e la loro natura crudele. La dimora primaria di questi esseri è la favolosa Città d'Ottone nel Caos Elementale, dove vivono come re. Tuttavia, vengono spesso convocati nel mondo per fare favori ai mortali, e questi favori hanno sempre un prezzo molto alto.

Efreeti Lama di Fuoco **Livello 22 Soldato**
Umanoide elementale Grande (fuoco) PE 4.150

Iniziativa +18 **Sensi** Percezione +17
PF 206; **Sanguinante** 153
CA 38; **Tempra** 37, **Riflessi** 36, **Volontà** 34
Immunità fuoco
Velocità 6, volo 8 (fluttuare)

(+) **Scimitarra** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Portata 2; +27 contro CA; 2d10 + 7 danni (crit 6d10 + 27), e il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo dell'efreeti lama di fuoco.

Scagliare Scimitarra (standard; ricarica ⚅ ⚄ ⚃) ✦ **Arma**
L'efreeti lama di fuoco scaglia la sua scimitarra contro due bersagli; il primo bersaglio deve trovarsi entro 10 quadretti dall'efreeti, e il secondo deve trovarsi entro 5 quadretti dal primo; +25 contro CA; 2d10 + 7 danni (crit 6d10 + 27), e il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo dell'efreeti lama di fuoco. La scimitarra ritorna in mano all'efreeti dopo avere compiuto gli attacchi.

Colpo dell'Acciaio Infuocato Roteante (standard; ricarica ⚄ ⚃) ✦ **Arma, Fuoco**
Richiede scimitarra; emanazione ravvicinata 2; +25 contro CA; 2d10 + 7 danni (crit 6d10 + 27), e il bersaglio viene spinto di 1 quadretto e subisce 10 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Primordiale
Abilità Intimidire +20, Intuizione +17, Raggirare +20
For 24 (+17) **Des** 22 (+16) **Sag** 15 (+12)
Cos 22 (+16) **Int** 18 (+14) **Car** 18 (+15)
Equipaggiamento scimitarra

Tattiche degli efreeti lama di fuoco

L'efreeti lama di fuoco utilizza *scagliare scimitarra* ogni volta che gli è possibile, conservando il potere *colpo dell'acciaio infuocato roteante* nel momento in cui tre o quattro nemici si trovano entro la sua gittata.

Efreeti Signore delle Braci **Livello 23 Artigliere**
Umanoide elementale Grande (fuoco) PE 5.100

Iniziativa +19 **Sensi** Percezione +15
Anima Cocente (Fuoco) aura 1; qualsiasi creatura nell'aura subisce 5 danni da fuoco continuati.
PF 169; **Sanguinante** 84; vedi anche *maledizione dell'efreeti*
CA 36; **Tempra** 33, **Riflessi** 34, **Volontà** 32; vedi anche *scudo infuocato*
Immunità fuoco
Velocità 6, volo 8 (fluttuare)

(+) **Scimitarra** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Fuoco**
Portata 2; +25 contro CA; 2d10 + 7 danni (crit 6d10 + 27), e 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Dardo di Fuoco (standard; a volontà) ✦ **Arma, Fuoco**
Gittata 10; +28 contro CA; 2d6 + 8 danni da fuoco, e 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Maledizione dell'Efreeti (standard; incontro; si ricarica quando è reso sanguinante per la prima volta) ✦ **Fuoco**
Gittata 10; +28 contro CA; 1d6 + 8 danni da fuoco, 10 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina), e la resistenza al fuoco del bersaglio viene negata fino alla fine dell'incontro (nessun tiro salvezza).

Soffiare sul Fuoco (standard; a volontà) ✦ **Fuoco**
Gittata 20; influenza solo un bersaglio che sta subendo danni da fuoco continuati; colpisce automaticamente; il bersaglio subisce 3d6 danni da fuoco, e l'efreeti compie un attacco secondario contro tutte le creature adiacenti al bersaglio. *Attacco secondario:* Emanazione ad area 2 centrata sul bersaglio; +17 contro Riflessi; 2d6 danni da fuoco. *Mancato:* Danni dimezzati.

Scudo Infuocato (interruzione immediata, quando l'efreeti signore delle braci viene danneggiato da un attacco a distanza; a volontà) ✦ **Fuoco**
Uno scudo infuocato si materializza nell'aria, dimezzando i danni dell'attacco.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Primordiale
Abilità Intimidire +22, Intuizione +20, Raggirare +22
For 24 (+18) **Des** 27 (+19) **Sag** 18 (+15)
Cos 25 (+18) **Int** 16 (+14) **Car** 22 (+17)
Equipaggiamento scimitarra

Tattiche degli efreeti signori delle braci

Un signore delle braci vola oltre la portata dei nemici, e li bombarda con *dardi di fuoco*. Impiega *maledizione dell'efreeti*, e se ha successo e il bersaglio continua a subire danni da fuoco, nel turno successivo utilizza *soffiare sul fuoco* contro quello stesso bersaglio. Il signore delle braci usa di nuovo *maledizione dell'efreeti* quando è reso sanguinante, ma per il resto si limita a scagliare *dardi di fuoco*.

(Da sinistra a destra) efreeti cantore delle pire, efreeti lama di fuoco ed efreeti signore delle braci

Efreeti Viandante delle Fiamme **Livello 23 Schermagliatore**
Umanoide elementale Grande (fuoco) PE 5.100

Iniziativa +20 **Sensi** Percezione +15

Anima Cocente (Fuoco) aura 1; qualsiasi creatura nell'aura subisce 5 danni da fuoco continuati.

PF 217; **Sanguinante** 108

CA 37; **Tempra** 36, **Riflessi** 35, **Volontà** 34

Immunità fuoco

Velocità 6, volo 8 (fluttuare); vedi anche *teletrasporto infuocato*

Scimitarra (standard; a volontà) ✦ **Arma, Fuoco**
Portata 2; +28 contro CA; 2d10 + 8 danni (crit 6d10 + 28), e 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Stretta Infuocata (standard; a volontà) ✦ **Fuoco**
Gittata 20; una mano infuocata si materializza e afferra il bersaglio; +25 contro Riflessi; 1d6 + 8 danni da fuoco, e il bersaglio subisce 10 danni da fuoco continuati ed è immobilizzato (tiro salvezza termina entrambi).

Teletrasporto Infuocato (movimento; a volontà) ✦ **Teletrasporto**
Il viandante delle fiamme può teletrasportarsi di 20 quadretti, ricomparendo in uno sbuffo di fumo; la sua destinazione deve essere adiacente a una creatura del fuoco o una fiamma.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Primordiale

Abilità Intimidire +22, Intuizione +20, Raggirare +22

For 27 (+19)	**Des** 24 (+18)	**Sag** 18 (+15)
Cos 25 (+18)	**Int** 16 (+14)	**Car** 22 (+17)

Equipaggiamento scimitarra

Tattiche degli efreeti viandanti delle fiamme

Un efreeti viandante delle fiamme utilizza *teletrasporto infuocato* per muoversi sul campo di battaglia, e la sua *stretta infuocata* per immobilizzare e bruciare i nemici. Attacca i bersagli immobilizzati con la scimitarra, traendo vantaggio dalla sua portata.

Efreeti Cantore delle Pire **Livello 25 Controllore**
Umanoide elementale Grande (fuoco) PE 7.000

Iniziativa +20 **Sensi** Percezione +16

Anima Infuocata (Fuoco) aura 1; qualsiasi creatura che entri o inizi il proprio turno nell'aura subisce 10 danni da fuoco continuati; qualsiasi creatura presente nell'aura e che stia già subendo danni da fuoco subisce 5 danni da fuoco continuati extra.

PF 233; **Sanguinante** 116

CA 40; **Tempra** 37, **Riflessi** 36, **Volontà** 36

Immunità fuoco

Velocità 6, volo 8 (fluttuare)

Scimitarra (standard; a volontà) ✦ **Arma, Fuoco**
Portata 2; +30 contro CA; 2d10 + 9 danni (crit 6d10 + 29), e 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Dardo di Fuoco (standard; a volontà) ✦ **Arma, Fuoco**
Gittata 10; +31 contro CA; 3d6 + 8 danni da fuoco, e 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Catene Infuocate (standard; ricarica ⚁ ⚂ ⚃) ✦ **Fuoco**
Gittata 10; +28 contro Riflessi; 2d8 + 7 danni da fuoco, e il bersaglio subisce 20 danni da fuoco continuati ed è trattenuto (tiro salvezza termina entrambi). Come azione di movimento, l'efreeti cantore delle pire può fare slittare di 1 quadretto un bersaglio avvolto nelle *catene di fuoco*.

Cortina di Fiamme (standard; ricarica ⚁ ⚂ ⚃) ✦ **Fuoco**
Emanazione ad area 3 entro 20; il cantore delle pire riempie l'area con una cortina di fuoco rovente alta 6 metri. Tutte le creature che entrano o iniziano il loro turno nell'area o adiacente ad essa subiscono 10 danni da fuoco. La cortina di fiamme blocca la linea di visuale.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Primordiale

Abilità Arcano +22, Diplomazia +25, Intimidire +25, Intuizione +21, Raggirare +25

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

Equipaggiamento scimitarra, scettro

ERIC VEDDER & ADAM VEHICE

Tattiche degli efreeti cantori delle pire

Un cantore delle pire resta fuori portata delle armi da mischia e usa *catene infuocate* il più spesso possibile per trattenere i nemici, consentendo ai propri alleati di colpirli impunemente. Nei round in cui non può evocare le proprie catene infuocate, il cantore delle pire scaglia *dardi di fuoco*. La creatura utilizza *cortina di fiamme* per dividere il campo di battaglia e controllare il flusso dei nemici.

Efreeti Karadjin	**Livello 28 Soldato (Guida)**
Umanoide elementale Grande (fuoco)	PE 13.000

Iniziativa +23 **Sensi** Percezione +23
PF 260; **Sanguinante** 130
CA 44; **Tempra** 45, **Riflessi** 42, **Volontà** 42
Immunità fuoco
Velocità 6, volo 8 (fluttuare)

(+) **Scimitarra dell'Orrenda Fiamma** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Fuoco**
Portata 2; +35 contro CA; 2d10 + 9 danni (crit 6d10 + 29), più 1d10 danni da fuoco, e il bersaglio subisce 5 danni da fuoco continuati ed è immobilizzato (tiro salvezza termina entrambi). *Effetto secondario:* 15 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina). I tiri salvezza contro questo potere subiscono una penalità di -2.

† **Vendetta Infuocata** (reazione immediata, quando un nemico entro la portata attacca uno degli alleati dell'efreeti karadjin; a volontà) ✦ **Arma, Fuoco**
L'efreeti karadjin compie un attacco base in mischia contro il nemico che ha attivato il potere.

Comando Elementale (minore; a volontà)
Una creatura elementale alleata entro 10 quadretti dall'efreeti karadjin (e compresa nella sua linea di visuale) scatta.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Primordiale
Abilità Arcano +25, Intimidire +26, Intuizione +23, Raggirare +26

For 28 (+23)	**Des** 25 (+21)	**Sag** 18 (+18)
Cos 30 (+24)	**Int** 22 (+20)	**Car** 25 (+21)

Equipaggiamento scimitarra

Tattiche degli efreeti karadjin

I possenti efreeti karadjin si lanciano nella mischia, usano *comando elementale* fino a due volte per round, e fanno roteare le loro scimitarre con gioia maniacale. Ogni volta che un nemico entro la portata tenta di attaccare un loro alleato, i karadjin scatenano la loro *vendetta infuocata*.

Conoscenze degli efreeti

Se supera una prova di Arcano, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 20: Gli efreeti sono gli autoproclamati principi fiammeggianti del Caos Elementale, la più potente forza dell'ordine in quel piano turbolento. Sebbene pochi nel numero, essi comandano grandi eserciti e casati di schiavi elementali. La Città d'Ottone è il loro più grande risultato: una città fortezza permanente all'interno delle agitate distese del caos, eterna e immutabile.

CD 25: Non esiste una cosa come un "efreeti popolano". Ogni singolo efreeti è parte di un casato nobile. Questi casati tramano e complottano gli uni contro gli altri (un po' come i casati drow nel Sottosuolo), e di tanto in tanto schierano enormi armate contro i loro vicini. Un casato efreeti può contenere solo un piccolo numero di efreeti imparentati, ma tramite potere e intimidazione essi possono spadroneggiare su vaste schiere di altri elementali. Il loro controllo non è affatto limitato alle creature del fuoco, e gli efreeti più scaltri hanno nel loro seguito esseri costituiti da diversi elementi. In rare occasioni gli efreeti vincolano al loro servizio i demoni, sebbene si fidino poco di questi ultimi e li tengano sempre a debita distanza.

CD 30: A dispetto di quanto affermano le storie, gli efreeti non hanno la capacità di esaudire desideri. Essendo principi del Caos Elementale, però, hanno potere, influenza e connessioni diffuse ovunque, e non sono al di sopra degli accordi con i deboli mortali. Pertanto, potrebbe accadere che un efreeti liberato dalla servitù conceda al proprio liberatore un "desiderio", purché ragionevole.

Trattandosi di creature di grande nobiltà e presunzione, tutti gli efreeti temono e detestano l'idea di servire qualcun altro. A volte, quando due casati efreeti si scontrano, lo sconfitto deve cedere un suo membro giovane come servo del vincitore per un periodo definito. Ciò è per un efreeti assai più umiliante di qualsiasi riparazione sotto forma di merci o schiavi. Quando un efreeti viene vincolato magicamente al servizio di un mortale, considera tale servizio la forma peggiore di umiliazione, e una volta liberato continua a covare un feroce risentimento verso il suo precedente padrone.

CD 35: Un casato efreeti può a volte finanziare una nobile caccia, nella quale alcuni aristocratici del casato escono dal Caos Elementale avventurandosi nel mondo, nella Selva Fatata, nella Coltre Oscura e persino nel Mare Astrale, dando la caccia a creature particolarmente pericolose (come i draghi) per il puro piacere di farlo, oltre che per un fantastico trofeo da appendere nel loro castello una volta tornati a casa.

Gruppi di incontro

Gli efreeti fanno di solito gruppo con altri efreeti e creature elementali vicine al loro livello.

Incontro di livello 22 (PE 23.600)
- ✦ 2 efreeti lama di fuoco (livello 22 soldato)
- ✦ 1 efreeti viandante delle fiamme (livello 23 schermagliatore)
- ✦ 1 demone glabrezu (livello 23 bruto d'elite)

Incontro di livello 23 (PE 26.800)
- ✦ 1 efreeti signore delle braci (livello 23 artigliere)
- ✦ 3 abomini immondi di sangue (livello 23 soldato)
- ✦ 1 titano del fuoco (livello 21 soldato d'elite)

Incontro di livello 25 (PE 37.950)
- ✦ 1 efreeti cantore delle pire (livello 25 controllore)
- ✦ 1 teschio infuocato superiore (livello 24 artigliere)
- ✦ 1 demone marilith (livello 24 schermagliatore d'elite)
- ✦ 2 titani del fuoco (livello 21 soldato d'elite)

Incontro di livello 27 (PE 60.300)
- ✦ 1 efreeti karadjin (livello 28 soldato)
- ✦ 1 efreeti cantore delle pire (livello 25 controllore)
- ✦ 1 demone glabrezu (livello 23 bruto d'elite)
- ✦ 2 dragonidi campioni (livello 26 soldato)
- ✦ 2 teschi infuocati superiori (livello 24 artigliere)

EIDOLON

Animati tramite un rituale divino, questi costrutti intelligenti servono come simboli della devozione dei loro creatori alle rispettive divinità. A volte la scintilla divina che anima un eidolon viene corrotta, e la creatura si ribella contro i suoi creatori. Questo eidolon "fuorilegge", convinto di essere un dio, si mette alla ricerca di nuovi seguaci che lo adorino.

Eidolon	**Livello 13 Controllore (Guida)**
Animato naturale Grande (costrutto)	PE 800

Iniziativa +8 **Sensi** Percezione +9

Seguaci Senza Paura aura 5; gli alleati nell'aura sono immuni alla paura.

PF 132; **Sanguinante** 66

CA 28; **Tempra** 26, **Riflessi** 22, **Volontà** 23

Immunità malattia, paura, sonno

Velocità 5

⊕ **Schianto** (standard; a volontà)

Portata 2; +19 contro CA; 2d8 + 6 danni.

Castigo Divino (reazione immediata, quando un nemico attacca l'eidolon mentre è attivo *posizione consacrata*; a volontà) ✦ **Radioso**

Una radiosità divina colpisce la creatura che ha attaccato l'eidolon: gittata 20; +17 contro Riflessi; 2d8 + 5 danni radiosi. *Mancato:* Danni dimezzati. Questo attacco non provoca attacchi di opportunità.

Fiamme Vendicatrici (reazione immediata, quando un nemico uccide uno degli alleati dell'eidolon entro la linea di visuale della creatura; a volontà) ✦ **Fuoco**

Il fuoco divino avvolge il nemico: gittata 20; +17 contro Riflessi; 1d8 + 5 danni da fuoco, e 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina). Questo attacco non provoca attacchi di opportunità.

Posizione Consacrata (standard; a volontà) ✦ **Radioso**

L'eidolon assume una posizione meditativa. Fino al termine del suo turno successivo, l'eidolon ottiene resistenza 20 a tutti i danni, e tutti gli alleati compresi nella sua linea di visuale infliggono 1d8 danni radiosi extra nei loro attacchi in mischia. Se l'eidolon si muove, l'effetto termina.

Allineamento Senza allineamento		**Linguaggi** –
For 22 (+12)	**Des** 14 (+8)	**Sag** 16 (+9)
Cos 20 (+11)	**Int** 7 (+4)	**Car** 11 (+6)

Tattiche degli eidolon

Un eidolon si muove poco durante una battaglia, affidandosi a propri alleati, alla *posizione consacrata* e al *castigo divino* per proteggersi dai nemici. Quando uno dei suoi alleati muore, l'eidolon utilizza *fiamme vendicatrici*. quando tutti i suoi alleati sono stati uccisi, l'eidolon ricorre ad attacchi di schianto contro i nemici entro la sua portata, combattendo finché non viene distrutto.

Conoscenze degli eidolon

Se supera una prova di Natura, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 20: Un eidolon viene creato per mezzo di un rituale divino, la componente chiave del quale è una scheggia di cristallo contenente una minuscola scintilla di divinità. La scheggia viene conficcata profondamente nel corpo dell'eidolon, e va perduta quando la creatura è distrutta.

CD 25: A volte un eidolon viene corrotto dalla scintilla divina intrappolata dentro di esso. Quando ciò avviene, l'eidolon sviluppa manie di divinità. Uccide i propri creatori e prende il loro posto alla guida del culto, oppure distrugge il culto e cerca nuovi seguaci per farsi adorare.

Gruppi di incontro

Gli eidolon vengono solitamente incontrati in compagnia di un gruppo di adoratori umanoidi.

Incontro di livello 11 (PE 3.200)
- ✦ 1 eidolon (livello 13 controllore)
- ✦ 4 githzerai cenobiti (livello 11 soldato)

Incontro di livello 13 (PE 4.000)
- ✦ 1 eidolon (livello 13 controllore)
- ✦ 2 grimlock berserker (livello 13 bruto)
- ✦ 1 medusa combattente (livello 13 soldato d'elite)

DOUG KOVACS

Gli eladrin sono guerrieri e maghi dalle movenze aggraziate, a loro agio nell'arcano crepuscolo della Selva Fatata e nelle buie foreste del mondo naturale. Sebbene la maggior parte degli eladrin risieda nella Selva Fatata, alcuni hanno interessi o attività nel mondo naturale, e non è raro trovare eladrin che vivono in mezzo a umani, elfi, nani, dragonidi e halfling.

Eladrin Cavaliere Fatato **Livello 7 Soldato (Guida)**
Umanoide fatato Medio PE 300

Iniziativa +11 **Sensi** Percezione +4; visione crepuscolare
Tattiche della Selva Fatata aura 10; le creature fatate nell'aura infliggono un colpo critico con un risultato di 19 o 20 (tuttavia, un risultato di 19 non colpisce automaticamente).
PF 77; **Sanguinante** 38
CA 23; **Tempra** 17, **Riflessi** 19, **Volontà** 17
Tiri salvezza +5 contro effetti di charme
Velocità 5; vedi anche *passo fatato*

(+) **Spada Lunga** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+12 contro CA; 1d8 + 4 danni.

† **Affondo della Selva Intralciante** (standard o attacco di opportunità; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Arma**
Richiede spada lunga; +12 contro CA; 3d8 + 4 danni, e il bersaglio è trattenuto fino alla fine del turno successivo del cavaliere fatato. Mentre il bersaglio è trattenuto, l'eladrin non può attaccare con la sua spada lunga.

Sfida della Selva Fatata (standard; incontro)
Gittata 10; il bersaglio è marchiato fino alla fine dell'incontro o fino a quando l'eladrin cavaliere fatato muore, e subisce inoltre 4 danni in ogni round in cui non attacca l'eladrin.

Passo Fatato (movimento; incontro) ✦ **Teletrasporto**
L'eladrin cavaliere fatato può teletrasportarsi di 5 quadretti.

Mestizia del Raccolto (reazione immediata, quando un alleato entro 5 quadretti dall'eladrin cavaliere fatato subisce danni; a volontà)
Metà dei danni dell'attacco vengono negati, e l'eladrin cavaliere fatato subisce l'altra metà.

Allineamento Qualsiasi **Linguaggi** Comune, Elfico
Abilità Atletica +12, Arcano +7, Natura +9, Storia +7

For 18 (+7)	**Des** 22 (+9)	**Sag** 13 (+4)
Cos 13 (+4)	**Int** 14 (+5)	**Car** 16 (+6)

Equipaggiamento cotta di maglia, scudo leggero, spada lunga

Tattiche degli eladrin cavalieri fatati

Un eladrin cavaliere fatato proclama una *sfida della Selva Fatata*; dopodiché, utilizza *affondo della selva intralciante* ogni volta che tale potere si rende disponibile, compiendo per il resto attacchi basilari in mischia. Il cavaliere fatato tenta di rimanere entro 5 quadretti dai propri alleati in modo da poter utilizzare *mestizia del raccolto*.

Eladrin Incantatore Crepuscolare **Livello 8 Controllore**
Umanoide fatato Medio PE 350

Iniziativa +7 **Sensi** Percezione +5; visione crepuscolare
PF 82; **Sanguinante** 41
CA 22; **Tempra** 19, **Riflessi** 21, **Volontà** 21
Tiri salvezza +5 contro effetti di charme
Velocità 6; vedi anche *passo fatato*

(+) **Lancia** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+10 contro CA; 1d8 + 1 danni, e il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo dell'eladrin incantatore crepuscolare.

Dardo Legante (standard; a volontà)
Gittata 10; +12 contro Riflessi; 1d8 + 3 danni, e il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo dell'eladrin incantatore crepuscolare.

Dardo Teletrasportante (standard; a volontà) ✦ **Teletrasporto**
Gittata 10; +12 contro Riflessi; 1d8 + 2 danni, e il bersaglio viene teletrasportato fino a 3 quadretti. Il bersaglio non può essere teletrasportato in uno spazio non sicuro.

Lampo Abbagliante (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Radioso**
Propagazione ravvicinata 3; +9 contro Volontà; 2d6 + 3 danni radiosi, e il bersaglio è accecato fino alla fine del turno successivo dell'eladrin incantatore crepuscolare.

Passo Fatato (movimento; incontro) ✦ **Teletrasporto**
L'eladrin incantatore crepuscolare può teletrasportarsi di 5 quadretti.

Allineamento Qualsiasi **Linguaggi** Comune, Elfico
Abilità Arcano +16, Natura +10, Storia +16

For 12 (+5)	**Des** 16 (+7)	**Sag** 12 (+5)
Cos 10 (+4)	**Int** 20 (+9)	**Car** 16 (+7)

Equipaggiamento vesti, lancia

Tattiche degli eladrin incantatori crepuscolari

L'eladrin incantatore crepuscolare assale i nemici con *dardi leganti* e *dardi teletrasportanti*, bloccandoli sul posto o muovendoli in modo che i suoi alleati possano conquistare un vantaggio tattico. Se gli avversari si avvicinano troppo, l'incantatore crepuscolare utilizza *lampo abbagliante* per accecarli.

Bralani dei Venti d'Autunno **Livello 19 Controllore**
Umanoide fatato Medio, eladrin PE 2.400

Iniziativa +17 **Sensi** Percezione +13; visione crepuscolare
Mantello di Folate Autunnali aura 5; le creature diverse dagli eladrin (inclusi gli esseri volanti) considerano l'area di effetto una zona di terreno difficile.
PF 180; **Sanguinante** 90
CA 33; **Tempra** 28, **Riflessi** 31, **Volontà** 32
Resistenza 20 radioso; **Vulnerabilità** necrotico (rallentato fino alla fine del turno successivo del bralani)
Tiri salvezza +5 contro effetti di charme
Velocità 6, volo 9 (fluttuare); vedi anche *passo fatato*

(+) **Spada Lunga** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+23 contro CA; 1d8 + 8 danni.

Gelata Autunnale (standard; incontro)
Gittata 5; +22 contro Volontà; il bersaglio è indebolito fino alla fine dell'incontro.

Raffica Turbinante (standard; a volontà)
Propagazione ravvicinata 5; +22 contro Tempra; 2d8 + 9 danni, e il bersaglio viene spinto di 2 quadretti (spinto di 3 quadretti e buttato a terra prono in caso di colpo critico). *Mancato:* Danni dimezzati, e il bersaglio non viene spinto.

Passo Fatato (movimento; incontro) ✦ **Teletrasporto**
Il bralani dei venti d'autunno può teletrasportarsi di 5 quadretti.

Allineamento Qualsiasi **Linguaggi** Comune, Elfico
Abilità Arcano +14, Intimidire +22, Natura +18, Storia +14

For 15 (+11)	**Des** 26 (+17)	**Sag** 19 (+13)
Cos 20 (+14)	**Int** 16 (+12)	**Car** 27 (+17)

Equipaggiamento armatura di cuoio, spada lunga

Tattiche dei bralani dei venti d'autunno

Un bralani impiega *gelata autunnale* contro il nemico che percepisce come più pericoloso, poi usa *raffica turbinante* per danneggiare e spingere indietro gli avversari. Se è impossibilitato a usare *raffica turbinante* perché ci sono degli alleati in mezzo, si lancia nella mischia e compie attacchi con la spada lunga.

Ghaele dell'Inverno	**Livello 21 Artigliere**
Umanoide fatato Medio, eladrin	PE 3.200

Iniziativa +19 **Sensi** Percezione +16; visione crepuscolare
PF 134; **Sanguinante** 77
CA 33; **Tempra** 30, **Riflessi** 33, **Volontà** 33
Resistenza 25 freddo, 25 radioso; **Vulnerabilità** necrotico (rallentato fino alla fine del turno successivo del ghaele)
Tiri salvezza +5 contro effetti di charme
Velocità 6, volo 8 (fluttuare); vedi anche *passo fatato*

Tocco dell'Inverno (standard; a volontà) ✦ **Freddo**
+25 contro CA; 2d8 + 9 danni da freddo.

Raggio Congelante (standard; incontro) ✦ **Freddo**
Gittata 12; +25 contro Riflessi; 2d8 + 9 danni da freddo, e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).

Provocazione Gelida (standard; a volontà) ✦ **Freddo, Guarigione**
Emanazione ravvicinata 3; bersagli nemici; colpisce automaticamente; il bersaglio subisce 10 danni da freddo ed è rallentato fino alla fine del turno successivo del ghaele dell'inverno. Il ghaele dell'inverno recupera 2 punti ferita per ogni nemico che subisce danni da questo potere.

Ira Imperiosa (minore; si ricarica quando il ghaele dell'inverno recupera almeno 4 punti ferita mediante *provocazione gelida*)
Emanazione ravvicinata 3; +23 contro Volontà; il bersaglio è frastornato fino alla fine dell'incontro.

Passo Fatato (movimento; incontro) ✦ **Teletrasporto**
Il ghaele dell'inverno può teletrasportarsi di 5 quadretti.

Allineamento Qualsiasi **Linguaggi** Comune, Elfico
Abilità Arcano +15, Diplomazia +24, Intimidire +24, Intuizione +21, Natura +21, Storia +15

For 17 (+13)	**Des** 28 (+19)	**Sag** 22 (+16)
Cos 22 (+16)	**Int** 17 (+13)	**Car** 29 (+19)

Equipaggiamento vesti

Tattiche dei ghaele dell'inverno

Un ghaele dell'inverno impiega la sua capacità di volo e *passo fatato* per trovare una posizione ideale da cui compiere senza pericolo attacchi a distanza. Se il ghaele vede diversi nemici entro 3 quadretti da sé, usa *provocazione gelida* e *ira imperiosa* nello stesso round, cui fa seguire *tocco dell'inverno* o *raggio congelante*. Il ghaele approfitta dei nemici rallentati, ritirandosi a distanza di sicurezza e utilizzando di nuovo *raggio congelante*.

Conoscenze degli eladrin

Se supera una prova di Arcano, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: Creature magiche con forti connessioni alla natura, gli eladrin provengono dalle città scintillanti della Selva Fatata. Queste città si trovano abbastanza vicine al mondo naturale da permettere agli eladrin di "sconfinare", apparendo brevemente in splendide vallate montane o isolate radure boschive, prima di sbiadire nuovamente nella Selva Fatata.

A volte gli eladrin sono chiamati anche elfi alti, elfi del sole, elfi della luna o elfi delle stelle. Riveriscono Corellon come loro patrono divino, sebbene adorino liberamente anche altri dèi.

Gruppi di incontro

Gli eladrin vengono tipicamente incontrati insieme ad altri eladrin e creature fatate.

Incontro di livello 21 (PE 16.000)
- 1 ghaele dell'inverno (livello 21 artigliere)
- 4 segugi cacciatori selvatici (livello 21 schermagliatore)

(Da sinistra a destra) ghaele dell'inverno, eladrin cavaliere fatato e bralani dei venti d'autunno

ANNE STOKES

Oltre i confini del mondo si stende un vortice impetuoso chiamato il Caos Elementale, dove acqua, aria, energia, fuoco e terra si scontrano di continuo in un perpetuo ciclo di creazione e distruzione. In questo reame primordiale vivono creature di ogni genere, ma nessuna di esse incarna la natura del piano quanto gli elementali.

Conoscenze degli elementali

Se supera una prova di Arcano, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 20: Gli elementali sono fra gli abitatori più comuni del Caos Elementale. Possono avere molte forme e dimensioni. Alcuni di essi incarnano un singolo elemento, mentre altri sono combinazioni di due o più elementi o tipi di energia.

CD 25: Le creature elementali non si uniscono necessariamente sulla base del tipo di elemento. Gli abitatori più potenti del Caos Elementale, come primordiali, titani ed efreeti, assemblano spesso schiere di esseri elementali di rango inferiore (e a volte di tipo elementale diverso) per marciare al loro comando. Tuttavia, è più probabile che piccoli gruppi di elementali si uniscano ad altri esponenti del loro stesso elemento.

Fiamma sferzante

Aria e fuoco si combinano a formare una creatura furiosa che vortica sulle piane brulle del Caos Elementale in cerca di qualcosa da distruggere.

Fiamma Sferzante **Livello 11 Schermagliatore**
Bestia magica elementale Grande (aria, fuoco) PE 600

Iniziativa +12 **Sensi** Percezione +5
PF 108; **Sanguinante** 54
CA 25; **Tempra** 21, **Riflessi** 25, **Volontà** 20
Immunità malattia, veleno; **Resistenza** 25 fuoco
Velocità volo 8 (fluttuare)

(+) **Frusta di Fuoco** (standard; a volontà) ✦ **Fuoco**
Portata 2; +14 contro Riflessi; 2d8 + 5 danni da fuoco.

⇶ **Ciclone di Fuoco Selvaggio** (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Fuoco**
Emanazione ravvicinata 2; +14 contro Riflessi; 2d6 + 5 danni da fuoco, e il bersaglio viene spinto di 1 quadretto e buttato a terra prono. *Mancato:* Danni dimezzati, e il bersaglio non viene spinto né buttato a terra.

Slancio Turbinante (standard; ricarica ⚅) ✦ **Fuoco**
La fiamma sferzante può muoversi fino al doppio della sua velocità. Può muoversi attraverso spazi occupati da altre creature senza provocare attacchi di opportunità, e deve terminare il proprio movimento in uno spazio non occupato. Qualsiasi creatura nel cui spazio entri la fiamma sferzante subisce 10 danni da fuoco.

Forma Mutevole
La fiamma sferzante può stringersi per attraversare spazi come se fosse una creatura Media.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Primordiale
For 11 (+5) **Des** 21 (+10) **Sag** 11 (+5)
Cos 12 (+6) **Int** 7 (+3) **Car** 8 (+4)

Tattiche delle fiamme sferzanti

Questa creatura utilizza *slancio turbinante*, bruciando tutti i nemici che può. Se le è possibile, termina il suo slancio entro 2 quadretti da diversi avversari, in maniera da potere usare il suo potere *ciclone di fuoco selvaggio* nel round successivo. Fino a quando questi poteri non si ricaricano e può utilizzarli di nuovo, la fiamma sferzante compie attacchi di *frusta di fuoco*.

Macigno roccia di fuoco

Fusione di fuoco e zolfo, un macigno roccia di fuoco serve con entusiasmo le creature più intelligenti di lui, a patto che soddisfino il suo appetito per la distruzione.

Macigno Roccia di Fuoco **Livello 18 Soldato**
Bestia magica elementale Grande (fuoco, terra) PE 2.000

Iniziativa +17 **Sensi** Percezione +12
Onde di Fiamma (Fuoco) aura 1; qualsiasi creatura che entri o inizi il proprio turno nell'aura subisce 10 danni da fuoco.
PF 170; **Sanguinante** 85
CA 34; **Tempra** 34, **Riflessi** 32, **Volontà** 29
Immunità malattia, pietrificazione, veleno; **Resistenza** 25 fuoco
Velocità 8

(+) **Pugno di Fiamma** (standard; a volontà) ✦ **Fuoco**
Portata 2; +21 contro Riflessi; 2d8 + 8 danni da fuoco.

⚹ **Pietra Sulfurea** (standard; a volontà) ✦ **Fuoco**
Il macigno roccia di fuoco scaglia un frammento di zolfo fiammeggiante contro il bersaglio. Gittata 10/20; +23 contro CA; 2d6 + 6 danni più 5 danni da fuoco.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Primordiale
For 27 (+17) **Des** 22 (+15) **Sag** 16 (+12)
Cos 18 (+13) **Int** 8 (+8) **Car** 7(+7)

Tattiche dei macigni roccia di fuoco

Un macigno roccia di fuoco martella i nemici con i suoi pugni fiammeggianti mentre brucia chiunque venga colto all'interno della sua aura. Scaglia pietre sulfuree solo quando i suoi nemici sono fuori portata, estraendole dal suo stesso corpo.

Devastatore soffio di terra

Una folle combinazione di aria e terra, il devastatore soffio di terra può camuffarsi per sembrare un innocuo mucchio di sassi fino a quando non si solleva, prende forma e attacca.

Devastatore Soffio di Terra **Livello 23 Controllore**
Bestia magica elementale Grande (aria, terra) PE 5.100

Iniziativa +21 **Sensi** Percezione +14
PF 219; **Sanguinante** 109
CA 37; **Tempra** 34, **Riflessi** 36, **Volontà** 29
Immunità malattia, pietrificazione, veleno
Velocità volo 8 (fluttuare)

(+) **Schianto** (standard; a volontà)
Portata 2; +26 contro Tempra; 2d8 + 10 danni.

⚹ **Diavolo del Vento** (standard; mantenere minore; a volontà)
Il devastatore soffio di terra fa alzare un vento mulinante intorno al bersaglio. Gittata 5; +26 contro Tempra; 4d8 danni, e il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del devastatore. La creatura può mantenere l'effetto con un'azione minore, infliggendo 2d8 danni al bersaglio (non è richiesto un tiro per colpire) e tenendolo immobilizzato fino alla fine del proprio turno successivo.

⇶ **Turbine** (standard; a volontà)
Emanazione ravvicinata 1; +24 contro Tempra; 1d8 + 10 danni, e il bersaglio viene spinto di 2 quadretti.

⇶ **Folata Battente** (standard; ricarica ⚄ ⚅)
Propagazione ravvicinata 3; +24 contro Tempra; 4d8 + 8 danni, e il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del devastatore soffio di terra.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Primordiale
Abilità Furtività +26
For 24 (+18) **Des** 30 (+21) **Sag** 17 (+14)
Cos 27 (+19) **Int** 6 (+9) **Car** 16 (+14)

(Da sinistra a destra) devastatore soffio di terra, ciclone rombo di tuono, fiamma sferzante e macigno roccia di fuoco

Tattiche dei devastatori soffio di terra

Un devastatore soffio di terra si mimetizza per sembrare un cumulo di sassi, sperando di cogliere i nemici di sorpresa. Quando si solleva, aggrega tutti i sassi nella sua forma turbinante, mette una certa distanza tra sé e la sua preda, e impiega *diavolo del vento* ripetutamente fino a quando non è riuscito a immobilizzarla. Quando ci riesce, mantiene l'effetto con un'azione minore in ogni round. Usa *folata battente* per stordire la creatura immobilizzata e gli altri nemici vicini. A questo punto, il devastatore si avvicina e compie attacchi di schianto contro la preda immobilizzata, o utilizza *turbine* per spingere via gli altri avversari.

Ciclone rombo di tuono

Quando l'aria e l'acqua entrano in collisione nel Caos Elementale, la fusione genera talvolta una creatura impetuosa chiamata ciclone rombo di tuono.

Ciclone Rombo di Tuono **Livello 26 Artigliere d'elite**
Bestia magica elementale Enorme (acqua, aria) PE 18.000
Iniziativa +24 **Sensi** Percezione +16
PF 382; **Sanguinante** 191
CA 42; **Tempra** 40, **Riflessi** 42, **Volontà** 35
Immunità malattia, veleno; **Resistenza** 30 fulmine, 30 tuono
Tiri salvezza +2
Velocità volo 10 (fluttuare)
Punti azione 1

Arco di Fulmini (standard; a volontà) ✦ **Fulmine**
Portata 3; +29 contro Riflessi; 2d8 + 11 danni da fulmine.

Scarica di Fulmini (standard; a volontà) ✦ **Fulmine**
Gittata 10; +29 contro Riflessi; 2d8 + 11 danni da fulmine.

Rombo di Tuono (standard; a volontà) ✦ **Tuono**
Emanazione ravvicinata 2; +28 contro Tempra; 2d10 + 9 danni.

Bruma Elettrificata (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Fulmine**
Emanazione ravvicinata 3; colpisce automaticamente; 1d10 + 9 danni, e il ciclone rombo di tuono diventa evanescente fino alla fine del suo turno successivo.

Tempesta di Fulmini (standard; comincia scarico; si ricarica quando il ciclone rombo di tuono utilizza *bruma elettrificata*) ✦ **Fulmine, Tuono**
Emanazione ad 3 entro 20; +29 contro Riflessi; 6d8 + 9 danni da fulmine e da tuono. *Mancato:* Danni dimezzati.

Allineamento Senza allineamento		**Linguaggi** Primordiale
For 25 (+20)	**Des** 32 (+24)	**Sag** 17 (+16)
Cos 29 (+22)	**Int** 8 (+12)	**Car** 15 (+15)

Tattiche dei cicloni rombo di tuono

Il ciclone rombo di tuono compie attacchi con *scarica di fulmini* fino a quando i nemici arrivano a portata della *sua bruma elettrificata*. Nello stesso round in cui attiva *bruma elettrificata*, l'elementale spende un punto azione per scatenare anche *tempesta di fulmini*. Successivamente, alterna *arco di fulmini* e *rombo di tuono*, scambiando il secondo con *bruma elettrificata* non appena questo potere si ricarica.

Gruppi di incontro

Ovviamente, gli elementali si possono trovare in tutto il Caos Elementale, spesso al servizio di esseri elementali più intelligenti come titani ed efreeti. Anche i mortali fanno uso di rituali che evocano gli elementali nel mondo naturale.

Incontro di livello 11 (PE 3.500)
- 1 elementale fiamma sferzante (livello 11 schermagliatore)
- 1 serpilingua officiante (livello 11 controllore)
- 4 serpilingua zeloti (livello 12 gregario)
- 2 serpilingua assassini (livello 9 appostato)
- 2 serpenti di fiamme (artigliere livello 9)

Incontro di livello 18 (PE 10.000)
- 1 macigno roccia di fuoco (livello 18 soldato)
- 2 giganti del fuoco (livello 18 soldato)
- 1 mind flayer mente direttiva (livello 18 controllore d'elite)

JAMES ZHANG

Agili e snelli, gli elfi rispettano la natura e percorrono le distese selvagge, cacciando le creature che minacciano le loro terre. Sebbene facciano risalire le loro origini alla Selva Fatata, la maggior parte degli elfi considera il mondo naturale come la sua casa.

Elfo Arciere **Livello 2 Artigliere**
Umanoide fatato Medio PE 125

Iniziativa +5 **Sensi** Percezione +11; visione crepuscolare
Consapevolezza di Gruppo aura 5; gli alleati non elfi nell'aura ricevono un bonus razziale di +1 alle prove di Percezione.
PF 32; **Sanguinante** 16
CA 15; **Tempra** 11, **Riflessi** 13, **Volontà** 12
Velocità 7; vedi anche *passo selvatico*

(+) **Spada Corta** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+5 contro CA; 1d6 + 4 danni.

➢ **Arco Lungo** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Gittata 20/40; +7 contro CA; 1d10 + 4 danni; vedi anche *mobilità dell'arciere*.

Mobilità dell'Arciere
Se l'elfo arciere si muove fino ad almeno 4 quadretti dalla sua posizione originale, riceve un bonus di +2 ai tiri per colpire con attacchi a distanza fino all'inizio del suo turno successivo.

Accuratezza Elfica (gratuita; incontro)
L'elfo può ripetere un tiro per colpire. Deve usare il secondo risultato, anche se è inferiore.

Distanziarsi (reazione immediata, quando un nemico compie un attacco in mischia contro l'elfo arciere; incontro)
L'elfo arciere scatta di 1 quadretto e compie un attacco a distanza contro quel nemico.

Passo Selvatico
L'elfo ignora il terreno difficile quando scatta.

Allineamento Qualsiasi **Linguaggi** Comune, Elfico
Abilità Furtività +10, Natura +11

For 13 (+2)	**Des** 18 (+5)	**Sag** 16 (+4)
Cos 14 (+3)	**Int** 12 (+2)	**Car** 11 (+1)

Equipaggiamento armatura di cuoio, spada corta, arco lungo, faretra con 30 frecce

Tattiche degli elfi arcieri

Un elfo arciere attacca con il proprio arco lungo e utilizza *mobilità dell'arciere* tra un attacco e l'altro. Se un nemico lo impegna in mischia, l'elfo impiega il potere *distanziarsi* e si allontana nel suo turno successivo.

Elfo Esploratore **Livello 2 Schermagliatore**
Umanoide fatato Medio PE 125

Iniziativa +7 **Sensi** Percezione +10; visione crepuscolare
Consapevolezza di Gruppo aura 5; gli alleati non elfi nell'aura ricevono un bonus razziale di +1 alle prove di Percezione.
PF 39; **Sanguinante** 19
CA 16; **Tempra** 13, **Riflessi** 15, **Volontà** 13
Velocità 6; vedi anche *passo selvatico*

(+) **Spada Lunga** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+7 contro CA; 1d8 + 4 danni.

(+) **Spada Corta** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+7 contro CA; 1d6 + 4 danni.

✦ **Doppio Fendente Lacerante** (standard; incontro) ✦ **Arma**
L'elfo esploratore compie un attacco con la spada lunga e un attacco con la spada corta contro il medesimo bersaglio. Se entrambi gli attacchi colpiscono, l'elfo esploratore infligge 4 danni extra.

Accuratezza Elfica (gratuita; incontro)
L'elfo può ripetere un tiro per colpire. Deve usare il secondo risultato, anche se è inferiore.

Vantaggio in Combattimento
Un elfo esploratore che possieda vantaggio in combattimento infligge 1d6 danni extra nei suoi attacchi.

Passo Selvatico
L'elfo ignora il terreno difficile quando scatta.

Allineamento Qualsiasi **Linguaggi** Comune, Elfico
Abilità Furtività +9, Natura +10

For 12 (+2)	**Des** 18 (+5)	**Sag** 14 (+3)
Cos 15 (+3)	**Int** 10 (+1)	**Car** 12 (+2)

Equipaggiamento cotta di maglia, spada lunga, spada corta

Tattiche degli elfi esploratori

Un elfo esploratore tenta di combattere un avversario su terreno difficile, dove lui può scattare ma un nemico no. Tenta di attaccare gli avversari ai fianchi in modo da ottenere il vantaggio in combattimento.

Gruppi di incontro

Gli elfi vengono tipicamente incontrati insieme ad altri elfi e creature selvatiche.

Incontro di livello 2 (PE 625)
- 2 elfi arcieri (livello 2 artigliere)
- 1 elfo esploratore (livello 2 schermagliatore)
- 2 lupi grigi (livello 2 schermagliatore)

WILLIAM O'CONNOR

ETTERCAP

Gli ettercap sono cacciatori primitivi e istintivi che tessono ragnatele per catturare le prede e hanno poche remore nell'uccidere e mangiare anche creature senzienti.

Conoscenze degli ettercap

Se supera una prova di Natura, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: Un'affinità spirituale con gli aracnidi permette agli ettercap di vivere in mezzo a ragni e scorpioni e comunicare con essi, nonché di tenere queste creature come animali domestici. Un ettercap usa queste bestie come un cacciatore umano potrebbe usare i cani o i drachi.

Gruppi di incontro

Gli ettercap vengono spesso incontrati insieme ai ragni, e possono anche mettersi al servizio di altri umanoidi.

Incontro di livello 4 (PE 925)

- 1 ettercap tessiragnatele (livello 5 controllore)
- 2 ettercap guardiazanna (livello 4 soldato)
- 2 ragni balzoletale (livello 4 schermagliatore)

Ettercap Guardiazanna — **Livello 4 Soldato**
Umanoide naturale Medio (ragno) — PE 175

Iniziativa +6 — **Sensi** Percezione +3
PF 56; **Sanguinante** 28
CA 20; **Tempra** 17, **Riflessi** 16, **Volontà** 15
Resistenza 10 veleno
Velocità 5, scalata 5 (arrampicata del ragno); vedi anche *camminare sulla tela*

(†) **Ascia Bipenne** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+9 contro CA; 1d12 + 5 danni (crit 1d12 + 17).

† **Morso del Ragno** (standard; a volontà) ✦ **Veleno**
Richiede vantaggio in combattimento; +9 contro CA; 1d6 + 4 danni. Se l'attacco colpisce, l'ettercap compie un attacco secondario contro lo stesso bersaglio. *Attacco secondario:* +7 contro Tempra; il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo dell'ettercap e subisce 5 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).

† **Tela Intralciante** (standard; a volontà)
+7 contro Riflessi; il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).

Mietitore della Ragnatela
L'ettercap guardiazanna riceve un bonus di +2 ai tiri per colpire e infligge 2 danni extra contro le creature trattenute e immobilizzate.

Camminare sulla Tela
Un ettercap ignora gli effetti sul movimento delle ragnatele e del terreno difficile connesso agli sciami di ragni.

Allineamento Senza allineamento — **Linguaggi** -
Abilità Furtività +9
For 16 (+5) — **Des** 14 (+4) — **Sag** 13 (+3)
Cos 16 (+5) — **Int** 5 (-1) **Car** 11 (+2)
Equipaggiamento armatura di cuoio, ascia bipenne

Tattiche degli ettercap guardiazanna

Queste creature utilizzano *tela intralciante* per immobilizzare un nemico, lo attaccano ai fianchi insieme agli alleati per ottenere il vantaggio in combattimento, e usano *morso del ragno*. Se un ettercap non è in grado di ottenere il vantaggio in combattimento, alterna i propri attacchi tra *tela intralciante* e ascia bipenne, sperando di guadagnare i benefici del suo potere *mietitore della ragnatela*.

Ettercap Tessiragnatele — **Livello 5 Controllore**
Umanoide naturale Medio (ragno) — PE 200

Iniziativa +4 — **Sensi** Percezione +9
PF 64; **Sanguinante** 32
CA 18; **Tempra** 17, **Riflessi** 16, **Volontà** 16
Resistenza 10 veleno
Velocità 5, scalata 5 (arrampicata del ragno); vedi anche *camminare sulla tela*

(†) **Lancia Lunga** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Portata 2; +10 contro CA; 1d10 + 3 danni.

† **Morso del Ragno** (standard; a volontà) ✦ **Veleno**
Richiede vantaggio in combattimento; +10 contro CA; 1d6 + 3 danni, e l'ettercap compie un attacco secondario contro lo stesso bersaglio. *Attacco secondario:* +8 contro Tempra; 5 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).

Rete di Ragnatela (minore 1/round; a volontà)
Gittata 5; +9 contro Riflessi; il bersaglio è trattenuto (tiro salvezza termina).

Terreno Telato (standard; ricarica ⚅) ✦ **Zona**
Emanazione ad area 2 entro 10; +9 contro Riflessi; il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina). La zona si riempie di ragnatele ed è considerata terreno difficile fino alla fine dell'incontro.

Camminare sulla Tela
Un ettercap ignora gli effetti sul movimento delle ragnatele e del terreno difficile connesso agli sciami di ragni.

Allineamento Senza allineamento — **Linguaggi** -
Abilità Furtività +9
For 16 (+5) — **Des** 14 (+4) — **Sag** 15 (+4)
Cos 16 (+5) — **Int** 5 (-1) **Car** 13 (+3)
Equipaggiamento armatura di cuoio, lancia lunga

Tattiche degli ettercap tessiragnatele

Un ettercap tessiragnatele si avvale della propria furtività per seguire di nascosto la sua preda, aspettando il momento opportuno per colpire. Utilizza *terreno telato* per immobilizzare gli avversari e intralciare i loro movimenti, dopodiché usa *rete di ragnatela* per trattenere il bersaglio più vicino e colpirlo con la sua lancia lunga da una distanza sicura.

LARS GRANT-WEST

ETTIN

Gli ettin sono famelici giganti a due teste che si aggirano in terre selvagge di confine, montagne coperte da foreste e caverne buie.

Ettin Razziatore **Livello 10 Soldato d'elite**
Umanoide naturale Grande (gigante) PE 1.000

Iniziativa +8; vedi anche *doppie azioni* **Sensi** Percezione +8
PF 222; **Sanguinante** 111
CA 28; **Tempra** 26, **Riflessi** 18, **Volontà** 19
Tiri salvezza +2
Velocità 6
Punti azione 1

Randello (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Portata 2; +15 contro CA; 1d8 + 9 danni, e il bersaglio viene spinto di 1 quadretto.

Allontanare (reazione immediata, quando un nemico si muove in una posizione per attaccare ai fianchi l'ettin; a volontà)
L'ettin prende di mira una creatura che lo sta attaccando ai fianchi: +13 contro Tempra; il bersaglio viene spinto di 3 quadretti.

Doppie Azioni
Un ettin tira l'iniziativa due volte, ottiene due turni in un round e dispone di una serie completa di azioni (standard, movimento, minore) in ogni turno. Ogni serie di azioni corrisponde a una testa diversa. La capacità di un ettin di compiere azioni immediate si riattiva in ognuno dei suoi turni.

Doppio Cervello
Alla fine del suo turno, l'ettin 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** Gigante
For 28 (+14) **Des** 12 (+6) **Sag** 15 (+7)
Cos 23 (+11) **Int** 8 (+4) **Car** 9 (+4)
Equipaggiamento armatura di pelle, 2 randelli

Tattiche degli ettin razziatori

Un ettin razziatore impegna i nemici nel combattimento in mischia, spendendo un punto azione se necessario per raggiungere un avversario poco corazzato. Utilizza il potere *allontanare* contro un nemico che tenta di attaccarlo ai fianchi.

Ettin Conversatore Spiritico **Livello 12 Controllore d'elite**
Umanoide naturale Grande (gigante) PE 1.400

Iniziativa +6; vedi anche *doppie azioni* **Sensi** Percezione +17
PF 252; **Sanguinante** 126
CA 28; **Tempra** 27, **Riflessi** 21, **Volontà** 26
Tiri salvezza +2
Velocità 6
Punti azione 1

Randello (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Portata 2; +17 contro CA; 1d8 + 7 danni, e il bersaglio viene spinto di 1 quadretto.

Maledizione delle Ossa Rotte (standard; a volontà)
Gittata 10; +15 contro Volontà; la prossima volta che il conversatore spiritico colpisce un avversario con un attacco in mischia, l'attacco è considerato un colpo critico che infligge 1d12 danni extra. La maledizione dura fino alla fine del turno successivo dell'ettin.

Richiamo degli Spiriti (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Necrotico**
L'ettin conversatore spiritico comincia una cantilena ululante che inneggia agli spiriti demoniaci, riempiendo l'area di forme spettrali vorticanti: emanazione ravvicinata 5; +15 contro Tempra; 2d6 + 6 danni necrotici, e il bersaglio slitta di 3 quadretti.

Doppie Azioni
Un ettin tira l'iniziativa due volte, ottiene due turni in un round e dispone di una serie completa di azioni (standard, movimento, minore) in ogni turno. Ogni serie di azioni corrisponde a una testa diversa. La capacità di un ettin di compiere azioni immediate si riattiva in ognuno dei suoi turni.

Doppio Cervello
Alla fine del suo turno, l'ettin 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** Gigante
Abilità Religione +12
For 25 (+13) **Des** 10 (+6) **Sag** 23 (+12)
Cos 22 (+12) **Int** 13 (+7) **Car** 15 (+8)
Equipaggiamento armatura di pelle, 2 randelli

Tattiche degli ettin conversatori spiritici

Un round dopo l'altro, un ettin conversatore spiritico utilizza il suo primo turno per invocare una *maledizione delle ossa rotte*, poi usa il secondo turno per colpire con il randello il bersaglio maledetto. La creatura impiega *richiamo degli spiriti* contro gli avversari che tentano di circondarlo e attaccarlo ai fianchi.

Conoscenze degli ettin

Se supera una prova di Natura, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: Vagando in piccoli gruppi attraverso le terre di confine e le valli montane più remote, gli ettin si nutrono cacciando creature di ogni genere, inclusi altri esseri intelligenti, che possono arrivare a includere anche le bande di ettin rivali.

Gruppi di incontro

Gli ettin si incontrano tipicamente in compagnia di altri ettin e creature selvatiche. A volte si possono trovare insieme ettin e demoni.

Incontro di livello 10 (PE 2.550)
- 1 ettin razziatore (livello 10 soldato d'elite)
- 1 basilisco occhio venefico (livello 10 artigliere)
- 3 demoni barlgura (livello 8 bruto)

ERIC VEDDER & ADAM VEHICE

FANTASMA

I FANTASMI INFESTANO I LUOGHI DIMENTICATI, vincolati al proprio destino fino a quando non possono infine riposare in pace. A volte esistono per uno scopo, altre volte invece sfidano la morte tramite la pura forza di volontà.

Un fantasma è lo spirito di una creatura morta, spesso un umanoide Medio ucciso in modo traumatico. La sua forma assomiglia al corpo che aveva in vita, ma con un aspetto che può essere alterato dalle circostanze della dipartita. Alcuni fantasmi hanno un aspetto angelico, mentre altri sembrano deformi o sfigurati. Altri ancora possono cambiare il proprio aspetto per adattarsi all'umore del momento.

Fantasma Combattente	**Livello 4 Soldato**
Umanoide ombra Medio (non morto)	PE 175

Iniziativa +8 **Sensi** Percezione +13; scurovisione
PF 40; **Sanguinante** 20
CA 18; **Tempra** 16, **Riflessi** 15, **Volontà** 16
Immunità malattia, veleno; **Resistenza** evanescente
Velocità 6, volo 6 (fluttuare); intangibile

(†) **Spada Fantasma** (standard; a volontà) ✦ **Necrotico**
+9 contro Riflessi; 1d8 + 2 danni necrotici, e il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo del fantasma combattente.

Tattiche Fantasma
Un fantasma combattente ottiene il vantaggio in combattimento su qualsiasi bersaglio che si trovi adiacente a un altro fantasma combattente.

Allineamento Qualsiasi **Linguaggi** Comune

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

TATTICHE DEI FANTASMI COMBATTENTI

Un fantasma combattente pattuglia il luogo dove è morto, attaccando chiunque percepisca come un nemico.

Infestatrappole	**Livello 8 Appostato**
Umanoide ombra Medio (non morto)	PE 350

Iniziativa +12 **Sensi** Percezione +9; scurovisione
PF 52; **Sanguinante** 26
CA 20; **Tempra** 16, **Riflessi** 18, **Volontà** 17
Immunità malattia, veleno; **Resistenza** evanescente
Velocità 6, volo 6 (fluttuare); intangibile

(†) **Tocco della Tomba** (standard; a volontà) ✦ **Necrotico**
+12 contro Tempra; 2d6 danni necrotici.

† **Possessione Fantasma** (standard; ricarica ⚅) ✦ **Charme**
Il bersaglio dev'essere un umanoide vivente; +12 contro Volontà; l'infestatrappole entra nello spazio del bersaglio e viene rimosso dal gioco, e il bersaglio è dominato (tiro salvezza termina). L'infestatrappole può usare questo potere solo su una creatura alla volta. Quando il bersaglio non è più dominato, o quando l'infestatrappole sceglie di terminare la *possessione fantasma* (un'azione gratuita), il fantasma riappare in un quadretto a sua scelta adiacente al bersaglio.

Vincolo alla Trappola
Un infestatrappole non può allontanarsi volontariamente oltre 20 quadretti dal luogo dove è morto. Se viene obbligato ad allontanarsi oltre questa distanza, diventa indebolito e incapace di utilizzare il suo potere *possessione fantasma* fino a quando non ritorna entro la distanza consentita.

Allineamento Qualsiasi **Linguaggi** Comune

For 10 (+4)	**Des** 18 (+8)	**Sag** 11 (+4)
Cos 14 (+6)	**Int** 11 (+4)	**Car** 16 (+7)

TATTICHE DEGLI INFESTATRAPPOLE

Un infestatrappole è convinto che il solo modo di liberarsi dai tormenti eterni è condurre altre creature nella stessa trappola che gli ha tolto la vita. Per ottemperare a questo scopo, si avvale del potere *possessione fantasma*.

ANNE STOKES

Fantasma Gemente (Banshee)	**Livello 12 Controllore**
Umanoide ombra Medio (non morto)	PE 700

Iniziativa +8 **Sensi** Percezione +13; scurovisione
PF 91; **Sanguinante** 45
CA 23; **Tempra** 23, **Riflessi** 23, **Volontà** 24
Immunità malattia, veleno; **Resistenza** evanescente
Velocità 6, volo 6 (fluttuare); intangibile

(+) **Tocco degli Spiriti** (standard; a volontà) ✦ **Necrotico**
+15 contro Riflessi; 1d10 + 2 danni necrotici.

Volto della Morte (standard; a volontà) ✦ **Paura, Psichico**
Gittata 5; +15 contro Volontà; 2d6 + 3 danni psichici, e il bersaglio subisce una penalità di -2 a tutte le difese (tiro salvezza termina).

Urlo Terrificante (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Paura, Psichico**
Emanazione ravvicinata 5; bersagli nemici; +15 contro Volontà; 2d8 + 3 danni psichici, e il bersaglio viene spinto di 5 quadretti ed è immobilizzato (tiro salvezza termina).

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune
Abilità Furtività +13

For 14 (+8)	**Des** 15 (+8)	**Sag** 14 (+8)
Cos 13 (+7)	**Int** 10 (+6)	**Car** 17 (+9)

Tattiche dei fantasmi gementi

Un fantasma gemente utilizza la sua capacità intangibile per emergere dal pavimento o da una partete vicina, cogliendo di sorpresa i suoi nemici. Usa *urlo terrificante* contro tutti gli avversari a parte quello che è determinato a uccidere. Contro la sua preda, il fantasma impiega *volto della morte* e *tocco degli spiriti*. Quando viene avvicinato da numerosi nemici, il fantasma si ritira oltre la loro portata fino a che il suo *urlo terrificante* non si è ricaricato.

Fantasma Tormentatore	**Livello 21 Controllore**
Umanoide ombra Medio (non morto)	PE 3.200

Iniziativa +19 **Sensi** Percezione +17; scurovisione
PF 152; **Sanguinante** 76
CA 32; **Tempra** 30, **Riflessi** 34, **Volontà** 32
Immunità malattia, veleno; **Resistenza** evanescente
Velocità 6, volo 6 (fluttuare); intangibile

(+) **Tocco degli Spiriti** (standard; a volontà) ✦ **Necrotico**
+24 contro Riflessi; 2d8 + 9 danni necrotici.

Possessione Fantasma (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Charme**
Il bersaglio dev'essere un umanoide vivente; +24 contro Volontà; il fantasma tormentatore entra nello spazio del bersaglio e viene rimosso dal gioco, e il bersaglio è dominato (tiro salvezza termina). Il fantasma tormentatore può usare questo potere solo su una creatura alla volta. Quando il bersaglio non è più dominato, o quando il fantasma sceglie di terminare la *possessione fantasma* (un'azione gratuita), il fantasma riappare in un quadretto a sua scelta adiacente al bersaglio.

Onda di Terrore (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Necrotico, Paura**
Emanazione ravvicinata 5; bersagli nemici; +24 contro Volontà; 1d8 + 9 danni necrotici, il bersaglio viene spinto di 5 quadretti, e il bersaglio è frastornato e immobilizzato (tiro salvezza termina entrambi).

Terreno Fantasma (standard; a volontà) ✦ **Zona**
Emanazione ad area 1 entro 10; l'area si riempie improvvisamente di luci spettrali, sbuffi di nebbia necrotica e i fiochi sussurri dei morti. La zona è considerata terreno difficile e leggermente oscurata. Qualsiasi creatura che entri o termini il proprio turno all'interno della zona è immobilizzata (tiro salvezza termina). La zona dura fino alla fine dell'incontro o per 5 minuti.

Scatto Spettrale (reazione immediata, quando viene mancato da un attacco in mischia; a volontà)
Il fantasma tormentatore scatta di 3 quadretti.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune
Abilità Furtività +24

For 11 (+10)	**Des** 28 (+19)	**Sag** 14 (+12)
Cos 20 (+15)	**Int** 12 (+11)	**Car** 25 (+17)

Tattiche dei fantasmi tormentatori

Un fantasma tormentatore utilizza la sua capacità intangibile per emergere dal pavimento o da una partete vicina, cogliendo di sorpresa i suoi nemici. Usa immediatamente *possessione fantasma* e costringe una creatura dominata ad attaccare i suoi alleati. Quando la possessione termina, la creatura usa *terreno fantasma* per tagliare le vie di fuga, e potrebbe persino circondare se stessa di tale terreno per scoraggiare gli attaccanti mentre ricarica la sua *possessione fantasma*. Quando i nemici si avvicinano troppo, utilizza *onda di terrore* per spaventarli e farli fuggire.

Conoscenze dei fantasmi

Se supera una prova di Religione, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 20: Un fantasma ricorda almeno una parte della propria vita passata, ma la sua personalità potrebbe essere alterata dalla morte e dalla manifestazione come spirito non morto.

CD 25: Alcuni fantasmi sono inestricabilmente legati al mondo, ricostituendosi nel pieno delle forze qualche giorno dopo essere stati "distrutti". Un fantasma di questo tipo è molto più incline a parlare con coloro che sono disposti ad aiutarlo, dato che soddisfare il suo obiettivo finale è l'unico modo in cui può trovare pace. Lo scopo potrebbe essere qualsiasi cosa, da recuperare un oggetto perduto a seppellire i suoi resti corporei a risolvere il mistero del suo assassinio.

Gruppi di incontro

Un fantasma può avere motivazioni tanto varie e complesse quanto qualsiasi umanoide vivente. Potrebbe collaborare con qualunque creatura che possa aiutarlo a soddisfare i suoi desideri.

Incontro di livello 4 (PE 875)
- 4 fantasmi combattenti (livello 4 soldato)
- 1 spettro (livello 4 appostato)

Incontro di livello 8 (PE 1.750)
- 2 infestatrappole (livello 8 appostato)
- 2 teschi infuocati (livello 8 artigliere)
- 1 trappola getto di fiamme (livello 8 trappola propagante)

Le statistiche della trappola getto di fiamme si trovano nella *Guida del Dungeon Master*.

Incontro di livello 22 (PE 21.200)
- 2 fantasmi tormentatori (livello 21 controllore)
- 1 mago larvale (livello 21 artigliere d'elite)
- 3 araldi della putrefazione (livello 20 soldato)

FOMORIAN

I FOMORIAN SONO UNA RAZZA ANTICA E MALEVOLA, originaria del Sottosuolo della Selva Fatata. Vivono in caverne di spettrale bellezza e incredibili dimensioni. Cristalli luminosi e funghi bioluminescenti illuminano questi luoghi, dove i fomorian regnano come monarchi su corti di sinistri esseri fatati.

Un fomorian è un gigante brutto e deforme, con la pelle di colore grigio violaceo. Le sue malformazioni includono la gobba e le gambe storte. La calvizie è comune, anche presso le femmine della specie. Uno dei due occhi di un fomorian è più grande e spregevole dell'altro. A differenza della sua controparte, questo "occhio maligno" ha un'iride da gatto e una colorazione innaturale, che varia da un individuo all'altro.

Nonostante il loro aspetto repellente, i fomorian fanno uso di utensili e armi decorati e di buona fattura. Anche i loro indumenti, composti da kilt e ampi tabarri, sono di qualità superiore.

Conoscenze dei fomorian

Se supera una prova di Arcano, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 20: I ciclopi scolpiscono strutture simili a castelli negli accumuli di pietra calcarea del Sottosuolo della Selva Fatata. All'interno di questi grandi edifici vivono i loro padroni fomorian. I fomorian sono creature pigre, pertanto sono i ciclopi a produrre la maggior parte delle loro proprietà personali.

CD 25: Ai fomorian piace brandire il potere assoluto nei loro reami sotterranei. Il loro potere si estende talvolta fino alla superficie, dove muovono guerra alle corti degli eladrin.

CD 30: Originatisi nella Selva Fatata come perversi riflessi dei possenti titani, i fomorian si considerano gli esseri viventi più importanti dell'intero universo. Si mormora che i loro poteri di *malocchio* siano in qualche maniera connessi a Gruumsh: forse si tratta di una "benedizione" concessa loro dal dio monocolo in modo che i fomorian potessero portare dolore ai figli di Corellon. Tuttavia, i fomorian non hanno rispetto per alcun dio.

Fomorian Combattente **Livello 17 Soldato d'elite**
Umanoide fatato Enorme (gigante) PE 3.200

Iniziativa +12 **Sensi** Percezione +13; vista reale 6
PF 332; **Sanguinante** 166
CA 34; **Tempra** 38, **Riflessi** 30, **Volontà** 32
Tiri salvezza +2
Velocità 8
Punti azione 1

⊕ **Mazza** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Portata 3; +22 contro CA; 1d12 + 10 danni; vedi anche *spaccacranio*.

Malocchio (minore; a volontà)
Gittata 5; +20 contro Volontà; il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina). Il bersaglio non è più immobilizzato se il fomorian rivolge il suo *malocchio* su un'altra creatura.

Spaccacranio
Il fomorian combattente infligge 2d10 danni extra negli attacchi in mischia effettuati contro una creatura immobilizzata.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Elfico
Abilità Intimidire +17

For 30 (+18)	**Des** 15 (+10)	**Sag** 10 (+8)
Cos 22 (+14)	**Int** 11 (+8)	**Car** 18 (+12)

Equipaggiamento armatura di pelle, mazza

Tattiche dei fomorian combattenti

Un fomorian combattente utilizza il suo *malocchio* per immobilizzare un nemico, poi lo colpisce violentemente con la mazza. Se la vittima sopravvive, il fomorian spende un punto azione per compiere un secondo attacco contro di lei. Nei turni successivi, il fomorian combattente continua a concentrarsi su un solo nemico alla volta con il suo *malocchio* prima di avvicinarsi per ucciderlo.

Fomorian Persecutore **Livello 19 Controllore d'elite**
Umanoide fatato Enorme (gigante) PE 4.800

Iniziativa +8 **Sensi** Percezione +16; vista reale 6
PF 362; **Sanguinante** 181
CA 35; **Tempra** 35, **Riflessi** 29, **Volontà** 33
Tiri salvezza +2
Velocità 8
Punti azione 1

⊕ **Mazzafrusto** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Portata 3; +24 contro CA; 2d6 + 7 danni; vedi anche *avversario studiato*.

Malocchio (minore; a volontà)
Gittata 5; +22 contro Volontà; il bersaglio subisce 3d6 + 5 danni ogni volta che danneggia il fomorian persecutore. Se il fomorian utilizza questo potere su un'altra creatura, il bersaglio precedente non ne viene più influenzato.

Incanalare Dolore (standard; a volontà)
Gittata 8; +22 contro Volontà; 4d6 + 5 danni; vedi anche *avversario studiato*.

Visioni Dolorose (minore; incontro)
Emanazione ravvicinata 4; +22 contro Volontà; il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina); vedi anche *avversario studiato*.

Avversario Studiato
Il fomorian persecutore riceve un bonus di +2 ai tiri per colpire una creatura influenzata dal suo potere *malocchio*.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Elfico
Abilità Intimidire +19

For 24 (+16)	**Des** 9 (+8)	**Sag** 14 (+11)
Cos 21 (+14)	**Int** 12 (+10)	**Car** 21 (+14)

Equipaggiamento armatura di pelle, mazzafrusto

Tattiche dei fomorian persecutori

Un fomorian persecutore resta ai margini del combattimento e si affida ai propri alleati affinché lo proteggano. Utilizza *malocchio* contro l'avversario che ritiene stia per attaccarlo. Successivamente, impiega *incanalare dolore* un round dopo l'altro, spendendo un punto azione per usare il potere due volte quando un nemico è sanguinante. Se gli avversari si avvicinano troppo per i suoi gusti, la creatura mette in campo il suo potere *visioni dolorose*.

Gruppi di incontro

Oltre a fatati malvagi ed emissari dei drow, una roccaforte fomorian può ospitare anche creature naturali catturate o allevate come servitrici.

Incontro di livello 19 (PE 13.800)
- 1 fomorian combattente (livello 17 soldato d'elite)
- 1 fomorian persecutore (livello 19 controllore d'elite)
- 1 ciclope tessitore di battaglia (livello 17 schermagliatore)
- 3 ciclopi falciatori (livello 16 soldato)

FORGIATO

I FORGIATI SONO UNA RAZZA DI COSTRUTTI MAGICI costruiti per la guerra e dotati di intelligenza.

Conoscenze dei forgiati

Se supera una prova di Arcano o Natura, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: I forgiati non hanno sesso e non possono riprodursi. Vengono creati in officine magiche chiamate forge della creazione e ricevono il dono dell'intelligenza mediante un complesso rituale.

Gruppi di incontro

I forgiati sono costruiti per la guerra, combattendo per la fazione che li ha creati. In tempo di pace, servono come guardie e mercenari, lavorando per qualsiasi creatura che condivida i loro ideali e disposizione.

Incontro di livello 4 (PE 875)

- 1 forgiato capitano (livello 6 soldato)
- 1 forgiato soldato (livello 4 soldato)
- 3 umani guardiani (livello 3 soldato)

EVA WIDERMANN

Forgiato Soldato — **Livello 4 Soldato**
Umanoide naturale Medio (costrutto vivente) — PE 175

Iniziativa +6 — **Sensi** Percezione +3
PF 56; **Sanguinante** 28; vedi anche *risolutezza dei forgiati*
CA 20; **Tempra** 17, **Riflessi** 15, **Volontà** 14
Tiri salvezza +2 contro i danni continuati
Velocità 5

(+) **Spada Lunga** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+9 contro CA; 1d8 + 4 danni, e il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo del forgiato soldato; vedi anche *tattiche campali*.

Tattiche Campali
Il forgiato soldato riceve un bonus di +1 agli attacchi in mischia se almeno un alleato è adiacente al bersaglio.

Risolutezza dei Forgiati (minore, utilizzabile solo quando è sanguinante; incontro)
Il forgiato soldato riceve 14 punti ferita temporanei.

Allineamento Qualsiasi — **Linguaggi** Comune
Abilità Intimidire +7, Tenacia +8

For 18 (+6)	**Des** 14 (+4)	**Sag** 12 (+3)
Cos 16 (+5)	**Int** 10 (+2)	**Car** 10 (+2)

Equipaggiamento corazza di piastre, scudo pesante, spada lunga

Tattiche dei forgiati soldati

I forgiati soldati agiscono in coordinazione, impiegando *tattiche campali* per posizionarsi gradualmente e sconfiggere i nemici.

Forgiato Capitano — **Livello 6 Soldato (Guida)**
Umanoide naturale Medio (costrutto vivente) — PE 250

Iniziativa +7 — **Sensi** Percezione +4
Aura di Comando aura 10; gli alleati nell'aura ricevono un bonus di potere +1 ai tiri per colpire.
PF 72; **Sanguinante** 36; vedi anche *risolutezza dei forgiati*
CA 22; **Tempra** 20, **Riflessi** 17, **Volontà** 18
Tiri salvezza +2 contro i danni continuati
Velocità 5

(+) **Falcione** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Portata 2; +11 contro CA; 2d4 + 5 danni, e il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo del forgiato capitano; vedi anche *tattiche campali*.

Variazione Tattica (standard; ricarica ⚁ ⚂ ⚀) ✦ **Arma**
Il forgiato capitano compie un attacco basilare in mischia. Se colpisce, il bersaglio slitta di 1 quadretto, e il forgiato capitano o un suo alleato entro 10 quadretti scattano di 1 quadretto.

Tattiche Campali
Il forgiato capitano riceve un bonus di +1 agli attacchi in mischia se almeno un alleato è adiacente al bersaglio.

Risolutezza dei Forgiati (minore, utilizzabile solo quando è sanguinante; incontro)
Il forgiato capitano riceve 18 punti ferita temporanei.

Allineamento Qualsiasi — **Linguaggi** Comune
Abilità Intimidire +11, Tenacia +11

For 20 (+8)	**Des** 14 (+5)	**Sag** 12 (+4)
Cos 16 (+6)	**Int** 10 (+3)	**Car** 16 (+6)

Equipaggiamento corazza di piastre, falcione

Tattiche dei forgiati capitani

Un forgiato capitano utilizza *variazione tattica* per attirare i nemici fuori dalla loro formazione di combattimento, creando brecce che i suoi alleati possano sfruttare. Tenta di rimanere entro 10 quadretti dai propri alleati in maniera che possano beneficiare della sua aura.

FUSTIGATORE

Questa creatura sotterranea afferra le vittime con i tentacoli e le trascina alla portata delle sue mostruose fauci dentate.

Un fustigatore si ciba di qualunque cosa arrivi alla portata dei suoi tentacoli. Il suo corpo pietroso lo rende difficile da individuare nelle caverne naturali. È in grado di muoversi lentamente e cercare buoni punti da cui tendere agguati. Quando trova una grotta o un passaggio adatto, il fustigatore si mimetizza tra le stalagmiti e stalattiti circostanti, aspettando pazientemente l'arrivo delle prede.

Fustigatore **Livello 14 Controllore d'elite**
Bestia magica elementale Grande (terra) PE 2.000

Iniziativa +8 **Sensi** Percezione +10; scurovisione
PF 284; **Sanguinante** 142
CA 30; **Tempra** 29, **Riflessi** 24, **Volontà** 26
Immunità pietrificazione
Tiri salvezza +2
Velocità 2, scalata 2 (arrampicata del ragno)
Punti azione 1

(+) **Tentacolo** (standard; a volontà) ✦ **Veleno**
Portata 10; +17 contro Riflessi; 2d10 + 4 danni, e il bersaglio è afferrato (finché non sfugge o finché il tentacolo non viene colpito; vedi *afferrare con i tentacoli*). Finché il bersaglio rimane afferrato, è anche indebolito.

+ **Doppio Attacco** (standard; a volontà) ✦ **Veleno**
Il fustigatore compie due attacchi con i tentacoli.

+ **Riavvolgere Tentacolo** (minore 2/round; a volontà)
Il fustigatore compie un attacco contro una creatura che ha afferrato: +17 contro Tempra; se colpisce, il bersaglio viene tirato di 5 quadretti. Il fustigatore può utilizzare questo potere contro un avversario afferrato solo una volta per turno.

+ **Morso** (standard; a volontà)
+19 contro CA; 2d10 + 10 danni.

Corpo di Pietra
Un fustigatore che non si muove, ritrae i suoi tentacoli e tiene l'occhio e la bocca chiusi somiglia a una formazione rocciosa frastagliata, una stalattite o una stalagmite. In questa forma, la creatura può essere riconosciuta solo mediante una prova riuscita di Percezione con CD 30.

Afferrare con i Tentacoli
Il fustigatore può attaccare e afferrare con fino a due tentacoli alla volta. Mentre afferra un nemico, può agire normalmente, ma non può utilizzare quel tentacolo per compiere un altro attacco. I nemici possono attaccare il tentacolo per fare in modo che il fustigatore lasci andare una creatura che ha afferrato; le difese del tentacolo sono identiche a quelle del fustigatore. Un attacco che colpisce il tentacolo non danneggia il fustigatore, ma lo obbliga a lasciare andare la vittima e ritrarre il tentacolo.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Primordiale
Abilità Furtività +13

For 19 (+11)	**Des** 12 (+8)	**Sag** 16 (+10)
Cos 22 (+13)	**Int** 11 (+7)	**Car** 9 (+6)

Tattiche dei fustigatori

Un fustigatore ha una probabilità eccellente di sorprendere i nemici utilizzando la sua capacità *corpo di pietra*. Quando attacca, la creatura utilizza *doppio attacco* per sferzare con due dei suoi tentacoli, che secernono un veleno che induce la debolezza. A volte colpisce due volte lo stesso bersaglio, ma di solito tenta di afferrare due bocconi nello stesso tempo. Successivamente, il fustigatore impiega *riavvolgere tentacolo* per trascinare le prede afferrate entro la portata delle sue fauci dentate. (Dato che *riavvolgere tentacolo* è un'azione minore, un fustigatore può usare il potere due volte nello stesso round in cui utilizza *doppio attacco*, ma solo una volta contro ciascun bersaglio afferrato.)

Conoscenze dei fustigatori

Se supera una prova di Arcano, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 20: I fustigatori sono anche troppo comuni nelle vaste caverne e gallerie del Sottosuolo. Sono abbastanza intelligenti per fare patti con altre creature sotterranee senzienti, sorvegliando grotte e gallerie in cambio di cibo o tesori.

CD 25: I fustigatori inghiottono i tesori che trovano, immagazzinandoli in uno stomaco separato. Quando un fustigatore muore, lo stomaco può essere estratto per scoprire che cosa ha raccolto la creatura nel corso della sua vita.

Gruppi di incontro

Di tanto in tanto i fustigatori stringono accordi con altri abitatori del Sottosuolo, come drow, trogloditi e mind flayer, sorvegliando camere o passaggi fino a quando i loro alleati acconsentono a fornire pasti regolari (preferibilmente vivi e urlanti). Altri predatori sotterranei come balhannoth, grell e umber hulk si appostano talvolta nei pressi di una tana di fustigatori e piombano sugli sfortunati esploratori imprigionati nei tentacoli delle creature.

Incontro di livello 14 (PE 5.000)
- 1 fustigatore (livello 14 controllore d'elite)
- 1 mind flayer infiltrato (livello 14 appostato)
- 2 troll da guerra (livello 14 bruto)

Incontro di livello 14 (PE 5.200)
- 1 fustigatore (livello 14 controllore d'elite)
- 1 drow aracnomante (livello 13 artigliere)
- 4 drow combattenti (livello 11 appostato)

WARREN MAHY

GALEB DUHR

Creature inesorabili fatte di pietra vivente, i galeb duhr servono spesso i giganti delle colline o i titani della terra, e la loro natura, come quella dei padroni, è parimenti aspra e implacabile.

Galeb Duhr Spaccaterra **Livello 8 Artigliere**
Umanoide elementale Medio (terra) PE 350

Iniziativa +4 **Sensi** Percezione +12; percezione tellurica 10
PF 76; **Sanguinante** 37
CA 22; **Tempra** 23, **Riflessi** 18, **Volontà** 20
Immunità pietrificazione, veleno
Velocità 4 (camminare sulla terra), scavo 6

Schianto (standard; a volontà)
+13 contro CA; 1d8 + 6 danni.

Scagliare Pietre (standard; a volontà)
Emanazione ad area 1 entro 10; +13 contro CA; 1d10 + 6 danni. Tutti i quadretti nell'area diventano terreno difficile. Lo spaccaterra può creare pietre da scagliare anche quando non ce ne sono nei paraggi.

Onda d'Urto (standard; ricarica ⚄ ⚅)
Emanazione ravvicinata 2; +12 contro Tempra; 1d6 + 6 danni, e il bersaglio viene spinto di 1 quadretto e buttato a terra prono.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Nanico, Gigante
Abilità Furtività +9

For 23 (+10)	**Des** 10 (+4)	**Sag** 16 (+7)
Cos 19 (+8)	**Int** 12 (+5)	**Car** 12 (+5)

Tattiche dei galeb duhr spaccaterra

Un galeb duhr spaccaterra resta mimetizzato sotto forma di masso fino al momento di attaccare. Inizia il combattimento usando il suo potere *scagliare pietre* per lanciare rocce contro un gruppo di nemici. Prende di mira la parte frontale del gruppo, rallentandone l'avanzata con il terreno difficile che ne risulta. Lo spaccaterra continua a lanciare sassi finché gli avversari non arrivano troppo vicini, e in quel momento scatena la sua *onda d'urto*.

Galeb Duhr Chiamarocce **Livello 11 Controllore**
Umanoide elementale Medio (terra) PE 600

Iniziativa +5 **Sensi** Percezione +12; percezione tellurica 10
PF 118; **Sanguinante** 59
CA 25; **Tempra** 26, **Riflessi** 21, **Volontà** 22
Immunità pietrificazione, veleno
Velocità 4 (camminare sulla terra), scavo 6

Schianto (standard; a volontà)
+16 contro CA; 2d8 + 4 danni.

Attacco Rotolante (standard; a volontà)
Il galeb duhr chiamarocce si muove fino a 4 quadretti e attacca un avversario adiacente; +14 contro Tempra; 2d8 + 6 danni, e il bersaglio viene spinto di 1 quadretto e buttato a terra prono.

Stretta della Terra (standard; a volontà)
Un pugno di terra sorge dal suolo per trattenere un avversario. Gittata 10; +14 contro Tempra; il bersaglio è trattenuto (tiro salvezza termina). Il bersaglio deve essere a contatto diretto con la terra, altrimenti l'attacco fallisce. Il chiamarocce può utilizzare *stretta della terra* solo contro una creatura alla volta.

Terreno Roccioso (minore; a volontà)
Gittata 10; fino a 4 quadretti entro la gittata diventano terreno difficile. I quadretti non devono per forza essere contigui, ma il terreno influenzato deve essere terra o pietra.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Gigante, Nanico
Abilità Furtività +10

For 19 (+9)	**Des** 10 (+5)	**Sag** 15 (+7)
Cos 22 (+11)	**Int** 13(+6)	**Car** 13 (+6)

Tattiche dei galeb duhr chiamarocce

Come il galeb duhr spaccaterra, anche il chiamarocce si mimetizza come masso fino al momento di attaccare. Utilizza *terreno roccioso* in ogni turno per limitare la capacità dei nemici di scattare o fuggire. Nello stesso tempo, impiega *stretta della terra* per trattenere un avversario, o *attacco rotolante* per buttarlo a terra prono.

Conoscenze dei galeb duhr

Se supera una prova di Arcano, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: Molto tempo fa, tutti i nani erano schiavi dei giganti e dei titani. Più di una varietà di nani non riuscì a scappare durante la ribellione iniziale, e fra questi sfortunati vi erano i galeb duhr. Tuttavia, a differenza degli azer che continuano a servire i loro padroni nel Caos Elementale, molti galeb duhr sono scivolati dalle grinfie dei loro brutali negrieri intrufolandosi nel mondo. D'altro canto, alcuni di essi servono ancora i loro dominatori giganti delle colline e titani della terra, sia nel Caos Elementale che nel mondo naturale.

Gruppi di incontro

I galeb duhr vengono tipicamente incontrati insieme ad altri della loro specie, e talvolta con gargoyle e altre creature elementali della terra.

Incontro di livello 11 (PE 3.000)
- 1 galeb duhr chiamarocce (livello 11 controllore)
- 4 gargoyle (livello 9 appostato)
- 1 bulette (livello 9 schermagliatore d'elite)

FRANCIS TSAI

GARGOYLE

Simili a grottesche statue di pietra, i gargoyle sono crudeli predatori volanti che adorano torturare le creature più deboli di loro. I gargoyle giunsero nel mondo molto tempo fa dal Caos Elementale in cerca di prede, ed erigono i loro nidi sulla sommità di alti edifici di pietra e cengie rocciose.

Conoscenze dei gargoyle

Se supera una prova di Arcano, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: I gargoyle preferiscono nidificare su elevati affioramenti rocciosi e sulla cima di alti edifici di pietra; tuttavia, si possono trovare anche nelle caverne a grande profondità sotto la superficie del terreno. Alcuni rituali possono evocare i gargoyle per servire come guardiani di località o prigioni, o per dare la caccia a cose e persone.

Gruppi di incontro

I gargoyle tendono a cacciare in branco, sebbene si possano alleare con altre creature legate alla terra elementale, oltre che a evocatori malvagi e cultisti demoniaci.

Incontro di livello 9 (PE 2.400)

- 3 gargoyle (livello 9 appostato)
- 1 fauce gorgogliante (livello 10 controllore)
- 2 galeb duhr spaccaterra (livello 8 artigliere)

Gargoyle — **Livello 9 Appostato**
Umanoide elementale Medio (terra) — PE 400

Iniziativa +11 — **Sensi** Percezione +12; scurovisione
PF 77; **Sanguinante** 38
CA 25; **Tempra** 21, **Riflessi** 19, **Volontà** 19
Immunità pietrificazione
Velocità 6, volo 8; vedi anche *attacco in volo*

(+) **Artiglio** (standard; a volontà)
+14 contro CA; 2d6 + 5 danni.

† **Attacco in Volo** (standard; si ricarica dopo avere usato *forma di pietra*)
Il gargoyle vola fino a 8 quadretti e compie un attacco basilare in mischia in un punto qualsiasi del proprio movimento, senza provocare un attacco di opportunità da parte del bersaglio. Se l'attacco colpisce, il bersaglio viene buttato a terra prono.

Forma di Pietra (standard; a volontà)
Il gargoyle diventa una statua di pietra e guadagna resistenza 25 a tutti i danni, rigenerazione 3, e percezione tellurica 10. Perde l'uso di tutti gli altri sensi e non può compiere azioni in forma di pietra, a parte riprendere la sua forma normale (come azione minore).

Allineamento Malvagio — **Linguaggi** Primordiale
Abilità Furtività +12

For 21 (+9)	**Des** 17 (+7)	**Sag** 17 (+7)
Cos 17 (+7)	**Int** 5 (+1)	**Car** 17 (+7)

Tattiche dei gargoyle

I gargoyle mantengono spesso l'aspetto di statue finché non percepiscono degli intrusi mediante la loro percezione tellurica. Quando una preda si avvicina entro 10 quadretti, un gargoyle riprende la propria forma normale e compie *attacchi in volo* contro i bersagli entro gittata. Alla fine, la sua impazienza prende il sopravvento, e la creatura atterra per impegnare i nemici in mischia. Di fronte a diversi avversari, un gargoyle fugge e trova un luogo sicuro dove appollaiarsi mentre riprende la *forma di pietra* e si rigenera.

Gargoyle Nabassu — **Livello 18 Appostato**
Umanoide elementale Medio (terra) — PE 2.000

Iniziativa +20 — **Sensi** Percezione +17; scurovisione
Sguardo Bruciasangue (Fuoco) aura 2; qualsiasi creatura che stia subendo danni continuati e che entri o inizi il proprio turno nell'aura subisce 5 danni da fuoco ed è indebolita (l'effetto termina quando la creatura esce dall'aura).
Questa aura non è attiva quando il gargoyle nabassu è in forma di pietra.
PF 136; **Sanguinante** 68
CA 332; **Tempra** 30, **Riflessi** 30, **Volontà** 28
Immunità pietrificazione
Velocità 6, volo 8

(+) **Artiglio** (standard; a volontà)
+23 contro CA; 2d8 + 7 danni, e 5 danni continuati (tiro salvezza termina).

† **Morso Selvaggio** (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Guarigione**
+23 contro CA; 2d6 + 7 danni, o 2d10 + 7 danni contro un avversario sanguinante o indebolito. In aggiunta, il gargoyle nabassu recupera un numero di punti ferita equivalente ai danni che ha inferto.

Forma di Pietra (standard; a volontà)
Il gargoyle nabassu diventa una statua di pietra e guadagna resistenza 30 a tutti i danni, rigenerazione 5 e percezione tellurica 10. Perde l'uso di tutti gli altri sensi e non può compiere azioni in forma di pietra, a parte riprendere la sua forma normale (come azione minore).

Allineamento Malvagio — **Linguaggi** Primordiale
Abilità Furtività +21

For 25 (+16)	**Des** 24 (+16)	**Sag** 17 (+12)
Cos 22 (+15)	**Int** 5 (+6)	**Car** 20 (+14)

Tattiche dei gargoyle nabassu

Un gargoyle nabassu si mimetizza sotto forma di statua di pietra fino a quando gli avversari si avvicinano, poi riprende la sua forma normale e compie attacchi con gli artigli, sperando di influenzare i nemici con il suo *sguardo bruciasangue*. Impiega *morso selvaggio* contro il primo nemico che soccombe all'aura, utilizzando ancora il potere non appena si ricarica.

RON SPEARS

GHOUL

I GHOUL HANNO UN INSAZIABILE APPETITO DI CARNE VIVENTE che li spinge a cercare vittime ogni volta che è possibile. I ghoul immobilizzano i loro avversari e li divorano finché il calore della vita pervade ancora le loro carni.

Ghoul	**Livello 5 Soldato**
Umanoide naturale Medio (non morto)	PE 200

Iniziativa +8 **Sensi** Percezione +2; scurovisione
PF 63; **Sanguinante** 31
CA 21; **Tempra** 18, **Riflessi** 20, **Volontà** 17
Immunità malattia, veleno; **Resistenza** 10 necrotico; **Vulnerabilità** 5 radioso
Velocità 8, scalata 4

(+) **Artigli** (standard; a volontà)
+12 contro CA; 1d6 + 4 danni, e il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).

+ **Morso del Ghoul** (standard; a volontà)
Il bersaglio deve essere immobilizzato, stordito o svenuto; +10 contro CA; 3d6 + 4 danni, e il bersaglio è stordito (tiro salvezza termina).

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Comune
Abilità Furtività +11

For 14 (+4)	**Des** 19 (+6)	**Sag** 11 (+2)
Cos 15 (+4)	**Int** 10 (+2)	**Car** 12 (+3)

TATTICHE DEI GHOUL

Un ghoul balza su qualunque cosa commestibile, attaccando con gli artigli fino a quando non riesce a immobilizzare con successo la sua preda. Dopo avere immobilizzato una creatura, l'aggredisce con il *morso del ghoul*.

Ghoul dell'Orda	**Livello 13 Gregario**
Umanoide naturale Medio (non morto)	PE 200

Iniziativa +11 **Sensi** Percezione +7; scurovisione
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.
CA 25; **Tempra** 22, **Riflessi** 24, **Volontà** 20
Immunità malattia, veleno; **Resistenza** 10 necrotico
Velocità 8, scalata 4

+ **Artigli** (standard; a volontà)
+16 contro CA; 6 danni, e il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Comune
Abilità Furtività +16

For 17 (+8)	**Des** 22 (+11)	**Sag** 14 (+7)
Cos 18 (+9)	**Int** 13 (+6)	**Car** 15 (+7)

TATTICHE DEI GHOUL DELL'ORDA

I ghoul dell'orda assalgono in massa un singolo nemico, aumentando le probabilità di colpirlo e immobilizzarlo.

Ghoul

Ghoul Abissale	**Livello 16 Schermagliatore**
Umanoide elementale Medio (non morto)	PE 1.400

Iniziativa +16 **Sensi** Percezione +10; scurovisione
Fetore del Sepolcro aura 3; i nemici nell'aura subiscono una penalità di -2 a tutte le difese.
PF 156; **Sanguinante** 78; vedi anche *sangue morto*
CA 30; **Tempra** 30, **Riflessi** 29, **Volontà** 25
Immunità malattia, veleno; **Resistenza** 10 necrotico; **Vulnerabilità** 5 radioso
Velocità 8, scalata 4

(+) **Morso** (standard; a volontà)
+21 contro CA; 2d8 + 7 danni, e il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina). Se il bersaglio è una creatura vivente già immobilizzata, stordita o svenuta, il morso infligge 2d6 danni extra.

Sangue Morto (quando è ridotto a 0 punti ferita) ✦ **Necrotico**
Emanazione ravvicinata 1; tutti i nemici nell'area di emanazione subiscono 10 danni necrotici.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Abissale
Abilità Furtività +19

For 24 (+15)	**Des** 22 (+14)	**Sag** 15 (+10)
Cos 20 (+13)	**Int** 16 (+11)	**Car** 10 (+8)

TATTICHE DEI GHOUL ABISSALI

Queste creature sono opportuniste e preferiscono attendere fino a quando i loro nemici sono impegnati in combattimento o altrimenti distratti prima di attaccarli a morsi.

DAVID GRIFFITH

Ghoul Abissale Affamatore		**Livello 18 Gregario**
Umanoide elementale Medio (non morto)		PE 500
Iniziativa +17	**Sensi** Percezione +14; scurovisione	
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.		
CA 30; **Tempra** 30, **Riflessi** 29, **Volontà** 25		
Immunità malattia, veleno; **Resistenza** 10 necrotico		
Velocità 8, scalata 4		
(+) **Artigli** (standard; a volontà)		
+21 contro CA; 7 danni, e il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).		
⇐ **Sangue Morto** (quando è ridotto a 0 punti ferita) ✦ **Necrotico**		
Emanazione ravvicinata 1; tutti i nemici nell'area di emanazione subiscono 5 danni necrotici.		
Allineamento Caotico malvagio		**Linguaggi** Abissale
Abilità Furtività +22		
For 26 (+17)	**Des** 25 (+16)	**Sag** 17 (+12)
Cos 23 (+15)	**Int** 19 (+13)	**Car** 13 (+10)

Tattiche dei ghoul abissali affamatori

Gli affamatori si accalcano sulla creatura vivente più vicina, facendola a pezzi con i loro artigli.

Ghoul Abissale Mirmidone		**Livello 23 Gregario**
Umanoide elementale Medio (non morto)		PE 1.275
Iniziativa +17	**Sensi** Percezione +14; scurovisione	
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.		
CA 35; **Tempra** 35, **Riflessi** 34, **Volontà** 31		
Immunità malattia, veleno; **Resistenza** 10 necrotico		
Velocità 8, scalata 4		
(+) **Artigli** (standard; a volontà)		
+26 contro CA; 9 danni, e il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).		
⇐ **Sangue Morto** (quando è ridotto a 0 punti ferita) ✦ **Necrotico**		
Emanazione ravvicinata 1; tutti i nemici nell'area di emanazione subiscono 5 danni necrotici.		
Allineamento Caotico malvagio		**Linguaggi** Abissale
Abilità Furtività +22		
For 27 (+18)	**Des** 25 (+17)	**Sag** 18 (+14)
Cos 23 (+16)	**Int** 19 (+14)	**Car** 13 (+11)

Tattiche dei ghoul abissali mirmidoni

Queste bestie si lanciano nella battaglia, mordendo l'avversario più vicino. Benché i danni che infliggono non siano tremendi, ucciderli è pericoloso a causa del loro potere *sangue morto*.

Conoscenze dei ghoul

Se supera una prova di Religione, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: Gli umanoidi che indulgono o ricorrono al cannibalismo durante la loro vita diventano ghoul quando muoiono. I ghoul sono inoltre creati mediante rituali. Quando una creatura si trasforma in ghoul, tutte le ansie, preoccupazioni e obiettivi della sua vita mortale vengono spazzati via da un'ondata non morta di desiderio famelico.

CD 20: La maggior parte dei ghoul adora Doresain, il Re dei Ghoul (nonché esarca di Orcus). Nell'Abisso, Doresain governa un dominio chiamato il Regno Bianco, abitato da ghoul e altri non morti carnivori. Viene chiamato Regno Bianco perché ogni singolo edificio sul suo territorio è fatto di ossa, e camminare per le sue strade coperte di polvere ossea solleva nuvole di pulviscolo che creano una nebbia su tutta la città e ammantano di bianco ogni cosa.

CD 25: A volte dei ghoul ricevono da Doresain un potere più grande di quello dei loro simili. Questi cosiddetti ghoul abissali sono i preferiti del Re dei Ghoul, e costituiscono una porzione importante della Corte dei Denti del sovrano. La Corte dei Denti include oltre mille ghoul, che risiedono con Doresain in un palazzo scavato nella forma pietrificata ma ancora vivente di un primordiale caduto. I ghoul abissali si trovano anche nel mondo e su altri piani, aiutando in segreto demoni, non morti e malvagi signori che hanno giurato a Doresain la loro empia fedeltà.

Gruppi di incontro

I ghoul vengono sovente incontrati insieme ad altri ghoul o non morti. I ghoul abissali stanno di solito in compagnia di altri ghoul e demoni.

Incontro di livello 5 (PE 1.000)
- 2 ghoul (livello 5 soldato)
- 2 scheletri ossa affilate (livello 5 bruto)
- 1 wraith (livello 5 appostato)

Incontro di livello 14 (PE 5.100)
- 5 ghoul dell'orda (livello 13 gregario)
- 3 sciami di uccelli stigei (livello 12 bruto)
- 1 lich umano (livello 14 controllore d'elite)

Incontro di livello 16 (PE 7.400)
- 3 ghoul abissali (livello 16 schermagliatore)
- 1 cavaliere della morte umano (livello 17 soldato d'elite)

Incontro di livello 21 (PE 16.925)
- 5 ghoul abissali mirmidoni (livello 23 gregario)
- 1 mago larvale (livello 21 artigliere d'elite)
- 1 gigante della morte (livello 22 bruto)

Ghoul abissale

DAVID GRIFFITH

GIGANTE

I GIGANTI SONO CICLOPICHE CREATURE UMANOIDI con legami fondamentali al mondo naturale, che si tratti di substrato roccioso, fuochi incontrollabili, tempeste impetuose o morte inevitabile. I primi giganti erano colossali titani di fuoco e di ghiaccio, di pietra e tempesta. Questi giganti erano al servizio dei signori primordiali, e plasmarono il mondo che si stava formando.

Negli eoni trascorsi da quei primi giorni, i giganti si sono moltiplicati e affrancati dalla servitù, trovando dei posti solo per loro al di là del Caos Elementale, popolando la Coltre Oscura e la Selva Fatata, e persino il reame dei divini antagonisti dei loro padroni, il Mare Astrale. Tuttavia, i giganti preferiscono il mondo che le loro fatiche hanno contribuito a creare, e giganti di ogni genere vi risiedono numerosi. In effetti, quando i primordiali si ritirarono dal mondo, uno dei primi imperi di quell'era degli albori fu creato proprio dai giganti, e i loro schiavi erano i figli di Moradin. Ma quei giorni esaltanti sono svaniti da tempo.

Giganti e titani tendono a stabilirsi in ambienti estremi, come brughiere rocciose, vette montane, caldere vulcaniche e deserti ustionanti. Questi ambienti brutali ricordano ai giganti il Caos Elementale, dove i loro antenati vennero alla luce.

Nel complesso, i giganti non obbediscono a nessun particolare sovrano o potere superiore, né sono inclini a cooperare fra loro. Anzi, i clan di giganti si fanno spesso la guerra, sebbene nessuno eccetto i giganti sappia perché combattono. Tuttavia, se mai un primordiale perduto o imprigionato dovesse fare ritorno nel mondo, i giganti della stirpe che un tempo gli era fedele obbedirebbero ancora ai suoi ordini. Nei trascorsi risvegli dei primordiali, i giganti furono chiamati a raccolta in questo modo. I giganti hanno la memoria lunga e tradizioni orali ancora più lunghe, e la maggior parte dei clan attende il giorno in cui potranno rinnovare le loro pretese sul mondo al servizio di una inarrestabile entità primordiale.

GIGANTE DEL FUOCO

AUTOPROCLAMATISI I SIGNORI DELLE FIAMME, i giganti del fuoco sono tiranni militaristi che godono nel mettere alla prova le loro capacità contro avversari formidabili.

I giganti del fuoco dimorano tipicamente nelle regioni montuose, in caverne piene di lava e sotto ai vulcani. Li si può trovare anche nei deserti e nelle terre desolate più calde.

Gigante del Fuoco **Livello 18 Soldato**
Umanoide elementale Grande (gigante) PE 2.000

Iniziativa +11 **Sensi** Percezione +14
PF 174; **Sanguinante** 87
CA 34; **Tempra** 34, **Riflessi** 28, **Volontà** 28
Resistenza 15 fuoco
Velocità 7

⊕ **Spadone Ardente** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Fuoco**
Portata 2; +23 contro CA; 1d12 + 6 danni più 2d8 danni da fuoco, e il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo del gigante del fuoco.

⇐ **Spadone Inarrestabile** (standard; incontro) ✦ **Arma, Fuoco**
Richiede spadone; propagazione ravvicinata 2; +21 contro CA; 1d12 + 6 danni più 2d8 danni da fuoco, e il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo del gigante del fuoco.

⤳ **Giavellotto di Ferro** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Gittata 15/30; +21 contro CA; 1d10 + 6 danni, e il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo del gigante del fuoco.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Gigante
Abilità Intimidire +14
For 23 (+15) **Des** 11 (+9) **Sag** 10 (+9)
Cos 22 (+15) **Int** 10 (+9) **Car** 11 (+9)
Equipaggiamento corazza di piastre, spadone, 4 giavellotti

TATTICHE DEI GIGANTI DEL FUOCO

Un gigante del fuoco sfrutta a proprio vantaggio la sua portata ogni volta che gli è possibile, utilizzando *spadone inarrestabile* quando ci sono due nemici più piccoli che può attaccare. Combatte con ferocia, fuggendo solo quando è chiaramente surclassato.

Gigante del Fuoco Forgiatore **Livello 18 Artigliere**
Umanoide elementale Grande (gigante) PE 2.000

Iniziativa +11 **Sensi** Percezione +17
PF 136; **Sanguinante** 68
CA 32; **Tempra** 33, **Riflessi** 29, **Volontà** 30
Resistenza 15 fuoco
Velocità 8

⊕ **Mazza Bruciante** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Fuoco**
Portata 2; +21 contro CA; 1d10 + 6 danni più 1d10 danni da fuoco.

⤳ **Colonna di Fuoco** (standard; a volontà) ✦ **Fuoco**
Gittata 20; +21 contro Riflessi; 3d8 + 3 danni da fuoco.

✧ **Esplosione di Fiamme** (standard; ricarica ⚅) ✦ **Fuoco**
Emanazione ad area 2 entro 10; +21 contro Riflessi; 2d8 + 3 danni da fuoco, e 10 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Gigante
Abilità Intimidire +14
For 23 (+15) **Des** 15 (+11) **Sag** 16 (+12)
Cos 22 (+15) **Int** 10 (+9) **Car** 11 (+9)
Equipaggiamento corazza di scaglie di dragone, mazza

TATTICHE DEI GIGANTI DEL FUOCO FORGIATORI

Questi giganti preferiscono restare ai margini della battaglia, usando *colonna di fuoco* e *esplosione di fiamme* per incenerire i nemici.

Titano del Fuoco **Livello 21 Soldato d'elite**
Umanoide elementale Enorme (gigante) PE 6.400

Iniziativa +18 **Sensi** Percezione +21
PF 398; **Sanguinante** 199
CA 39; **Tempra** 36, **Riflessi** 33, **Volontà** 33
Resistenza 30 fuoco
Tiri salvezza +2
Velocità 8
Punti azione 1

⊕ **Spadone della Furia Infuocata** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Fuoco**
Portata 3; +26 contro CA; 2d6 + 9 danni più 4d6 danni da fuoco, e il bersaglio viene spinto di 2 quadretti e marchiato fino alla fine del turno successivo del titano del fuoco.

⊕ **Doppio Attacco** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Fuoco**
Il titano della morte compie due attacchi con lo spadone della furia infuocata.

⤳ **Scagliare Lava** (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Fuoco**
Gittata 20; richiede una fonte di lava; +24 contro Riflessi; 4d6 + 6 danni da fuoco, e il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del titano del fuoco. Una creatura volante colpita da questo attacco precipita a terra (*Guida del Dungeon Master* 47).

⇐ **Onda Incandescente** (standard; a volontà) ✦ **Fuoco**
Emanazione ravvicinata 5; +24 contro Riflessi; 2d10 danni da fuoco, e 10 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina). *Mancato:* Danni dimezzati, e nessun danno continuato.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Gigante, Primordiale
Abilità Intimidire +20
For 29 (+19) **Des** 23 (+16) **Sag** 23 (+16)
Cos 23 (+16) **Int** 10 (+10) **Car** 21 (+15)
Equipaggiamento spadone

(Da sinistra a destra) gigante del fuoco, titano del fuoco e gigante del fuoco forgiatore

Tattiche dei titani del fuoco

Un possente titano del fuoco entra senza indugio nella mischia, spendendo il suo punto azione per utilizzare *onda incandescente* e compiere subito dopo un *doppio attacco* contro un singolo bersaglio. Se un titano del fuoco si trova in una posizione da cui può compiere attacchi a distanza, inizia a scagliare lava con entusiasmo, specialmente contro le creature volanti. Come il gigante del fuoco, un titano del fuoco si ritira di rado da una battaglia, e spesso combatte fino alla morte.

Conoscenze dei giganti del fuoco

Se supera una prova di Arcano, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 20: I giganti del fuoco vogliono forgiare nuovi imperi. Ricordano ancora i regni dei giganti del passato, e desiderano ardentemente ravvivare le braci della loro gloria. I giganti del fuoco prendono schiavi, usandoli come operai nelle loro fucine e roccaforti. Sono anche soliti tenere dei segugi infernali come animali domestici.

CD 25: I giganti del fuoco sono riusciti a tenersi alcuni degli schiavi nani che avevano un tempo. Col passare dei secoli, questi nani sono mutati per adattarsi alla natura dei loro padroni, diventando azer.

Gruppi di incontro

Le bande di predoni dei giganti del fuoco sono spesso accompagnate da schiavi azer, segugi infernali e altre creature del fuoco alleate. I giganti del fuoco comandano anche giganti di tipo più debole.

Incontro di livello 17 (PE 9.200)

- 2 giganti del fuoco (livello 18 soldato)
- 1 gigante del fuoco forgiatore (livello 18 artigliere)
- 1 azer signore delle bestie (livello 17 soldato)
- 2 segugi infernali fiammeggianti (livello 17 bruto)

Incontro di livello 22 (PE 20.800)

- 1 titano del fuoco (livello 21 soldato d'elite)
- 2 giganti del fuoco (livello 18 soldato)
- 2 arconti del fuoco discepoli delle ceneri (livello 20 artigliere)
- 1 fenice (livello 19 bruto d'elite)

Gigante della morte

Un gigante della morte è un mietitore di anime, e intrappola quelle che cattura in un sudario di spiriti gementi dal quale estrae potere e nutrimento.

I giganti della morte (e i loro cugini più grandi, i titani della morte) erano esseri elementali che si trasferirono nella Coltre Oscura, dove subirono una evoluzione negli orrori divoratori di anime che sono oggi. In essi sopravvivono poche connessioni al Caos Elementale, e di rado si associano ad altri tipi di gigante.

Tattiche dei giganti della morte

Un gigante della morte si getta nella mischia brandendo la sua ascia bipenne, concentrando i propri attacchi su un solo avversario. Impiega *sbuffo di fuoco delle anime* quando viene circondato dai nemici, e *consumare scheggia dell'anima* fino a tre volte in un solo round per guarirsi quando è sanguinante.

Un gigante della morte si circonda spesso di alleati deboli che può uccidere facilmente, sia con la sua ascia bipenne che con lo *sbuffo di fuoco delle anime*, ripristinando quindi la sua riserva di schegge dell'anima (mediante l'aura *catturatore di anime*).

Gigante della Morte **Livello 22 Bruto**
Umanoide ombra Grande (gigante) PE 4.150

Iniziativa +16 **Sensi** Percezione +19; scurovisione
Catturatore di Anime aura 5; una creatura che muore nell'aura fornisce una scheggia dell'anima al gigante della morte (vedi *sudario delle anime*).
PF 255; **Sanguinante** 127
CA 34; **Tempra** 37, **Riflessi** 33, **Volontà** 31
Resistenza 15 necrotico
Velocità 7

Ascia Bipenne (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Portata 2; +25 contro CA; 4d6 + 9 danni (crit 6d6 + 21).

Sbuffo di Fuoco delle Anime (standard; a volontà) ✦ **Necrotico**
Emanazione ravvicinata 1; +23 contro Riflessi; 2d8 + 5 danni necrotici. Il gigante della morte deve spendere una scheggia dell'anima per utilizzare questo potere.

Consumare Scheggia dell'Anima (minore; a volontà) ✦ **Guarigione**
Il gigante della morte spende una scheggia dell'anima e recupera 20 punti ferita.

Sudario delle Anime
Il *sudario delle anime* contiene le schegge dell'anima che roteano vorticosamente intorno al gigante della morte, dandogli potere e nutrimento. All'inizio di un incontro, il *sudario delle anime* contiene quattro schegge dell'anima. Fino a quando il *sudario delle anime* è privo di schegge, il gigante della morte subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Gigante
Abilità Intimidire +18

For 28 (+20)	**Des** 20 (+16)	**Sag** 16 (+14)
Cos 25 (+18)	**Int** 12 (+12)	**Car** 15 (+13)

Equipaggiamento cotta di maglia, ascia bipenne

Titano della Morte **Livello 25 Bruto d'elite**
Umanoide ombra Enorme (gigante) PE 14.000

Iniziativa +18 **Sensi** Percezione +20; scurovisione
Bruciatore di Anime aura 5; i nemici nell'aura subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire e alle difese; una creatura che muore nell'aura fornisce una scheggia dell'anima al titano della morte (vedi *sudario delle anime*).
PF 574; **Sanguinante** 287
CA 39; **Tempra** 42, **Riflessi** 38, **Volontà** 35
Resistenza 30 necrotico
Tiri salvezza +2
Velocità 8
Punti azione 1

Ascia Bipenne (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Portata 3; +28 contro CA; 2d8 + 10 danni (crit 6d8 + 26).

Doppio Attacco (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Il titano della morte compie due attacchi con l'ascia bipenne.

Divoratore di Anime (standard; ricarica ⚅) ✦ **Necrotico**
Gittata 5; +28 contro Tempra; il bersaglio perde 1 impulso curativo, e il sudario delle anime del titano della morte guadagna una scheggia dell'anima. Un bersaglio privo di impulsi curativi subisce danni pari a metà dei suoi punti ferita totali.

Sbuffo di Fuoco delle Anime (standard; a volontà) ✦ **Necrotico**
Emanazione ravvicinata 1; +26 contro Riflessi; 2d12 + 6 danni necrotici. Il gigante della morte deve spendere una scheggia dell'anima per utilizzare questo potere.

Consumare Scheggia dell'Anima (minore; a volontà) ✦ **Guarigione**
Il titano della morte spende una scheggia dell'anima e recupera 20 punti ferita.

Sudario delle Anime
Il *sudario delle anime* contiene le schegge dell'anima che roteano vorticosamente intorno al titano della morte, dandogli potere e nutrimento. All'inizio di un incontro, il *sudario delle anime* contiene quattro schegge dell'anima. Fino a quando il *sudario delle anime* è privo di schegge, il titano della morte subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Gigante
Abilità Intimidire +20

For 31 (+22)	**Des** 23 (+18)	**Sag** 17 (+15)
Cos 27 (+20)	**Int** 12 (+13)	**Car** 16 (+15)

Equipaggiamento corazza di piastre, ascia bipenne

JASON ENGLE (2)

Tattiche dei titani della morte

Un titano della morte impiega le stesse tattiche di un gigante della morte, con la differenza che usa *divoratore di anime* all'inizio della battaglia e compie *doppi attacchi* il più spesso possibile.

Conoscenze dei giganti della morte

Se supera una prova di Arcano, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 25: I giganti della morte cacciano creature viventi nella loro nativa Coltre Oscura. Nel mondo naturale, preferiscono annidarsi in cavità sotto a fosse comuni, in mausolei e necropoli abbandonate e altri luoghi dove il velo tra il mondo e la Coltre Oscura è particolarmente sottile.

CD 30: I giganti della morte si alimentano rubando e divorando anime viventi. Non hanno bisogno di farlo spesso; tuttavia, dare la caccia ai vivi è per loro anche un macabro passatempo.

Gruppi di incontro

I giganti della morte si alleano con potenti non morti, culti della morte che eseguono rituali sacrificali e altre creature della Coltre Oscura.

Incontro di livello 24 (PE 33.800)

- 1 titano della morte (livello 25 bruto d'elite)
- 2 giganti della morte (livello 22 bruto)
- 1 spettro animavuota (livello 23 appostato)
- 1 gerofante della morte (livello 21 controllore d'elite)

Gigante delle tempeste

Nel Caos Elementale, i giganti delle tempeste sono i servi prediletti dei primordiali, e godono del diritto di sovranità sui giganti inferiori. Nel mondo naturale, i giganti delle tempeste tengono udienza in spettacolari roccaforti sottomarine e possenti castelli in mezzo alle nuvole.

Gigante delle Tempeste **Livello 24 Controllore**
Umanoide elementale Grande (acquatico, gigante) PE 6.050

Iniziativa +18 **Sensi** Percezione +21

Furia della Tempesta (Fulmine, Tuono) aura 2; qualsiasi creatura che entri o inizi il proprio turno nell'aura subisce 10 danni da fulmine e da tuono; le creature diverse da giganti delle tempeste e titani delle tempeste considerano l'area di effetto una zona di terreno difficile e non possono volare.

PF 228; **Sanguinante** 114

CA 38; **Tempra** 39, **Riflessi** 36, **Volontà** 36

Resistenza 15 fulmine, 15 tuono

Velocità 8, volo 10 (fluttuare), nuoto 8

⊕ **Spadone Crepitante** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Fulmine**
Portata 2; +29 contro CA; 1d12 + 10 danni più 1d8 danni da fulmine.

⇐ **Spadone Inarrestabile** (standard; ricarica ⚅) ✦ **Arma, Fulmine**
Richiede spadone; propagazione ravvicinata 2; +29 contro CA; 2d8 + 10 danni più 1d8 danni da fulmine.

⤳ **Fulmine Tonante** (standard; a volontà) ✦ **Fulmine, Tuono**
Gittata 10; +27 contro Riflessi; 2d6 + 6 danni da fulmine e da tuono, e il bersaglio viene spinto di 3 quadretti ed è frastornato (tiro salvezza termina).

⇐ **Venti Ululanti** (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Tuono**
Emanazione ravvicinata 4; +27 contro Tempra; 1d12 + 6 danni da tuono, e il bersaglio viene spinto di 4 quadretti e buttato a terra prono. *Mancato:* Danni dimezzati, e il bersaglio viene spinto di 1 quadretto ma non buttato a terra.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Gigante

Abilità Diplomazia +23, Intimidire +23

For 30 (+22)	**Des** 22 (+18)	**Sag** 19 (+26)
Cos 28 (+21)	**Int** 14 (+14)	**Car** 22 (+18)

Equipaggiamento spadone

Tattiche dei giganti delle tempeste

Un gigante delle tempeste preferisce scagliare *fulmini tonanti* tenendosi a distanza. Quando gli avversari si avvicinano entro 4 quadretti da lui, il gigante impiega *venti ululanti* per respingerli e concedersi l'opportunità di allontanarsi da loro. Se questa capacità si ricarica durante la mischia, il gigante la utilizza subito di nuovo. In caso contrario, fa affidamento sulla sua portata, attaccando con lo spadone e usando *spadone inarrestabile* se ci sono due nemici entro il portata.

Titano delle Tempeste **Livello 27 Controllore d'elite**
Umanoide elementale Enorme (acquatico, gigante) PE 22.000

Iniziativa +19 **Sensi** Percezione +22

Furia della Tempesta (Fulmine, Tuono) aura 4; qualsiasi creatura che entri o inizi il proprio turno nell'aura subisce 10 danni da fulmine e da tuono; le creature diverse da giganti delle tempeste e titani delle tempeste considerano l'area di effetto una zona di terreno difficile e non possono volare.

PF 506; **Sanguinante** 253

CA 43; **Tempra** 43, **Riflessi** 38, **Volontà** 38

Resistenza 30 fulmine, 30 tuono

Tiri salvezza +2

Velocità 8, volo 10 (fluttuare), nuoto 8

Punti azione 1

⊕ **Spadone Tempestoso** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Fulmine, Tuono**
Portata 3; +32 contro CA; 2d6 + 11 danni più 2d8 danni da fulmine e da tuono.

⊕ **Doppio Attacco** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Fulmine, Tuono**
Il titano delle tempeste compie due attacchi con lo spadone tempestoso.

⤳ **Fulmine Tonante** (standard; a volontà) ✦ **Fulmine, Tuono**
Gittata 10; +30 contro Riflessi; 3d6 + 6 danni da fulmine e da tuono, e il bersaglio viene spinto di 3 quadretti ed è frastornato (tiro salvezza termina).

⇐ **Venti Ululanti** (standard; ricarica ⚄ ⚅ ⚅) ✦ **Tuono**
Emanazione ravvicinata 4; +30 contro Tempra; 2d12 + 6 danni da tuono, e il bersaglio viene spinto di 4 quadretti e buttato a terra prono. *Mancato:* Danni dimezzati, e il bersaglio viene spinto di 1 quadretto ma non buttato a terra.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Gigante, Primordiale

Abilità Diplomazia +24, Intimidire +24

For 33 (+24)	**Des** 22 (+19)	**Sag** 19 (+17)
Cos 29 (+22)	**Int** 14 (+15)	**Car** 22 (+19)

Equipaggiamento spadone

Tattiche dei titani delle tempeste

Il titano delle tempeste utilizza tattiche simili a quelle del gigante delle tempeste, con la differenza che compie *doppi attacchi* in mischia ogni volta che gli è possibile.

Conoscenze dei giganti delle tempeste

Se supera una prova di Arcano, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 25: I giganti delle tempeste costruiscono (o ordinano a esseri inferiori di costruire) grandiosi castelli in vetta ad alte montagne, su isole galleggianti, e talvolta nelle profondità degli oceani del mondo. Possono respirare l'acqua tanto facilmente quanto l'aria.

CD 30: I giganti delle tempeste usano rituali per evocare grandi tempeste sulle quali possono cavalcare i loro eserciti. Queste tempeste, piuttosto rare nel corso della storia, sono chiamate Tempeste Premonitrici.

Gruppi di incontro

I giganti delle tempeste vengono spesso incontrati in compagnia di altri giganti, sebbene li si possa trovare insieme a qualunque altra creatura potente, e coinvolti in qualsiasi grande trama o complotto capace di scuotere le fondamenta del mondo.

Incontro di livello 27 (PE 58.000)

- 1 titano delle tempeste (livello 27 controllore d'elite)
- 2 elementali cicloni rombo di tuono (livello 26 artigliere d'elite)
- 2 gorgoni delle tempeste (livello 26 schermagliatore)

Gigante della terra

Creature di pietra e roccia, i giganti della terra sono mostri cattivi, rozzi e territoriali che spesso riducono in schiavitù le creature più piccole e deboli.

I giganti della terra vivono in caverne nelle montagne, oltre che in valli, distese sassose, canyon e colline pedemontane.

Gigante delle Colline		**Livello 13 Bruto**
Umanoide naturale Grande (gigante)		PE 800
Iniziativa +5	**Sensi** Percezione +7	
PF 159; **Sanguinante** 79		
CA 25; **Tempra** 27, **Riflessi** 21, **Volontà** 23		
Velocità 8		
⊕ **Randello Pesante** (standard; a volontà) ✦ **Arma**		
Portata 2; +15 contro CA; 2d10 + 7 danni.		
⸸ **Spazzata di Randello** (standard; incontro) ✦ **Necrotico**		
Il gigante delle colline compie un attacco con il suo randello contro due bersagli Medi o inferiori; se colpisce, il bersaglio viene spinto di 2 quadretti e buttato a terra prono.		
⤙ **Scagliare Masso** (standard; a volontà)		
Gittata 8/16; +15 contro CA; 2d6 + 5 danni.		
Allineamento Caotico malvagio		**Linguaggi** Gigante
Abilità Atletica +16		
For 21 (+11)	**Des** 8 (+5)	**Sag** 12 (+7)
Cos 19 (+10)	**Int** 7 (+4)	**Car** 9 (+5)
Equipaggiamento armatura di pelle, randello pesante		

Tattiche dei giganti delle colline

Un gigante delle colline scaglia massi contro gli avversari fino a quando non si avvicinano a distanza di mischia, dopodiché passa a usare il suo randello. Non appena due bersagli più piccoli arrivano alla sua portata, il gigante utilizza *spazzata di randello* per buttarli a terra proni. Un gigante delle colline è abbastanza intelligente da fuggire quando è totalmente surclassato.

Titano della Terra		**Livello 16 Bruto d'elite**
Umanoide elementale Enorme (gigante, terra)		PE 2.800
Iniziativa +7	**Sensi** Percezione +9	
PF 384; **Sanguinante** 192		
CA 31; **Tempra** 33, **Riflessi** 27, **Volontà** 28		
Immunità pietrificazione		
Tiri salvezza +2		
Velocità 6		
Punti azione 1		
⊕ **Schianto** (standard; a volontà)		
Portata 3; +20 contro CA; 2d10 + 6 danni.		
⸸ **Doppio Attacco** (standard; a volontà)		
Il titano della terra compie due attacchi di schianto.		
⤙ **Scagliare Masso** (standard; a volontà)		
Gittata 20; +18 contro Riflessi; 2d8 + 6 danni, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).		
⇠ **Scuotere la Terra** (standard; incontro)		
Emanazione ravvicinata 2; +18 contro Tempra; 2d10 + 6 danni, e il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del titano della terra. *Mancato:* Danni dimezzati, e il bersaglio non è stordito.		
Allineamento Caotico malvagio		**Linguaggi** Gigante, Primordiale
Abilità Atletica +19		
For 23 (+14)	**Des** 8 (+7)	**Sag** 12 (+9)
Cos 22 (+14)	**Int** 11 (+8)	**Car** 13 (+9)

JASON INGLE

Tattiche dei titani della terra

Un titano della terra scaglia massi contro i nemici fino a quando non si avvicinano, poi li percuote con i suoi pugni rocciosi, spendendo il suo punto azione per utilizzare *scuotere la terra*. A differenza dei loro cugini giganti delle colline, i titani della terra mantengono la posizione anche quando la lotta è senza speranza.

Conoscenze dei giganti della terra

Se supera una prova di Arcano, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 20: I giganti della terra sono i più brutali della stirpe dei giganti. Abitano terre brulle, deserti e canyon, sebbene gli esemplari più piccoli (come i giganti delle colline) si radunino spesso in valli montane di alta quota e nei pressi dei passi di montagna.

CD 25: Molti dei nani che furono resi schiavi dai giganti della terra vennero trasformati in galeb duhr. Alcuni di essi continuano a servire i giganti della terra, mentre altri sono fuggiti e considerano i giganti in generale (e quelli della terra in particolare) come nemici giurati.

Gruppi di incontro

I giganti della terra si associano ad altri giganti, oltre che a galeb duhr e altri umanoidi mostruosi e selvaggi.

Incontro di livello 13 (PE 4.000)

- 3 giganti delle colline (livello 13 bruto)
- 1 belva distorcente capobranco (livello 13 schermagliatore d'elite)

Incontro di livello 17 (PE 7.800)

- 1 titano della terra (livello 16 bruto d'elite)
- 2 giganti delle colline (livello 13 bruto)
- 2 troll da guerra (livello 14 soldato)
- 4 ogre randellatori (livello 16 gregario)

JASON ENGLE

GIGANTE NOTTURNO

I GIGANTI NOTTURNI SONO DETESTABILI CREATURE DI PURA OMBRA che spargono morte e sofferenza. Di solito infestano i recessi più profondi della Coltre Oscura, ma a volte si aggirano nel mondo naturale nelle notti sacrileghe o si attardano nei pressi di luoghi dove si sono compiute grandi malvagità.

Gigante Notturno	**Livello 20 Bruto d'elite**
Umanoide ombra Grande (non morto)	PE 5.600

Iniziativa +15 **Sensi** Percezione +14; scurovisione
Gelo del Vuoto (Freddo, Necrotico) aura 5; i nemici che iniziano i loro turni nell'aura subiscono 5 danni da freddo e necrotici.
PF 464; **Sanguinante** 232
CA 34; **Tempra** 32, **Riflessi** 30, **Volontà** 32
Immunità malattia, veleno; **Resistenza** 20 freddo, 20 necrotico; **Vulnerabilità** 20 radioso
Tiri salvezza +2
Velocità 8
Punti azione 1

Schianto (standard; a volontà) ✦ **Freddo, Necrotico**
Portata 2; +23 contro CA; 1d8 + 7 danni più 2d8 danni necrotici.

Dito della Morte (standard; incontro) ✦ **Necrotico, Sguardo**
Gittata 5; influenza solo un bersaglio sanguinante; +21 contro Tempra; il bersaglio è ridotto a 0 punti ferita. La resistenza ai danni necrotici non si applica a questo potere.

Sguardo del Vuoto (minore 1/round; a volontà) ✦ **Necrotico, Sguardo**
Propagazione ravvicinata 5; +21 contro Volontà; 1d8 + 7 danni necrotici, e il bersaglio viene spinto di 4 quadretti e subisce una penalità di -2 a tutte le difese (tiro salvezza termina).

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, telepatia 20
Abilità Furtività +20

For 24 (+17)	**Des** 20 (+15)	**Sag** 18 (+14)
Cos 22 (+16)	**Int** 17 (+13)	**Car** 24 (+17)

TATTICHE DEI GIGANTI NOTTURNI

Il gigante notturno si getta nella mischia, compiendo attacchi di schianto e utilizzando il suo *sguardo del vuoto* in ogni round, mentre fa affidamento sulla propria aura *gelo del vuoto* per prosciugare la vitalità dei nemici. Impiega *dito della morte* la prima volta che un avversario è sanguinante, e spende un punto azione nello stesso round per compiere anche un attacco di schianto.

CONOSCENZE DEI GIGANTI NOTTURNI

Se supera una prova di Religione, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 20: I giganti notturni sono le ombre di mortali estremamente malvagi e risoluti che morirono e rifiutarono di passare dalla Coltre Oscura alla loro ricompensa eterna. È solamente la volontà e la malizia antica e inflessibile dello spirito morto da tempo a mantenere un gigante notturno nella sua forma corporea.

CD 20: Un gigante notturno essuda un'aura di gelo mortale che danneggia le creature viventi, e può incanalare nei suoi attacchi le energie fredde e tenebrose della Coltre Oscura. Un gigante notturno capisce il Comune, ma usa la telepatia per comunicare.

CD 30: Un gigante notturno può trasformare un umanoide da lui ucciso in un bodak mediante un rituale arcano che funziona solo se lanciato nella Coltre Oscura, e solo quando a eseguirlo è un gigante notturno. Solo questi esseri sono in grado di distorcere le energie del vuoto che permeano Coltre Oscura allo scopo di creare simili orrori.

GRUPPI DI INCONTRO

La maggior parte dei giganti notturni non si inchina davanti ad alcun padrone a parte un gigante notturno più potente, e crea dei bodak che facciano loro da servitori.

Incontro di livello 20 (PE 13.600)
- 1 gigante notturno (livello 20 bruto d'elite)
- 4 bodak predatori (livello 18 soldato)

Incontro di livello 22 (PE 21.250)
- 1 gigante notturno (livello 20 bruto d'elite)
- 1 fantasma tormentatore (livello 21 controllore)
- 3 giganti della morte (livello 22 bruto)

RON SPEARS

GITHYANKI

Nati dalla schiavitù, i githyanki sono tenaci combattenti psichici che veleggiano sul Mare Astrale e combattono con spade Argenteo.

I githyanki e i githzerai erano un tempo un'unica razza (i gith) assoggettata dai mind flayer, ma si suddivisero in due razze separate dopo avere conquistato la libertà. Mentre i githzerai fuggirono nel Caos Elementale e divennero introspettivi e monastici, i githyanki trovarono rifugio nel Mare Astrale e diventarono xenofobi e militaristi. Lì costruirono cittadelle e riunirono eserciti, e da quel reame si disposero a conquistare tutto ciò che si trovava sul loro cammino.

Githyanki Combattente **Livello 12 Soldato**
Umanoide naturale Medio PE 700

Iniziativa +13 **Sensi** Percezione +12
PF 118; **Sanguinante** 59
CA 28; **Tempra** 25, **Riflessi** 23, **Volontà** 22
Tiri salvezza +2 contro effetti di charme
Velocità 5; vedi anche *balzo telecinetico*

(+) **Spadone Argenteo** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Psichico**
+17 contro CA; 1d10 + 5 danni più 1d6 danni psichici, più 3d6 danni psichici extra se il bersaglio è immobilizzato.

Stretta Telecinetica (standard; mantenere minore; incontro)
Gittata 5; bersaglio Medio o inferiore; +15 contro Tempra; il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).

Balzo Telecinetico (movimento; incontro)
Gittata 10; il githyanki combattente o un alleato entro la gittata del potere può volare fino a 5 quadretti.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Gergo delle Profondità
Abilità Intuizione +12, Storia +9

For 21 (+11)	**Des** 17 (+9)	**Sag** 12 (+7)
Cos 14 (+8)	**Int** 12 (+7)	**Car** 13 (+7)

Equipaggiamento corazza di piastre, spadone argenteo

Tattiche dei githyanki combattenti

Sebbene questi githyanki preferiscano in genere lo scontro in mischia, di solito iniziano una battaglia usando la loro *stretta telecinetica* per immobilizzare un avversario. Subito dopo attaccano il nemico immobilizzato con il loro spadone argenteo, infliggendo danni psichici extra se riescono a colpirlo.

Githyanki Tagliamente **Livello 13 Artigliere**
Umanoide naturale Medio PE 800

Iniziativa +11 **Sensi** Percezione +12
PF 98; **Sanguinante** 49
CA 27; **Tempra** 24, **Riflessi** 25, **Volontà** 24
Tiri salvezza +2 contro effetti di charme
Velocità 6; vedi anche *balzo telecinetico*

(+) **Spadone Argenteo** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Psichico**
+18 contro CA; 1d8 + 2 danni, più 1d8 danni psichici.

Lacerazione Mentale (standard; a volontà) ✦ **Psichico**
Gittata 10; +16 contro Volontà; 2d8 + 3 danni psichici.

Balzo Telecinetico (movimento; incontro)
Gittata 10; il githyanki combattente o un alleato entro la gittata del potere può volare fino a 5 quadretti.

Sbarramento Psichico (movimento; ricarica ⚅) ✦ **Psichico**
Emanazione ad area 1 entro 20; +16 contro Volontà; 1d6 + 3 danni psichici, 5 danni psichici continuati (tiro salvezza termina), e il bersaglio non può utilizzare poteri giornalieri o a incontro (tiro salvezza termina).

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Gergo delle Profondità
Abilità Intuizione +12, Storia +11

For 14 (+8)	**Des** 16 (+9)	**Sag** 12 (+7)
Cos 14 (+8)	**Int** 17 (+9)	**Car** 11 (+6)

Equipaggiamento vesti, soprabito, spadone argenteo

Tattiche dei githyanki tagliamente

Un tagliamente inizia il combattimento scatenando uno *sbarramento psichico* contro diversi nemici. Si mantiene presso la periferia del campo di battaglia, assalendo gli avversari con il suo potere *lacerazione mentale* fino a quando riesce a ricaricare e impiegare nuovamente *sbarramento psichico*.

Githyanki Gish **Livello 15 Schermagliatore d'elite**
Umanoide naturale Medio PE 2.400

Iniziativa +13 **Sensi** Percezione +14
PF 226; **Sanguinante** 113
CA 31; **Tempra** 28, **Riflessi** 29, **Volontà** 29
Tiri salvezza +2 (+4 contro effetti di charme)
Velocità 5; vedi anche *traslazione astrale*
Punti azione 1

(+) **Spada Lunga Argentea** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Psichico**
+20 contro CA; 1d8 + 3 danni, più 1d8 danni psichici.

Doppio Attacco (standard; a volontà) ✦ **Arma, Psichico**
Il githyanki compie due attacchi con la spada lunga argentea.

Dardo di Forza (standard; ricarica ⚅) ✦ **Forza**
Gittata 10; +18 contro Riflessi; 3d6 + 4 danni da forza.

Tempesta di Stelle (standard; incontro) ✦ **Fuoco**
Il githyanki gish compie quattro attacchi, non più di due dei quali possono essere rivolti contro lo stesso bersaglio; gittata 5; +20 contro CA; 2d8 + 4 danni da fuoco.

Traslazione Astrale (movimento; a volontà) ✦ **Teletrasporto**
Il githyanki gish si teletrasporta di 6 quadretti e guadagna le capacità speciali evanescente e intangibile fino all'inizio del suo turno successivo.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Draconico, Gergo delle Profondità
Abilità Arcano +16, Intuizione +14, Storia +13

For 16 (+10)	**Des** 14 (+9)	**Sag** 14 (+9)
Cos 17 (+10)	**Int** 19 (+11)	**Car** 17 (+10)

Equipaggiamento cotta di maglia, spada lunga argentea

Tattiche dei gishyanki gish

Un gish usa gli attacchi a distanza (*dardo di forza* e *tempesta di fuoco*) per ammorbidire gli avversari prima di impegnarli nel combattimento in mischia, utilizzando *traslazione astrale* per guadagnare una posizione di attacco ai fianchi quando è possibile, e compiendo *doppi attacchi* ogni volta che se ne presenta l'opportunità. Se la battaglia si mette al peggio per lui e i suoi alleati, il gish ricorre a *traslazione astrale* per fuggire.

Conoscenze dei gishyanki

Se supera una prova di Natura, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 20: Gli antichi gish sfuggirono ai loro padroni mind flayer moltissimi anni fa, solo per cadere preda delle lotte intestine che crearono le razze dei gishyanki e dei gishzerai. Nel tempo, i gishyanki fondarono una tirannia quasi altrettanto sanguinaria di quella degli illithid che un tempo li avevano resi schiavi. I gishyanki attaccano a vista i mind flayer, e sono altrettanto crudeli nei riguardi dei loro cugini gishzerai.

I gishyanki parlano il Comune, e hanno anche imparato il Gergo delle Profondità dai loro padroni illithid.

CD 25: Le città e cittadelle dei gishyanki nel Mare Astrale sono costruite sui resti di entità morte senza nome e dimenticate da lungo tempo. I gishyanki veleggiano sul Mare Astrale a bordo di navi astrali, alla ricerca di detriti degli dèi morti e reami frantumati sui quali erigere nuove fortezze e custodire i loro tesori. Di tanto in tanto rivolgono le loro mire ad altri mondi, intenzionati a saccheggiare anche quelli.

CD 30: I gishyanki non hanno famiglie: fin dalla nascita appartengono a gruppi di addestramento militari chiamati "quadri". Un gishyanki considera il suo quadro di primaria importanza, e tipicamente non conosce i nomi dei suoi genitori o fratelli. Ancora più importante del quadro è l'arma del gishyanki, alla quale la creatura rivolge più attenzioni che ai propri simili.

CD 35: La più grande città dei gishyanki è Tu'narath. È costruita sopra la salma di un dio morto alla deriva nel Mare Astrale ed è governata da Vlaakith, la regina lich dei gishyanki, che ha regnato sovrana per oltre mille anni. I gishyanki riveriscono la regina lich, considerandola la madrina della loro razza. Per loro, la sua parola è l'unica verità. Ella ha fama di uccidere chiunque osi sfidare le sue direttive o il suo potere, divorandone l'essenza vitale.

I gishyanki hanno un accordo di vecchia data con i draghi rossi, che a volte concedono loro il privilegio di cavalcarli.

Gruppi di incontro

I gishyanki si associano di rado ad altre razze, ma hanno un patto consolidato con i draghi rossi, e di tanto in tanto adottano delle bestie come animali domestici.

Incontro di livello 12 (PE 3.500)
- 3 gishyanki combattenti (livello 12 soldato)
- 2 progenie draconiche progenie rosse sputafuoco (livello 12 artigliere)

Incontro di livello 13 (PE 4.400)
- 4 gishyanki combattenti (livello 12 soldato)
- 2 gishyanki tagliamente (livello 13 artigliere)

Incontro di livello 15 (PE 6.100)
- 3 gishyanki combattenti (livello 12 soldato)
- 1 gishyanki tagliamente (livello 13 artigliere)
- 1 gishyanki gish (livello 15 schermagliatore d'elite)
- 1 incubo (livello 13 schermagliatore)

(Da sinistra a destra) gishyanki tagliamente, gishyanki combattente e gishyanki gish

MICHAEL KOMARCK

GITHZERAI

I GITHZERAI SONO ESSERI RISERVATI, con una cultura ascetica e disciplinata. Si aggregano in insediamenti monastici nascosti nel Caos Elementale e negli angoli più remoti del mondo.

I githzerai e i githyanki erano un tempo una sola razza resa schiava dai mind flayer, fino al giorno in cui conquistarono la loro libertà. A questo punto si formò uno scisma, e i gith liberi si misero gli uni contro gli altri. Dopo molto spargimento di sangue, i githyanki si ritirarono nel Mare Astrale, e i githzerai trovarono rifugio nel Caos Elementale.

Nel profondo del Caos Elementale, i githzerai studiano il caos, disciplinando le loro menti e corpi per poterlo contrastare meglio. Sono combattenti psichici formidabili quando vengono provocati, e conservano un odio insanabile per i mind flayer e i loro malvagi cugini githyanki.

Githzerai Cenobita **Livello 11 Soldato**
Umanoide naturale Medio PE 600

Iniziativa +12 **Sensi** Percezione +13
PF 108; **Sanguinante** 54
CA 27; **Tempra** 22, **Riflessi** 23, **Volontà** 23; vedi anche *mente di ferro*
Velocità 7; vedi anche *fato inevitabile*

⊕ **Colpo Senza Armi** (standard; a volontà)
+17 contro CA; 2d8 + 3 danni.

Colpo Stordente (standard; a volontà)
+14 contro Tempra; 1d8 + 3 danni, e il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del githzerai cenobita.

Fato Inevitabile (reazione immediata, quando un nemico adiacente scatta allontanandosi dal githzerai cenobita; a volontà)
Il githzerai scatta per rimanere adiacente al nemico. Il cenobita non può utilizzare questo potere se il nemico scatta usando una modalità di movimento che il cenobita non possiede.

Mente di Ferro (interruzione immediata, quando il cenobita verrebbe colpito da un attacco; incontro)
Il githzerai cenobita riceve un bonus di +2 a tutte le difese fino alla fine del suo turno successivo.

Rintracciare Probabilità (standard; ricarica ⚅)
Gittata 5; non è necessario alcun tiro per colpire; il prossimo attacco compiuto contro il bersaglio riceve un bonus di potere +5 al tiro per colpire, e se colpisce provoca automaticamente un colpo critico.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune, Gergo delle Profondità
Abilità Acrobazia +15, Atletica +9, Intuizione +13

For 15 (+7)	**Des** 17 (+8)	**Sag** 16 (+8)
Cos 12 (+6)	**Int** 10 (+5)	**Car** 11 (+5)

TATTICHE DEI GITHZERAI CENOBITI

Un githzerai cenobita utilizza il suo potere *rintracciare probabilità* per garantire che il suo primo attacco sia davvero efficace; subito dopo, sferra un *colpo stordente* al suo avversario. Nei round successivi alterna tra *colpo senza armi* e *colpo stordente*, usando *fato inevitabile* per mantenere l'avversario entro la sua portata.

Githzerai Zerth **Livello 13 Controllore d'elite**
Umanoide naturale Medio PE 1.600

Iniziativa +12 **Sensi** Percezione +15
PF 248; **Sanguinante** 124
CA 29; **Tempra** 26, **Riflessi** 28, **Volontà** 28; vedi anche *mente di ferro*
Tiri salvezza +2
Velocità 7
Punti azione 1

⊕ **Colpo Senza Armi** (standard; a volontà)
+18 contro CA; 2d8 + 4 danni.

Scintilla Interiore (standard; a volontà) ✦ **Fulmine, Teletrasporto**
Gittata 5; +16 contro Riflessi; 1d8 + 4 danni da fulmine, e il bersaglio si teletrasporta di 5 quadretti, in uno spazio non occupato a scelta dello zerth.

Pugni Psichici (standard; incontro) ✦ **Psichico**
Emanazione ravvicinata 5; bersagli nemici; +17 contro Volontà; 1d8 + 4 danni psichici.

Riordinare il Caos (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Teletrasporto**
Gittata visuale; fino a 4 bersagli Medi o inferiori; +17 contro Tempra; i bersagli si teletrasportano scambiandosi di posto a scelta dello zerth.

Vento Vendicatore (interruzione immediata, quando lo zerth viene fatto bersaglio di un attacco a distanza; incontro) ✦ **Teletrasporto**
L'attacco è deviato su un'altra creatura entro 5 quadretti dallo zerth, e lo zerth si teletrasporta di 10 quadretti in uno spazio adiacente all'attaccante.

Mente di Ferro (interruzione immediata, quando lo zerth verrebbe colpito da un attacco; incontro)
Il githzerai zerth riceve un bonus di +2 a tutte le difese fino alla fine del suo turno successivo.

Rintracciare Probabilità (standard; ricarica ⚅)
Gittata 5; non è necessario alcun tiro per colpire; il prossimo attacco compiuto contro il bersaglio riceve un bonus di potere +5 al tiro per colpire, e se colpisce provoca automaticamente un colpo critico.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune, Gergo delle Profondità
Abilità Acrobazia +17, Atletica +10, Intuizione +15

For 15 (+8)	**Des** 19 (+10)	**Sag** 19 (+10)
Cos 12 (+7)	**Int** 14 (+8)	**Car** 13 (+7)

TATTICHE DEI GITHZERAI ZERTH

Un githzerai zerth spende il suo punto azione per usare *rintracciare probabilità*, poi attacca lo stesso bersaglio con *scintilla interiore*, teletrasportandolo in uno spazio dove può essere isolato e attaccato. Lo zerth quindi si avvicina ai suoi nemici, martellandoli con *pugni psichici* e utilizzando *vento vendicatore* per deviare un attacco a distanza e teletrasportarsi vicino all'attaccante. Inframmezzandolo a *colpi senza armi* e *scintille interiori*, lo zerth impiega *riordinare il caos* per alterare gli schieramenti sul campo di battaglia, cambiando di posto ad alleati e nemici per trarne il maggior vantaggio possibile.

Githzerai Mago Mentale	**Livello 14 Artigliere**
Umanoide naturale Medio	PE 1.000

Iniziativa +13 **Sensi** Percezione +16
PF 105; **Sanguinante** 52
CA 28; **Tempra** 24, **Riflessi** 26, **Volontà** 26; vedi anche *mente di ferro*
Velocità 7

Colpo Senza Armi (standard; a volontà)
+19 contro CA; 2d8 + 4 danni.

Attacco Mentale (standard; a volontà) ✦ **Psichico**
Gittata 20; +17 contro Riflessi; 2d8 + 4 danni da fulmine, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina); vedi anche *accuratezza mentale*.

Dardi Elementali (standard; giornaliero) ✦ vedi testo
Gittata 10; il githzerai mago mentale compie fino a 3 attacchi, ognuno contro un bersaglio diverso: +17 contro Riflessi; 4d8 danni da acido, freddo, fulmine o fuoco (il mago mentale sceglie il tipo di danno per ciascun attacco); vedi anche *accuratezza mentale*.

Globo di Concussione (standard; incontro)
Emanazione ad area 2 entro 10; +17 contro Tempra; 1d10 + 4 danni, e il bersaglio viene buttato a terra prono.

Accuratezza Mentale
Gli attacchi a distanza del githzerai mago mentale ignorano copertura e occultamento (ma non copertura totale o occultamento totale).

Mente di Ferro (interruzione immediata, quando il mago mentale verrebbe colpito da un attacco; incontro)
Il githzerai mago mentale riceve un bonus di +2 a tutte le difese fino alla fine del suo turno successivo.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune, Gergo delle Profondità
Abilità Acrobazia +18, Atletica +10, Arcano +13, Intuizione +16

For 13 (+8)	**Des** 19 (+11)	**Sag** 19 (+11)
Cos 15 (+9)	**Int** 13 (+8)	**Car** 10 (+7)

Tattiche dei githzerai maghi mentali

Questi githzerai si affidano agli attacchi a distanza, utilizzando il loro potere *accuratezza mentale* per ignorare copertura e occultamento dei nemici.

Conoscenze dei githzerai

Se supera una prova di Natura, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 20: Schiavi di un impero perduto degli illithid, i githzerai erano un tempo un solo popolo con i githyanki. La ricerca di filosofie diverse frammentò il popolo liberato, e i githzerai scelsero una via introspettiva, costruendo monasteri nei quali imparano a imbrigliare il potere della mente e dell'anima. Molti di questi monasteri sono appartati nel Caos Elementale, sebbene alcune sette di githzerai mantengano rifugi nascosti anche nel mondo naturale.

CD 25: La maggior parte dei githzerai è addestrata nelle arti marziali, in modo da proteggere meglio i loro insediamenti. Alcuni miscelano insegnamenti più arcani alla loro prestanza marziale, diventando githzerai dai molteplici talenti, chiamati zerth.

CD 30: I combattenti githzerai costituiscono squadre per dare la caccia ai nemici del loro popolo, in particolare i mind flayer. I githzerai sono inoltre incoraggiati a perseguire i loro scopi individuali, alcuni benigni e altri meno. I githzerai sono capaci di azioni malvagie come qualunque altra razza senziente, sebbene gli individui più cattivi tendano a vivere al di fuori della loro società.

CD 35: Zerthadlun, un austero insediamento murato con molte piazze e mercati all'aperto, è la città più grande e più conosciuta dei githzerai, un'oasi di calma nell'altrimenti tumultuoso Caos Elementale. Lì, i githzerai contemplano ordine, destino, entropia e distruzione. Perfezionano i loro corpi e le loro menti, mettendo se stessi alla prova contro i pericoli del Caos Elementale.

Gruppi di incontro

Un githzerai può lavorare insieme a qualsiasi altra creatura, purché l'alleanza serva ai suoi scopi.

Incontro di livello 12 (PE 3.900)
- 3 githzerai cenobiti (livello 11 soldato)
- 1 naga guardiana (livello 12 artigliere d'elite)
- 1 elementale fiamma sferzante (livello 11 schermagliatore)

Incontro di livello 14 (PE 5.000)
- 1 githzerai mago mentale (livello 14 artigliere)
- 1 githzerai zerth (livello 13 controllore d'elite)
- 4 githzerai cenobiti (livello 11 soldato)

(Da sinistra a destra) githzerai mago mentale, githzerai cenobita e githzerai zerth

MICHAEL KOMARCK

GNOLL

Gli gnoll sono feroci predatori adoratori di demoni che razziano, uccidono e distruggono. Attaccano senza preavviso le comunità nelle terre di frontiera e massacrano senza pietà, tutto nel nome del loro demoniaco signore Yeenoghu.

Gnoll Maestro di Caccia **Livello 5 Artigliere**
Umanoide naturale Medio PE 200

Iniziativa +6 **Sensi** Percezione +11; visione crepuscolare
PF 50; **Sanguinante** 25
CA 19; **Tempra** 16, **Riflessi** 17, **Volontà** 14
Velocità 7

(+) **Ascia** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+9 contro CA; 1d6 + 3 danni, o 1d6 + 5 danni quando è sanguinante; vedi anche *attacco in branco*.

Arco Lungo (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Gittata 20/40; +10 contro CA; 1d10 + 4 danni, o 1d10 + 6 danni quando è sanguinante; vedi anche *attacco in branco*.

Attacco in Branco
Lo gnoll maestro di caccia infligge 5 danni extra negli attacchi in mischia e a distanza contro un nemico che abbia adiacenti due o più alleati dello gnoll.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Abissale, Comune
Abilità Furtività +11, Intimidire +7

For 16 (+5)	**Des** 19 (+6)	**Sag** 14 (+4)
Cos 14 (+4)	**Int** 8 (+1)	**Car** 7 (+0)

Equipaggiamento armatura di cuoio, ascia, arco lungo, faretra con 30 frecce

Tattiche degli gnoll maestri di caccia

Uno gnoll maestro di caccia spesso ritarda il proprio turno iniziale, aspettando fino a quando i suoi alleati non si avvicinano ai nemici e li attaccano. La creatura rimane al limite estremo della sua gittata, attaccando con l'arco lungo e utilizzando *attacco in branco* per infliggere danni extra.

Gnoll Artiglio Lottatore **Livello 6 Schermagliatore**
Umanoide naturale Medio PE 250

Iniziativa +7 **Sensi** Percezione +6; visione crepuscolare
PF 70; **Sanguinante** 35
CA 20; **Tempra** 18, **Riflessi** 16, **Volontà** 15
Velocità 8; vedi anche *attacco mobile in mischia*

(+) **Artiglio** (standard; a volontà)
+11 contro CA; 1d6 + 4 danni, o 1d6 + 6 danni quando è sanguinante; vedi anche *attacco in branco*.

Carica Artigliante (standard; a volontà)
Lo gnoll artiglio lottatore carica e compie due attacchi con gli artigli contro un singolo bersaglio al posto di un unico attacco basilare.

Attacco Mobile in Mischia (standard; a volontà)
Lo gnoll artiglio lottatore può muoversi fino a 4 quadretti e compiere un attacco basilare in mischia in qualsiasi punto del suo movimento. Lo gnoll non provoca attacchi di opportunità quando si allontana dal bersaglio del suo attacco.

Attacco in Branco
Lo gnoll artiglio lottatore infligge 5 danni extra negli attacchi in mischia e a distanza contro un nemico che abbia adiacenti due o più alleati dello gnoll.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Abissale, Comune
Abilità Intimidire +8

For 19 (+7)	**Des** 15 (+5)	**Sag** 12 (+4)
Cos 14 (+5)	**Int** 9 (+2)	**Car** 7 (+1)

Equipaggiamento armatura di cuoio

Tattiche degli gnoll artigli lottatori

Questo gnoll effettua una *carica artigliante* e poi utilizza *attacco mobile in mischia* per compiere attacchi con gli artigli, posizionandosi in maniera da raccogliere i benefici del suo potere *attacco in branco*.

Gnoll Razziatore **Livello 6 Bruto**
Umanoide naturale Medio PE 250

Iniziativa +5 **Sensi** Percezione +7; visione crepuscolare
PF 84; **Sanguinante** 42
CA 18; **Tempra** 18, **Riflessi** 15, **Volontà** 15
Velocità 7

(+) **Lancia** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+10 contro CA; 1d8 + 6 danni, o 1d8 + 8 danni quando è sanguinante; vedi anche *morso fulmineo* e *attacco in branco*.

Morso Fulmineo (gratuita, quando lo gnoll razziatore colpisce un nemico sanguinante con un attacco in mischia; a volontà)
Lo gnoll razziatore compie un attacco con il morso contro lo stesso bersaglio: +7 contro CA; 1d6 + 2 danni, o 1d6 + 4 danni quando è sanguinante.

Attacco in Branco
Lo gnoll razziatore infligge 5 danni extra negli attacchi in mischia e a distanza contro un nemico che abbia adiacenti due o più alleati dello gnoll.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Abissale, Comune
Abilità Furtività +10, Intimidire +8

For 20 (+8)	**Des** 14 (+5)	**Sag** 14 (+5)
Cos 14 (+5)	**Int** 9 (+2)	**Car** 7 (+1)

Equipaggiamento armatura di cuoio, scudo leggero, lancia

Tattiche degli gnoll razziatori

Gli gnoll razziatori attaccano in massa uno stesso bersaglio per ottenere il beneficio del loro potere *attacco in branco*, e utilizzano il loro *morso fulmineo* contro gli avversari sanguinanti ogni volta che è possibile.

Gnoll Flagello Demoniaco **Livello 8 Bruto (Guida)**
Umanoide naturale Medio PE 350

Iniziativa +6 **Sensi** Percezione +7; visione crepuscolare
Capo del Branco aura 5; gli alleati nell'aura ricevono un bonus di +1 ai tiri per colpire. Quando questa creatura è sanguinante, il bonus aumenta a +2.
PF 106; **Sanguinante** 53
CA 20; **Tempra** 21, **Riflessi** 18, **Volontà** 18
Velocità 5

(+) **Mazzafrusto Pesante** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+13 contro CA; 2d6 + 5 danni, o 2d6 + 7 danni quando è sanguinante; contro un bersaglio sanguinante, questo attacco butta anche l'avversario a terra prono; vedi anche *morso fulmineo* e *attacco in branco*.

Sete di Sangue
Se lo gnoll flagello demoniaco rende sanguinante un nemico con un attacco in mischia, un alleato adiacente al nemico può compiere un attacco in mischia contro quell'avversario come reazione immediata.

Attacco Soverchiante (gratuita; incontro)
Lo gnoll flagello demoniaco applica il suo potere *sete di sangue* a due alleati invece che a uno solo.

Attacco in Branco
Lo gnoll flagello demoniaco infligge 5 danni extra negli attacchi in mischia e a distanza contro un nemico che abbia adiacenti due o più alleati dello gnoll.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Abissale, Comune
Abilità Intimidire +13, Intuizione +10, Religione +10

For 20 (+9)	**Des** 14 (+6)	**Sag** 12 (+5)
Cos 16 (+7)	**Int** 13 (+5)	**Car** 15 (+6)

Equipaggiamento armatura di pelle, mazzafrusto pesante

Tattiche

Degli gnoll flagelli demoniaci

Questi gnoll comandano in battaglia gli esemplari più deboli, impartendo i benefici del loro potere *capo del branco* mentre incitano gli alleati vicini a concentrare i loro attacchi su un solo bersaglio alla volta. Come altri gnoll, i flagelli demoniaci tentano di scattare in una posizione da cui possono godere del bonus di *attacco in branco*. La prima volta in cui rende sanguinante un nemico e si presenta l'opportunità di utilizzare *sete di sangue*, un flagello demoniaco ricorre a *attacco soverchiante*.

Conoscenze degli gnoll

Se supera una prova di Natura, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: Gli gnoll sono nomadi e restano raramente nello stesso luogo per molto tempo. Quando attaccano e saccheggiano un insediamento, non si lasciano dietro nulla a parte edifici incendiati e cadaveri masticati. Gli gnoll decorano spesso le loro armature e accampamenti con le ossa delle vittime. Essendo artigiani impazienti e poco abili, indossano armature raffazzonate e brandiscono armi rubate ai loro nemici caduti.

CD 20: Gli gnoll non trattano e non negoziano, e con loro non si può ragionare o tentare di corromperli. Vengono spesso incontrati insieme alle iene, che tengono come animali domestici e da caccia. Collaborano abitualmente anche con i demoni.

CD 25: Gli gnoll detestano la fatica fisica e spesso usano gli schiavi per svolgere lavori umili. La vita di uno schiavo in un accampamento gnoll è breve e brutale. Detto questo, gli schiavi che dimostrano forza e brutalità potrebbero essere indottrinati e inseriti nell'avanguardia degli gnoll. Queste creature sono di solito infrante nella mente e nello spirito, e sono divenute crudeli e spietate quanto i loro catturatori.

CD 30: Essendo gli strumenti mortali del signore dei demoni Yeenoghu, chiamato anche la Bestia del Macello e il Dominatore della Rovina, gli gnoll commettono atrocità in continuazione. Quando non stanno devastando la terra nel nome di Yeenoghu, gli gnoll combattono tra di loro e partecipano a rituali che comprendono atti di depravazione e automutilazione.

Gruppi di incontro

Gli gnoll depredano e fanno la guerra in branchi rapaci, dove i loro numeri vengono rimpolpati da demoni (in particolare evistro e barlgura), schiavi deliranti e bestie rese irrimediabilmente pazze e crudeli.

Qualche potente umanoide riesce talvolta a prendere degli gnoll come schiavi o persino ad allevare dei cuccioli gnoll come servitori. Questi gnoll servono i loro padroni in qualità di feroci combattenti.

Incontro di livello 4 (PE 950)
- 1 gnoll maestro di caccia (livello 5 artigliere)
- 6 iene (livello 2 schermagliatore)

Incontro di livello 6 (PE 1.250)
- 3 gnoll razziatori (livello 6 bruto)
- 2 demoni evistro (livello 6 bruto)

Incontro di livello 7 (PE 1.550)
- 1 gnoll flagello demoniaco (livello 8 bruto)
- 2 gnoll artigli lottatori (livello 6 schermagliatore)
- 2 gnoll maestri di caccia (livello 5 artigliere)
- 1 iena demonio ghignante (livello 7 bruto)

STEVE PRESCOTT

(Da sinistra a destra) gnoll razziatore, gnoll flagello demoniaco, gnoll artiglio lottatore e gnoll maestro di caccia

GNOMO

Gli gnomi sono furbi imbroglioni che eccellono nel non farsi notare mentre si muovono tra la Selva Fatata e il mondo, guidati dalla loro curiosità e brama di viaggiare. Quando qualcuno si accorge di loro, tendono a ricorrere all'umorismo per distogliere l'attenzione e nascondere i loro veri pensieri.

Gnomo Furtivo — **Livello 2 Appostato**
Umanoide fatato Piccolo — PE 125

Iniziativa +8 — **Sensi** Percezione +2; visione crepuscolare
PF 34; **Sanguinante** 17
CA 16; **Tempra** 14, **Riflessi** 14, **Volontà** 12
Velocità 5

(+) **Piccone da Guerra** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+7 contro CA; 1d8 + 3 danni (crit 1d8 + 11).

Balestra a Mano (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Gittata 10/20; +7 contro CA; 1d6 + 3 danni.

Vantaggio in Combattimento
Lo gnomo furtivo infligge 1d6 danni extra negli attacchi in mischia e a distanza contro qualsiasi bersaglio sul quale quale possieda vantaggio in combattimento.

Svanire (reazione immediata, quando lo gnomo furtivo subisce danni; incontro) ✦ **Illusione**
Lo gnomo furtivo diventa invisibile finché non attacca o fino alla fine del suo turno successivo.

Furtività Reattiva
Se uno gnomo possiede copertura o occultamento quando effettua una prova di iniziativa all'inizio di un incontro, può effettuare una prova di Furtività per non essere notato.

Nascondersi nell'Ombra
Quando uno gnomo furtivo compie un attacco in mischia o a distanza mentre è nascosto e fallisce, si considera ancora nascosto.

Allineamento Senza allineamento — **Linguaggi** Comune, Elfico
Abilità Arcano +10, Furtività +11, Manolesta +9

For 8 (+0)	**Des** 17 (+4)	**Sag** 12 (+2)
Cos 16 (+4)	**Int** 14 (+3)	**Car** 13 (+2)

Equipaggiamento armatura di cuoio, piccone da guerra, balestra a mano con 20 quadrelli

Tattiche degli gnomi furtivi

Uno gnomo furtivo tenta di ottenere il vantaggio in combattimento sorprendendo o attaccando ai fianchi i nemici, oppure attaccando avversari frastornati.

Gnomo Arcanista — **Livello 3 Controllore (Guida)**
Umanoide fatato Piccolo — PE 150

Iniziativa +1 — **Sensi** Percezione +1; visione crepuscolare
Aura di Illusione (**Illusione**) aura 5; lo gnomo arcanista e tutti gli alleati nell'aura godono di occultamento e possono nascondersi nell'area.
PF 46; **Sanguinante** 23
CA 16; **Tempra** 13, **Riflessi** 15, **Volontà** 13
Velocità 5; vedi anche *passo fatato*

(+) **Pugnale** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+6 contro CA; 1d4 danni.

Dardo Scintillante (standard; a volontà) ✦ **Radioso**
Gittata 10; +6 contro Tempra; 1d6 + 4 danni radiosi, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Malia Sorprendente (minore; a volontà) ✦ **Illusione, Paura**
Gittata 10; +7 contro Volontà; il bersaglio slitta di 1 quadretto.

Terreno Illusorio (standard; ricarica ⚅ ⚄ ⚃) ✦ **Illusione**
Emanazione ravvicinata 5; bersagli nemici; +7 contro Volontà; il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).

Svanire (reazione immediata, quando lo gnomo arcanista subisce danni; incontro) ✦ **Illusione**
Lo gnomo arcanista diventa invisibile finché non attacca o fino alla fine del suo turno successivo.

Passo Fatato (movimento; incontro) ✦ **Teletrasporto**
Lo gnomo arcanista si teletrasporta di 5 quadretti.

Furtività Reattiva
Se uno gnomo possiede copertura o occultamento quando effettua una prova di iniziativa all'inizio di un incontro, può effettuare una prova di Furtività per non essere notato.

Allineamento Senza allineamento — **Linguaggi** Comune, Elfico
Abilità Arcano +12, Furtività +8, Intuizione +6, Raggirare +8

For 10 (+1)	**Des** 10 (+1)	**Sag** 11 (+1)
Cos 14 (+3)	**Int** 18 (+5)	**Car** 15 (+3)

Equipaggiamento vesti, pugnale

Tattiche degli gnomi arcanisti

Questi gnomi si nascondono nella loro *aura di illusione* finché non sono pronti ad attaccare. Impiegano *dardo scintillante* e *malia sorprendente* in ogni round, frastornando i nemici e facendoli slittare in posizioni dove possono essere attaccati sui fianchi dai loro alleati. Quando i nemici si avvicinano entro 5 quadretti, uno gnomo arcanista utilizza *terreno illusorio* per intralciarli ulteriormente.

Conoscenze degli gnomi

Se supera una prova di Arcano, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: Gli gnomi vivono in case scavate sotto le radici degli alberi. Le loro dimore vengono facilmente ignorate da uno sguardo non allenato.

CD 20: Quando si sentono minacciati, gli gnomi ricorrono a illusioni per allontanare i nemici dalle loro case o attirarli in trappole o agguati.

Gruppi di incontro

Gli gnomi vengono abitualmente incontrati in compagnia di altri fatati. Nel mondo naturale, viaggiano spesso insieme a elfi, eladrin o nani.

Incontro di livello 3 (PE 750)
- 2 gnomi arcanisti (livello 3 controllore)
- 2 difensori di ferro (livello 3 soldato)
- 1 pseudodrago (livello 3 appostato)

RAVEN MIMURA

GOBLIN

Nella parlata comune, "goblin" si riferisce a una specifica tipologia di piccolo umanoide dall'indole cattiva, ma il vocabolo può anche fare riferimento a esseri imparentati di diverse dimensioni, come i bugbear e gli hobgoblin. I goblin sono prolifici quanto gli esseri umani, ma come popolo sono meno creativi e più inclini a un comportamento bellicoso.

La maggior parte dei goblin vive nei luoghi selvaggi del mondo, spesso sotto terra, ma sceglie di restare abbastanza vicina ad altri insediamenti umanoidi allo scopo di depredare le carovane commerciali e i viaggiatori imprudenti. I goblin formano tribù, ognuna delle quali è governata da un capo. Il capo è di solito il membro più forte della tribù, sebbene alcuni di essi facciano maggiore affidamento sulla furbizia che sulla prestanza marziale.

Gli hobgoblin governano le tribù goblin più civilizzate, a volte costruendo piccoli insediamenti e fortezze che rivaleggiano con quelli di costruzione umana. Se lasciati liberi di agire secondo natura, i goblin e i bugbear sono più barbarici e meno industriosi degli hobgoblin. I bugbear sono dominanti in alcune tribù miste, ma gli hobgoblin tendono a emergere sopra i loro cugini più brutali, a meno che non siano in forte inferiorità numerica.

Un membro della specie goblin ha la pelle di colore giallo, arancione o rosso, spesso con una tonalità tendente al marrone. Gli occhi presentano le medesime variazioni di colore, e i capelli sono sempre scuri. Grandi orecchie appuntite spuntano dai lati della testa, e denti aguzzi e prominenti a volte sporgono dalla bocca. I maschi hanno una ruvida peluria corporea, e possono anche farsi crescere la barba.

Conoscenze dei goblin

Se supera una prova di Natura, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: La natura bellicosa dei goblin può essere fatta risalire in parte alla loro adorazione del dio Bane, che essi considerano il più grande capoguerra hobgoblin dell'intero cosmo. Alcuni degli esarchi di Bane sono goblin: i più importanti sono Maglubiyet, il Signore della Battaglia, e Hruggek, il Maestro dell'Agguato.

CD 20: Un tempo, gli hobgoblin avevano un impero nel quale goblin e bugbear erano i loro servi. Questo impero cadde a causa di conflitti interni e interferenza da parte di forze ultraterrene (forse i fatati, che molti goblin odiano).

CD 25: Gli hobgoblin svilupparono metodi magici e mondani per domare e allevare bestie come guardie, operai e soldati. Hanno una inclinazione naturale a lavorare con i lupi e i worg, e alcune specie di draco devono la propria esistenza direttamente agli esperimenti degli hobgoblin. Tutti gli hobgoblin abbracciano questa tradizione di addomesticare le bestie.

CD 30: Date le loro brutali tradizioni magiche, potrebbero essere stati gli stessi hobgoblin a creare i loro cugini nei tempi antichi: i bugbear servivano come combattenti d'elite, e i goblin operavano come esploratori e infiltratori. La disintegrazione dell'impero hobgoblin portò alla dispersione e alla differenziazione delle tribù goblin.

La famiglia dei goblin

Ci sono goblin, e ci sono *goblin*. La parola "goblin" si riferisce sia alla creatura che a una famiglia di creature imparentate che include bugbear, hobgoblin e normali goblin.

Bugbear

I bugbear sono goblin grossi e robusti che adorano combattere, e pertanto sono i campioni, le guardie scelte e i muscoli dei goblin più intelligenti.

I bugbear prendono ciò che vogliono e intimidiscono gli altri obbligandoli a lavorare per loro. Cacciano il loro cibo, mangiando qualsiasi creatura che riescano a uccidere... inclusi gli altri goblin.

Bugbear Combattente	**Livello 5 Bruto**
Umanoide naturale Medio	PE 200
Iniziativa +5	**Sensi** Percezione +4; visione crepuscolare
PF 76; **Sanguinante** 38	
CA 18; **Tempra** 17, **Riflessi** 15, **Volontà** 14	
Velocità 6	
(+) **Morning Star** (standard; a volontà) ✦ **Arma**	
+7 contro CA; 1d12 + 6 danni.	
ǂ **Rompiteschio** (standard; incontro) ✦ **Arma**	
Richiede morning star e vantaggio in combattimento; +5 contro Tempra; 1d12 + 6 danni, e il bersaglio viene buttato a terra prono e frastornato (tiro salvezza termina).	
Occhio Predatorio (minore; incontro)	
Il bugbear combattente infligge 1d6 danni extra nel prossimo attacco che compia in possesso di vantaggio in combattimento. Deve applicare questo bonus prima della fine del suo turno successivo.	
Allineamento Malvagio	**Linguaggi** Comune, Goblin
Abilità Furtività +11, Intimidire +11	
For 20 (+7)	**Des** 16 (+5)	**Sag** 14 (+4)
Cos 16 (+5)	**Int** 10 (+2)	**Car** 10 (+2)
Equipaggiamento armatura di pelle, morning star	

Tattiche dei bugbear combattenti

I bugbear combattenti sono sorprendentemente furtivi, considerate le loro dimensioni. A volte mandano avanti i loro cugini più piccoli per attirare in una trappola gli avventurieri troppo impetuosi. Se non possono acquisire la sorpresa, i bugbear combattenti cercano l'opportunità di attaccare gli avversari ai fianchi.

STEVE PRESCOTT

Bugbear Strangolatore	**Livello 6 Appostato**
Umanoide naturale Medio	PE 250

Iniziativa +11 **Sensi** Percezione +5; visione crepuscolare
PF 82; **Sanguinante** 46
CA 21; **Tempra** 18, **Riflessi** 18, **Volontà** 16; vedi anche *scudo corporeo*
Velocità 7

(+) **Morning Star** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+10 contro CA; 1d12 + 4 danni.

+ **Strangolamento** (standard; mantenere standard; a volontà)
Richiede vantaggio in combattimento; +9 contro Riflessi; 1d10 + 4 danni, e il bersaglio è afferrato (finché non sfugge). Un bersaglio che tenta di liberarsi dalla presa subisce una penalità di -4 alla prova. Il bugbear strangolatore può mantenere il potere come azione standard, infliggendo 1d10 + 4 danni e continuando ad afferrare il bersaglio.

Scudo Corporeo (interruzione immediata, quando il bugbear è fatto bersaglio di un attacco in mischia o a distanza contro CA o Riflessi; ricarica ⚁ ⚂ ⚃)
Il bugbear strangolatore rende la vittima afferrata il bersaglio dell'attacco. Il bugbear non può utilizzare questo potere per deviare gli attacchi compiuti dalla creatura che sta afferrando.

Occhio Predatorio (minore; incontro)
Il bugbear strangolatore infligge 1d6 danni extra nel prossimo attacco che compia in possesso di vantaggio in combattimento. Deve applicare questo bonus prima della fine del suo turno successivo.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Goblin
Abilità Furtività +14, Intimidire +10

For 18 (+7)	**Des** 18 (+7)	**Sag** 14 (+5)
Cos 16 (+6)	**Int** 10 (+3)	**Car** 10 (+3)

Equipaggiamento armatura di cuoio, morning star, garrota di corda

Tattiche dei bugbear strangolatori

Un bugbear strangolatore utilizza tattiche simili a quelle del bugbear combattente, ma preferisce stare nascosto per un round o due all'inizio di uno scontro. Solo dopo che la maggior parte dei nemici è impegnata lo strangolatore attacca, scegliendo un bersaglio che non abbia vicini troppi alleati in grado di aiutarlo.

Conoscenze dei bugbear

Se supera una prova di Natura, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: Un bugbear ha poca pazienza per le chiacchiere e ricorre alla conversazione solo quando il vantaggio in questa linea di azione risulta evidente. La situazione più comune è quando gli avversari sono troppo forti per poterli sfidare apertamente.

CD 20: Spesso i bugbear decapitano i nemici per onorare il loro più grande eroe, Hruggek, che è famoso per tagliare la testa ai propri avversari.

Goblin

I goblin sono creature maligne e infide che adorano il saccheggio e le crudeltà. Non sono molto grandi o forti, ma sono pericolosi quando attaccano in massa.

I goblin si riproducono rapidamente e possono vivere quasi dappertutto, dalle caverne, ai ruderi, alle fognature di una città. Sopravvivono rubando e depredando, prendendo alle loro vittime tutti gli oggetti utilizzabili che siano in grado di trasportare.

Goblin Tagliatore	**Livello 1 Gregario**
Umanoide naturale Piccolo	PE 25

Iniziativa +3 **Sensi** Percezione +1; visione crepuscolare
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.
CA 16; **Tempra** 12, **Riflessi** 14, **Volontà** 11
Velocità 6; vedi anche *tattiche goblin*

(+) **Spada Corta** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+5 contro CA; 4 danni (5 danni se il goblin tagliatore possiede vantaggio in combattimento sul bersaglio).

Tattiche Goblin (reazione immediata, quando il goblin viene mancato da un attacco in mischia; a volontà)
Il goblin scatta di 1 quadretto.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Goblin
Abilità Furtività +5, Manolesta +5

For 14 (+2)	**Des** 17 (+3)	**Sag** 12 (+1)
Cos 13 (+1)	**Int** 8 (-1)	**Car** 8 (-1)

Equipaggiamento armatura di cuoio, spada corta

Tattiche dei goblin tagliatori

Come tutti i goblin, i goblin tagliatori non giocano pulito. Aggrediscono in massa un singolo avversario e traggono rapidamente vantaggio dalle *tattiche goblin* per raggiungere posizioni di attacco ai fianchi. Se si capiscono di stare perdendo la battaglia, scappano, sperando di sopravvivere per poter combattere un altro giorno.

Goblin Lamanera	**Livello 1 Appostato**
Umanoide naturale Piccolo	PE 100

Iniziativa +7 **Sensi** Percezione +1; visione crepuscolare
PF 25; **Sanguinante** 12
CA 16; **Tempra** 12, **Riflessi** 14, **Volontà** 11
Velocità 6; vedi anche *tattiche goblin*

(+) **Spada Corta** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+5 contro CA; 1d6 + 2 danni.

Vantaggio in Combattimento
Il goblin lamanera infligge 1d6 danni extra a qualsiasi bersaglio sul quale possieda vantaggio in combattimento.

Tattiche Goblin (reazione immediata, quando il goblin viene mancato da un attacco in mischia; a volontà)
Il goblin scatta di 1 quadretto.

Subdolo
Quando scatta, un goblin lamanera può muoversi in uno spazio occupato da un alleato del suo livello o inferiore. L'alleato scatta nello spazio precedentemente occupato dal lamanera come azione gratuita.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Goblin
Abilità Furtività +10, Manolesta +10

For 14 (+2)	**Des** 17 (+3)	**Sag** 12 (+1)
Cos 13 (+1)	**Int** 8 (-1)	**Car** 8 (-1)

Equipaggiamento armatura di cuoio, spada corta

Tattiche dei goblin lamanera

I lamanera tollerano la mischia meglio della maggior parte degli altri goblin, preferendo attaccare ai fianchi un singolo nemico al fine di ottenere il vantaggio in combattimento. Quando è reso sanguinante, un goblin lamanera utilizza il suo potere *subdolo* per scambiarsi di posto con un goblin meno provato.

Goblin Combattente **Livello 1 Schermagliatore**
Umanoide naturale Piccolo PE 100

Iniziativa +5 **Sensi** Percezione +1; visione crepuscolare
PF 29; **Sanguinante** 14
CA 17; **Tempra** 13, **Riflessi** 15, **Volontà** 12
Velocità 6; vedi anche *attacco mobile a distanza* e *tattiche goblin*

Lancia (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+6 contro CA; 1d8 + 2 danni.

Giavellotto (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Gittata 10/20; +6 contro CA; 1d6 + 2 danni.

Attacco Mobile a Distanza (standard; a volontà)
Il goblin combattente può muoversi fino a metà della propria velocità; in qualsiasi punto di questo movimento, compie un attacco a distanza senza provocare un attacco di opportunità.

Posizione Eccellente
Se nel suo turno il goblin combattente termina il proprio movimento ad almeno 4 quadretti dal suo punto di partenza, infligge 1d6 danni extra negli attacchi a distanza fino all'inizio del suo turno successivo.

Tattiche Goblin (reazione immediata, quando il goblin viene mancato da un attacco in mischia; a volontà)
Il goblin scatta di 1 quadretto.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Goblin
Abilità Furtività +10, Manolesta +10

For 14 (+2)	**Des** 17 (+3)	**Sag** 12 (+1)
Cos 13 (+1)	**Int** 8 (-1)	**Car** 8 (-1)

Equipaggiamento armatura di cuoio, lancia, fascio di 5 giavellotti

Tattiche dei goblin combattenti

I goblin combattenti preferiscono combattere a distanza, utilizzando *posizione eccellente* per infliggere più danni con i loro giavellotti. Nel combattimento in mischia, si avvalgono di *tattiche goblin* per manovrare in posizione di attacco ai fianchi. Una volta resi sanguinanti (o quando hanno visto cadere diversi dei loro compagni), i combattenti tendono a fuggire e lasciare che gli alleati se la sbrighino da soli.

Goblin Tiratore Scelto **Livello 2 Artigliere**
Umanoide naturale Piccolo PE 125

Iniziativa +5 **Sensi** Percezione +2; visione crepuscolare
PF 31; **Sanguinante** 15
CA 16; **Tempra** 12, **Riflessi** 14, **Volontà** 11
Velocità 6; vedi anche *tattiche goblin*

Spada Corta (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+6 contro CA; 1d6 + 2 danni.

Balestra a Mano (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Gittata 10/20; +9 contro CA; 1d6 + 4 danni.

Cecchino
Quando un goblin tiratore scelto compie un attacco a distanza mentre è nascosto e fallisce, si considera ancora nascosto.

Vantaggio in Combattimento
Il goblin tiratore scelto infligge 1d6 danni extra a qualsiasi bersaglio sul quale possieda vantaggio in combattimento.

Tattiche Goblin (reazione immediata, quando il goblin viene mancato da un attacco in mischia; a volontà)
Il goblin scatta di 1 quadretto.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Goblin
Abilità Furtività +12, Manolesta +12

For 14 (+3)	**Des** 18 (+5)	**Sag** 13 (+2)
Cos 13 (+2)	**Int** 8 (+0)	**Car** 8 (+0)

Equipaggiamento armatura di cuoio, spada corta, balestra a mano con 20 quadrelli

Tattiche dei goblin tiratori scelti

I tiratori scelti preferiscono le tattiche mordi e fuggi: se un nemico vibra un fendente a un goblin e lo manca, di solito il goblin se la squaglia per iniziare il turno successivo a distanza di sicurezza.

Goblin Fattucchiere **Livello 3 Controllore (Guida)**
Umanoide naturale Piccolo PE 150

Iniziativa +3 **Sensi** Percezione +2; visione crepuscolare
PF 46; **Sanguinante** 23
CA 17; **Tempra** 14, **Riflessi** 15, **Volontà** 16; vedi anche *comandare dalle retrovie*
Velocità 6; vedi anche *tattiche goblin*

Verga del Fattucchiere (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+7 contro CA; 1d6 + 1 danni.

Fattura Accecante (standard; a volontà)
Gittata 10; +7 contro Tempra; 2d6 + 1 danni, e il bersaglio è accecato (tiro salvezza termina).

Fattura Pungente (standard; ricarica ⚄ ⚅)
Gittata 10; +7 contro Volontà; il bersaglio subisce 3d6 + 1 danni se si muove durante il suo turno (tiro salvezza termina).

Nube Irritante (standard; mantenere minore; incontro) ✦ **Zona**
Emanazione ad area 3 entro 10; colpisce automaticamente; tutti i nemici all'interno della zona subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire. La zona concede occultamento al goblin fattucchiere e ai suoi alleati. Il goblin fattucchiere può mantenere la zona mediante un'azione minore, muovendola fino a 5 quadretti.

Stimolare Coraggio (reazione immediata, quando un alleato utilizza *tattiche goblin*; a volontà)
Gittata 10; il bersaglio alleato può scattare di altri 2 quadretti e compiere un attacco.

Tattiche Goblin (reazione immediata, quando il goblin viene mancato da un attacco in mischia; a volontà)
Il goblin scatta di 1 quadretto.

Comandare dalle Retrovie (interruzione immediata, quando il goblin viene fatto bersaglio di un attacco a distanza; a volontà)
Il goblin fattucchiere può cambiare il bersaglio dell'attacco scegliendo un alleato adiacente del suo livello o inferiore.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Goblin
Abilità Furtività +10, Manolesta +10

For 10 (+1)	**Des** 15 (+3)	**Sag** 13 (+2)
Cos 14 (+3)	**Int** 9 (+0)	**Car** 18 (+5)

Equipaggiamento vesti di cuoio, verga del fattucchiere

Tattiche dei goblin fattucchieri

Il goblin fattucchiere utilizza *comandare dalle retrovie* per trasformare gli alleati vicini in scudi di carne, mentre lancia *nube irritante* intorno a sé e i suoi alleati e nemici più prossimi. Poi bersaglia un difensore nemico con *fattura accecante* e usa *fattura pungente* sugli avversari che compiono attacchi a distanza. Quando un altro goblin entro 10 quadretti usa *tattiche goblin*, il fattucchiere attiva il suo potere *stimolare coraggio* per consentire a quel goblin di compiere un attacco gratuito.

Goblin Fenditeschio **Livello 3 Bruto**
Umanoide naturale Piccolo PE 150

Iniziativa +3 **Sensi** Percezione +2; visione crepuscolare
PF 53; **Sanguinante** 26; vedi anche *ira sanguinante*
CA 16; **Tempra** 15, **Riflessi** 14, **Volontà** 12
Velocità 5; vedi anche *tattiche goblin*

Ascia da Battaglia (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+6 contro CA; 1d10 + 5 danni, o 2d10 + 5 danni quando è sanguinante.

Ira Sanguinante (quando è sanguinante)
Il goblin fenditeschio perde la capacità di utilizzare *tattiche goblin* e non può fare altro che attaccare il nemico più vicino, caricandolo quando è possibile.

Tattiche Goblin (reazione immediata, quando il goblin viene mancato da un attacco in mischia; a volontà)
Il goblin scatta di 1 quadretto.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Goblin
Abilità Furtività +9, Manolesta +9

For 18 (+5)	**Des** 14 (+3)	**Sag** 13 (+2)
Cos 13 (+2)	**Int** 8 (+0)	**Car** 8 (+0)

Equipaggiamento cotta di maglia, ascia da battaglia

Tattiche dei goblin fenditeschio

Insolitamente coraggiosi, i goblin fenditeschio si lanciano temerariamente (o forse stupidamente) nella mischia in carica e utilizzano *tattiche goblin* per muoversi in posizione di attacco ai fianchi. Quando è reso sanguinante un fenditeschio si infiamma di rabbia forsennata, attaccando senza più curarsi della propria sopravvivenza.

Goblin Sottocapo **Livello 4 Controllore (Guida)**
Umanoide naturale Piccolo PE 350

Iniziativa +4 **Sensi** Percezione +8; visione crepuscolare
PF 110; **Sanguinante** 55
CA 18; **Tempra** 17, **Riflessi** 15, **Volontà** 16; vedi anche *istinto di sopravvivenza*
Tiri salvezza +2
Velocità 5; vedi anche *tattiche goblin superiori*
Punti azione 1

(+) **Spada Corta** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+9 contro CA; 1d6 + 4 danni. Mancato: Un alleato adiacente compie un attacco basilare gratuito.

Tattiche Goblin Superiori (reazione immediata, quando il goblin viene mancato da un attacco in mischia; a volontà)
Il goblin sottocapo e fino a due alleati entro la sua linea di visuale scattano di 1 quadretto.

Istinto di Sopravvivenza
Il goblin sottocapo riceve un bonus di +3 a tutte le difese quando è sanguinante.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Goblin
Abilità Furtività +10, Manolesta +10

For 18 (+6)	**Des** 14 (+4)	**Sag** 13 (+3)
Cos 15 (+4)	**Int** 11 (+2)	**Car** 8 (+5)

Equipaggiamento cotta di maglia, spada corta

Tattiche dei goblin sottocapi

Il goblin sottocapo tenta di restare adiacente a uno o più alleati e utilizza *tattiche goblin superiori* per muoverli in posizioni vantaggiose.

Conoscenze dei goblin

Se supera una prova di Natura, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: I goblin sono codardi e tendono a ritirarsi o arrendersi quando sono surclassati. Amano catturare schiavi e spesso divengono schiavi a loro volta.

CD 20: I goblin dormono, mangiano e passano il tempo libero in aree abitative condivise. Solo un capo possiede degli alloggi privati. Una tana di goblin è sporca e puzzolente, sebbene facilmente difendibile e spesso costellata di semplici trappole concepite per accalappiare o uccidere gli intrusi.

Hobgoblin

Gli hobgoblin vivono per la guerra e lo spargimento di sangue, uccidendo o rendendo schiave le creature più deboli di loro. Più aggressivi e organizzati dei loro cugini goblin e bugbear, essi considerano tutte le altre creature degli esseri inferiori da soggiogare, e riservano un odio speciale per tutti i fatati, in particolare elfi e eladrin.

Gli hobgoblin amano la proprietà privata, e fabbricano da soli le loro armi e armature. Paragonati ai loro parenti più bestiali, indossano indumenti e armature adeguate, ed effettuano con cura la manutenzione delle loro armi. Gli hobgoblin preferiscono i colori forti, specialmente il nero e il rosso cremisi.

Hobgoblin Grugnito **Livello 3 Gregario**
Umanoide naturale Medio PE 38

Iniziativa +4 **Sensi** Percezione +1; visione crepuscolare
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.
CA 17 (19 con *soldato della falange*); **Tempra** 15, **Riflessi** 13, **Volontà** 12
Velocità 6

(+) **Spada Lunga** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+6 contro CA; 5 danni.

Resilienza Hobgoblin (reazione immediata, quando l'hobgoblin grugnito subisce un effetto che può essere terminato da un tiro salvezza; incontro)
L'hobgoblin grugnito effettua un tiro salvezza contro l'effetto scatenante.

Soldato della Falange
L'hobgoblin grugnito riceve un bonus di +2 alla CA quando è adiacente ad almeno un alleato hogoblin.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Goblin
Abilità Atletica +6, Storia +2

For 18 (+4)	**Des** 14 (+2)	**Sag** 13 (+1)
Cos 15 (+2)	**Int** 10 (+0)	**Car** 9 (-1)

Equipaggiamento armatura di cuoio, scudo leggero, spada lunga

Tattiche degli hobgoblin grugniti

Gli hobgoblin grugniti lavorano a così stretto contatto che le loro manovre appaiono istintive. Formano robuste linee in modo da ricevere il beneficio di *soldato della falange* e allo stesso tempo impedire ai nemici di ottenere posizioni di attacco ai fianchi.

Hobgoblin Combattente **Livello 8 Gregario**
Umanoide naturale Medio PE 88

Iniziativa +7 **Sensi** Percezione +5; visione crepuscolare
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.
CA 22 (24 con *soldato della falange*); **Tempra** 20, **Riflessi** 18, **Volontà** 18
Velocità 6

(+) **Spada Lunga** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+10 contro CA; 6 danni.

Resilienza Hobgoblin (reazione immediata, quando l'hobgoblin combattente subisce un effetto che può essere terminato da un tiro salvezza; incontro)
L'hobgoblin combattente effettua un tiro salvezza contro l'effetto scatenante.

Soldato della Falange
L'hobgoblin combattente riceve un bonus di +2 alla CA quando è adiacente ad almeno un alleato hogoblin.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Goblin
Abilità Atletica +9, Storia +5

For 19 (+7)	**Des** 14 (+5)	**Sag** 14 (+5)
Cos 15 (+5)	**Int** 11 (+3)	**Car** 10 (+3)

Equipaggiamento corazza di scaglie, scudo leggero, spada lunga

Tattiche degli hobgoblin combattenti

Gli hobgoblin combattenti usano le stesse tattiche dei grugniti (vedi sopra), sebbene siano più disciplinati e combattano fino all'ultimo.

Hobgoblin Arciere **Livello 3 Artigliere**
Umanoide naturale Medio PE 150

Iniziativa +7 **Sensi** Percezione +8; visione crepuscolare
PF 39; **Sanguinante** 19
CA 17; **Tempra** 13, **Riflessi** 15, **Volontà** 13
Velocità 6

(+) **Spada Lunga** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+6 contro CA; 1d8 + 2 danni.

(➢) **Arco Lungo** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Gittata 20/40; +9 contro CA; 1d10 + 4 danni, e l'hobgoblin arciere concede a un alleato entro 5 quadretti un bonus di +2 al suo prossimo tiro per colpire a distanza lo stesso bersaglio.

Resilienza Hobgoblin (reazione immediata, quando l'hobgoblin arciere subisce un effetto che può essere terminato da un tiro salvezza; incontro)
L'hobgoblin arciere effettua un tiro salvezza contro l'effetto scatenante.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Goblin
Abilità Atletica +5, Storia +6

For 14 (+3)	**Des** 19 (+5)	**Sag** 14 (+3)
Cos 15 (+3)	**Int** 11 (+1)	**Car** 10 (+1)

Equipaggiamento armatura di cuoio, spada lunga, arco lungo, faretra con 30 frecce

Tattiche degli hobgoblin arcieri

Gli hobgoblin arcieri prendono posizione dietro una copertura (se disponibile) e formano una linea per ottenere i benefici dell'arco lungo. Sebbene preferiscano attaccare a distanza, non hanno paura di estrarre le spade ed entrare in mischia se le linee frontali vengono superate dai nemici.

Hobgoblin Soldato **Livello 3 Soldato**
Umanoide naturale Medio PE 150

Iniziativa +7 **Sensi** Percezione +3; visione crepuscolare
PF 47; **Sanguinante** 23
CA 20 (22 con *soldato della falange*); **Tempra** 18, **Riflessi** 16, **Volontà** 16
Velocità 5

(+) **Mazzafrusto** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+7 contro CA; 1d10 + 4 danni, e il bersaglio è marchiato e rallentato fino alla fine del turno successivo dell'hobgoblin soldato.

Attacco in Formazione (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Richiede mazzafrusto; +7 contro CA; 1d10 + 4 danni, e l'hobgoblin soldato scatta di 1 quadretto a patto che finisca in uno spazio adiacente a un altro hobgoblin.

Resilienza Hobgoblin (reazione immediata, quando l'hobgoblin soldato subisce un effetto che può essere terminato da un tiro salvezza; incontro)
L'hobgoblin soldato effettua un tiro salvezza contro l'effetto scatenante.

Soldato della Falange
L'hobgoblin soldato riceve un bonus di +2 alla CA quando è adiacente ad almeno un alleato hogoblin.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Goblin
Abilità Atletica +10, Storia +8

For 19 (+5)	**Des** 14 (+3)	**Sag** 14 (+3)
Cos 15 (+3)	**Int** 11 (+1)	**Car** 10 (+1)

Equipaggiamento corazza di scaglie, scudo pesante, mazzafrusto

Tattiche degli hobgoblin soldati

Gli hobgoblin soldati si dispongono in file precise sul campo di battaglia al fine di ottenere i vantaggi di *soldato della falange*. Un soldato che venga spinto o fatto slittare fuori dalla formazione utilizza il potere *attacco in formazione* per muoversi adiacente a un alleato hobgoblin dopo un attacco.

STEVE PRESCOTT

(Da sinistra a destra) goblin fattucchiere, goblin fenditeschio e goblin combattente

Hobgoblin Incantatore **Livello 3 Controllore (Guida)**
Umanoide naturale Medio PE 150

Iniziativa +5 **Sensi** Percezione +4; visione crepuscolare
PF 46; **Sanguinante** 23
CA 17; **Tempra** 13, **Riflessi** 15, **Volontà** 14
Velocità 6

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

† **Bastone Folgorante** (standard; ricarica ⚁ ⚂ ⚀) ✦ **Arma, Fulmine**
Richiede bastone ferrato; +8 contro CA; 2d10 + 4 danni da fulmine, e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo dell'hobgoblin incantatore.

Esca di Forza (standard; ricarica ⚂ ⚀) ✦ **Forza**
Gittata 5; +7 contro Tempra; 2d6 + 4 danni da forza, e il bersaglio scorre fino a 3 quadretti.

Impulso di Forza (standard; ricarica ⚀) ✦ **Forza**
Propagazione ravvicinata 5; +7 contro Riflessi; 2d8 + 4 danni da forza, e il bersaglio viene spinto di 1 quadretto e buttato a terra prono. *Mancato:* Danni dimezzati, e il bersaglio non viene spinto né buttato a terra.

Resilienza Hobgoblin (reazione immediata, quando l'hobgoblin incantatore subisce un effetto che può essere terminato da un tiro salvezza; incontro)
L'hobgoblin incantatore effettua un tiro salvezza contro l'effetto scatenante.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Goblin
Abilità Atletica +4, Arcano +10, Storia +12
For 13 (+2) **Des** 14 (+3) **Sag** 16 (+4)
Cos 14 (+3) **Int** 19 (+5) **Car** 13 (+2)
Equipaggiamento vesti, bastone ferrato

Tattiche degli hobgoblin incantatori

Un hobgoblin incantatore utilizza *esca di forza* e *impulso di forza* per manovrare i nemici e dirigerli contro l'acciaio in attesa di una fila di soldati, proseguendo con *bastone folgorante* per frastornarli mentre si trovano alla portata dei suoi alleati.

Hobgoblin Comandante **Livello 5 Soldato (Guida)**
Umanoide naturale Medio PE 150

Iniziativa +8 **Sensi** Percezione +5; visione crepuscolare
PF 64; **Sanguinante** 32
CA 21 (23 con *soldato della falange*); **Tempra** 21, **Riflessi** 18, **Volontà** 19
Velocità 5

⊕ **Lancia** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+12 contro CA; 1d8 + 5 danni; vedi anche *comandare dalla prima linea*. Se l'hobgoblin comandante colpisce con un attacco di opportunità, può scattare di 1 quadretto.

Schieramento Tattico (minore; ricarica ⚁ ⚀)
Emanazione ravvicinata 5; gli alleati all'interno dell'emanazione scattano di 3 quadretti.

Comandare dalla Prima Linea
Quando un attacco in mischia dell'hobgoblin comandante colpisce un nemico, gli alleati ricevono un bonus di +2 ai tiri per colpire e ai tiri dei danni contro quel nemico fino alla fine del turno successivo dell'hobgoblin comandante.

Resilienza Hobgoblin (reazione immediata, quando l'hobgoblin comandante subisce un effetto che può essere terminato da un tiro salvezza; incontro)
L'hobgoblin comandante effettua un tiro salvezza contro l'effetto scatenante.

Soldato della Falange
L'hobgoblin comandante riceve un bonus di +2 alla CA quando è adiacente ad almeno un alleato hogoblin.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Goblin
Abilità Atletica +12, Intimidire +7, Storia +10
For 20 (+7) **Des** 14 (+4) **Sag** 16 (+5)
Cos 16 (+5) **Int** 12 (+3) **Car** 10 (+2)
Equipaggiamento corazza di scaglie, scudo pesante, lancia

Tattiche degli hobgoblin comandanti

L'hobgoblin comandante si getta con entusiasmo nella mischia, attaccando con la sua lancia e utilizzando *comandare dalla prima linea* per ispirare i propri alleati. Cerca di rimanere adiacente a uno o più alleati per ricevere il beneficio di *soldato della falange* e impiega *schieramento tattico* per muovere gli alleati in posizioni più vantaggiose.

Hobgoblin Mano di Bane **Livello 8 Soldato d'elite**
Umanoide naturale Medio PE 700

Iniziativa +8 **Sensi** Percezione +5; visione crepuscolare
PF 184; **Sanguinante** 92; vedi anche *benedizione di Bane*
CA 26; **Tempra** 24, **Riflessi** 22, **Volontà** 23
Tiri salvezza +2
Velocità 5
Punti azione 1

⊕ **Mazzafrusto del Terrore** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Paura**
+12 contro CA; 1d10 + 6 danni, e il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo dell'hobgoblin mano di Bane, che compie inoltre un attacco secondario contro lo stesso bersaglio. *Attacco secondario:* +10 contro Volontà; il bersaglio subisce una penalità di -2 a tutte le difese fino alla fine dell'incontro o finché la mano di Bane non muore.

† **Mazzafrusto della Tirannia** (standard; ricarica ⚀) ✦ **Arma**
Richiede mazzafrusto; +12 contro CA; 2d10 + 6 danni, e il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo dell'hobgoblin mano di Bane.

Benedizione di Bane (quando l'hobgoblin è reso sanguinante per la prima volta; incontro)
L'hobgoblin mano di Bane riceve un bonus di +4 ai tiri dei danni per il resto dell'incontro.

Resilienza Hobgoblin (reazione immediata, quando l'hobgoblin mano di Bane subisce un effetto che può essere terminato da un tiro salvezza; incontro)
L'hobgoblin mano di Bane effettua un tiro salvezza contro l'effetto scatenante.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Goblin
Abilità Atletica +11, Intimidire +14, Religione +11, Storia +13
For 22 (+10) **Des** 17 (+8) **Sag** 18 (+8)
Cos 20 (+9) **Int** 14 (+6) **Car** 21 (+9)
Equipaggiamento corazza di piastre, scudo pesante, mazzafrusto

Tattiche degli hobgoblin mano di Bane

Questi fanatici hobgoblin combattono per la gloria di Bane, il dio della guerra. Attirano quanti più nemici possibile accanto a loro, poi li colpiscono con il mazzafrusto.

Conoscenze degli hobgoblin

Se supera una prova di Natura, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: Gli hobgoblin vivono per fare la guerra. Una tipica tribù include una miscela di hobgoblin, goblin e bugbear, e il più forte degli hobgoblin ricopre la carica di capoguerra.

CD 20: Una tribù hobgoblin è fortemente protettiva della sua reputazione e prestigio militare. Gli incontri fra i gruppi provenienti da tribù diverse possono degenerare nella violenza se i membri non vengono tenuti a freno. Tuttavia, una causa comune può fare in modo che le tribù hobgoblin mettano da parte le loro controversie per la gloria di una grande guerra guidata da un potente leader.

CD 25: Come le usanze marziali, anche le tradizioni magiche hobgoblin mettono seriamente alla prova i limiti dei loro praticanti. Gli incantatori hobgoblin devono essere in grado di collaborare proficuamente con gli hobgoblin di truppa.

Gruppi di incontro

A volte i goblin si alleano o spadroneggiano sulle creature dalle inclinazioni simili. Non disdegnano nemmeno il lavoro mercenario: gli hobgoblin sono in questo caso i più affidabili. I goblin possono anche essere fatti schiavi.

Incontro di livello 1 (PE 500)
- 2 goblin combattenti (livello 1 schermagliatore)
- 2 scarabei di fuoco (livello 1 bruto)
- 1 goblin lamanera (livello 1 appostato)

Incontro di livello 3 (PE 750)
- 2 goblin tiratori scelti (livello 2 artigliere)
- 4 goblin combattenti (livello 1 schermagliatore)
- 4 goblin tagliatori (livello 1 gregario)

Incontro di livello 5 (PE 1.000)
- 1 goblin fattucchiere (livello 3 controllore)
- 2 goblin fenditeschio (livello 3 bruto)
- 2 goblin tiratori scelti (livello 2 artigliere)
- 12 goblin tagliatori (livello 1 gregario)

Incontro di livello 5 (PE 1.000)
- 1 bugbear combattente (livello 5 bruto)
- 2 hobgoblin arcieri (livello 3 artigliere)
- 3 goblin combattenti (livello 1 schermagliatore)
- 2 goblin lamanera (livello 1 appostato)

Incontro di livello 5 (PE 1.000)
- 1 hobgoblin comandante (livello 5 soldato)
- 3 bugbear combattenti (livello 5 bruto)
- 1 lupo feroce (livello 5 schermagliatore)

Incontro di livello 5 (PE 1.150)
- 1 goblin sottocapo (livello 4 controllore d'elite)
- 2 goblin fenditeschio (livello 3 bruto)
- 5 goblin combattenti (livello 1 schermagliatore)

Incontro di livello 6 (PE 1.200)
- 1 bugbear strangolatore (livello 6 appostato)
- 2 goblin fenditeschio (livello 3 bruto)
- 1 hobgoblin incantatore (livello 3 controllore)
- 1 orso delle caverne (livello 6 bruto d'elite)

Incontro di livello 7 (PE 1.500)
- 4 bugbear combattenti (livello 5 bruto)
- 1 oni infestatore notturno (livello 8 controllore d'elite)

Incontro di livello 7 (PE 1.500)
- 1 hobgoblin comandante (livello 5 soldato)
- 1 hobgoblin incantatore (livello 3 controllore)
- 5 hobgoblin soldati (livello 3 soldato)
- 1 worg (livello 9 bruto)

Incontro di livello 9 (PE 2.050)
- 1 hobgoblin mano di Bane (livello 8 soldato d'elite)
- 12 hobgoblin combattenti (livello 8 gregario)
- 1 behemoth codamazza (livello 7 soldato)

(Da sinistra a destra)
hobgoblin incantatore, hobgoblin comandante, hobgoblin soldato e hobgoblin arciere

STEVE PRESCOTT

GOLEM

I GOLEM SONO COSTRUTTI ANIMATI MAGICAMENTE, creati da maghi e altri maestri del sapere arcano per custodire importanti depositi di tesori.

I golem possiedono una consapevolezza appena sufficiente per eseguire gli ordini che vengono loro impartiti. Stolidi e inesorabili, ignorano ogni pericolo a parte quelli più ovvi.

Golem di Carne **Livello 12 Bruto d'elite**
Animato naturale Grande (costrutto) PE 1.400

Iniziativa +4 **Sensi** Percezione +5; scurovisione
PF 304; **Sanguinante** 152; vedi anche *attacco berserker*
CA 26; **Tempra** 29, **Riflessi** 21, **Volontà** 22
Tiri salvezza +2
Velocità 6; non può scattare
Punti azione 1

(standard) **Schianto** (standard; a volontà)
Portata 2; +16 contro CA (+18 quando è sanguinante); 2d8 + 5 danni, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Doppio Attacco (standard; a volontà)
Il golem di carne compie due attacchi di schianto.

Attacco Berserker (reazione immediata, quando il golem viene danneggiato da un attacco mentre è sanguinante; a volontà)
Il golem di carne compie un attacco di schianto contro un bersaglio casuale entro la sua portata.

Furore del Golem (standard; ricarica ⚄ ⚅)
Il golem di carne si muove fino alla propria velocità più 2 e può muoversi attraverso gli spazi dei nemici, provocando normalmente i loro attacchi di opportunità. Quando entra nello spazio di una creatura (nemica o alleata), il golem compie un attacco di schianto contro di essa. La creatura rimane nel proprio spazio, e il golem deve lasciarlo dopo avere compiuto l'attacco. Il golem deve terminare il proprio movimento in uno spazio non occupato.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
For 20 (+11) **Des** 7 (+4) **Sag** 8 (+5)
Cos 22 (+12) **Int** 3 (+2) **Car** 3 (+2)

TATTICHE DEI GOLEM DI CARNE

Un golem di carne impiega *furore del golem* per colpire quanti più nemici possibile. Successivamente compie normali attacchi di schianto contro l'avversario più grande o più robusto alla sua portata. Utilizza di nuovo *furore del golem* non appena il potere si ricarica.

CONOSCENZE DEI GOLEM

Se supera una prova di Arcano o Natura, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 20: Un golem riceve la "vita" mediante una scintilla animatrice proveniente dal Caos Elementale. Questa scintilla non è un'anima o una creatura indipendente, ma semplice vitalità grezza che conferisce al golem il potere di muoversi e un barlume di consapevolezza.

CD 25: Il creatore di un golem detiene il controllo totale sulle sue azioni. Se il creatore non è presente, il golem tenta di obbedire agli ultimi ordini che ha ricevuto al meglio delle proprie capacità.

GRUPPI DI INCONTRO

I golem si possono incontrare insieme a una varietà di altri esseri ai quali hanno ricevuto l'ordine di obbedire.

Incontro di livello 13 (PE 4.200)
- 2 golem di carne (livello 12 bruto d'elite)
- 1 lamia (livello 12 controllore d'elite)

Golem di Pietra **Livello 17 Soldato d'elite**
Animato naturale Grande (costrutto) PE 3.200

Iniziativa +8 **Sensi** Percezione +7; scurovisione
PF 336; **Sanguinante** 168; vedi anche *morte esplosiva*
CA 33; **Tempra** 33, **Riflessi** 24, **Volontà** 24
Immunità malattia, veleno, sonno
Tiri salvezza +2
Velocità 6; non può scattare
Punti azione 1

(standard) **Schianto** (standard; a volontà)
Portata 2; +23 contro CA; 3d6 + 7 danni, e il bersaglio viene spinto di 1 quadretto ed è frastornato (tiro salvezza termina).

Doppio Attacco (standard; a volontà)
Il golem di pietra compie due attacchi di schianto.

Furore del Golem (standard; ricarica ⚄ ⚅)
Il golem di pietra si muove fino alla propria velocità più 2 e può muoversi attraverso gli spazi dei nemici, provocando normalmente i loro attacchi di opportunità. Quando entra nello spazio di una creatura (nemica o alleata), il golem compie un attacco di schianto contro di essa. La creatura rimane nel proprio spazio, e il golem deve lasciarlo dopo avere compiuto l'attacco. Il golem deve terminare il proprio movimento in uno spazio non occupato.

Morte Esplosiva (quando è ridotto a 0 punti ferita)
Il golem di pietra esplode in una scarica di sassi frastagliati. Emanazione ravvicinata 1; +23 contro CA; 2d6 + 7 danni, e lo spazio che occupava diventa terreno difficile fino a quando non viene sgombrato.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
For 24 (+15) **Des** 7 (+6) **Sag** 8 (+7)
Cos 24 (+15) **Int** 3 (+4) **Car** 3 (+4)

TATTICHE DEI GOLEM DI PIETRA

Un golem di pietra usa tattiche simili a quelle del golem di carne, imperversando con *furore del golem* e compiendo *doppi attacchi* quando gli è possibile farlo.

DOUG KOVACS

GORGONE

Una gorgone è una bestia elementale armata con una micidiale arma a soffio. Sebbene abbiano un pessimo carattere, le gorgoni possono essere domate dalle creature elementali più intelligenti o dai giganti, allo scopo di servire come cavalcature o animali da compagnia.

Conoscenze delle gorgoni

Se supera una prova di Arcano, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 20: Le gorgoni selvatiche si aggirano in piccole mandrie composte da tre a sette individui, comprendenti un maschio (a volte chiamato toro) e diverse femmine. I giovani maschi devono sfidare e battere un toro per guidare la mandria, e quelli che non ci riescono viaggiano da soli o in coppie.

Gruppi di incontro

I giganti e altri potenti umanoidi addomesticano a volte queste bestie feroci. In particolare, i titani delle tempeste amano tenere presso di loro mandrie di gorgoni delle tempeste.

Incontro di livello 27 (PE 58.000)

- 2 gorgoni delle tempeste (livello 26 schermagliatore)
- 1 titano delle tempeste (livello 27 controllore d'elite)
- 2 dragonidi campioni (livello 26 soldato)

Gorgone di Ferro **Livello 11 Soldato**
Bestia elementale Grande (terra) PE 600

Iniziativa +9 **Sensi** Percezione +8; vista reale 6
PF 120; **Sanguinante** 60
CA 25; **Tempra** 25, **Riflessi** 20, **Volontà** 21
Immunità essere buttata a terra, pietrificazione, spingere/tirare/slittare
Velocità 6 (camminare sulla terra)

(+) **Cornata** (standard; a volontà)
+17 contro CA; 1d10 + 6 danni.

† **Carica Squassaterra** (standard; ricarica ⚄ ⚅)
La gorgone di ferro compie un attacco di carica; +15 contro Tempra; 2d10 + 6 danni, e se il bersaglio è Medio o inferiore, viene spinto di 3 quadretti e buttato a terra prono.

† **Travolgimento** (standard; a volontà)
La gorgone di ferro può muoversi fino alla propria velocità ed entrare negli spazi dei nemici. Questo movimento provoca attacchi di opportunità, e la gorgone di ferro deve terminarlo in uno spazio non occupato. Quando entra nello spazio di un nemico, la gorgone compie un attacco di travolgimento: +15 contro Riflessi; 1d8 + 6 danni, e il bersaglio viene buttato a terra prono.

⇢ **Soffio Pietrificante** (standard; ricarica ⚅) ✦ **Veleno**
Propagazione ravvicinata 3; le gorgoni sono immuni; +15 contro Tempra; 2d6 + 7 danni da veleno, e il bersaglio è frastornato e rallentato (tiro salvezza termina entrambi). *Primo tiro salvezza fallito:* Il bersaglio è immobilizzato anziché rallentato. *Secondo tiro salvezza fallito:* Il bersaglio è pietrificato (nessun tiro salvezza).

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
For 22 (+11) **Des** 14 (+7) **Sag** 17 (+8)
Cos 24 (+12) **Int** 2 (+1) **Car** 6 (+3)

Tattiche delle gorgoni di ferro

Una gorgone di ferro inizia la battaglia con una *carica squassaterra*. Giunta in mezzo ai suoi nemici, la creatura scatena il suo *soffio pietrificante*, poi incorna qualsiasi superstite.

Gorgone delle Tempeste **Livello 16 Schermagliatore**
Bestia elementale Grande PE 9.000

Iniziativa +21 **Sensi** Percezione +19; vista reale 6
Furia Tempestosa (Fulmine) aura 5; qualsiasi creatura che entri o inizi il proprio turno nell'aura subisce 20 danni da fulmine.
PF 248; **Sanguinante** 124
CA 42; **Tempra** 40, **Riflessi** 35, **Volontà** 35
Immunità essere buttata a terra, pietrificazione, spingere/tirare/slittare
Resistenza 20 fulmine, 20 tuono
Velocità 8, volo 10 (fluttuare); vedi anche *attacco mobile in mischia*

(+) **Cornata** (standard; a volontà) ✦ **Tuono**
+31 contro CA; 1d10 + 12 danni più 2d8 danni da tuono, e il bersaglio viene spinto di 2 quadretti e buttato a terra prono.

† **Attacco Mobile in Mischia** (standard; a volontà)
La gorgone delle tempeste può muoversi fino a metà della propria velocità e compiere un attacco basilare in mischia in qualsiasi punto del suo movimento. La creatura non provoca attacchi di opportunità quando si allontana dal bersaglio del suo attacco.

† **Travolgimento** (standard; a volontà)
La gorgone delle tempeste può muoversi fino alla propria velocità ed entrare negli spazi dei nemici. Questo movimento provoca attacchi di opportunità, e la gorgone deve terminarlo in uno spazio non occupato. Quando entra nello spazio di un nemico, la gorgone compie un attacco di travolgimento: +29 contro Riflessi; 1d10 + 10 danni, e il bersaglio viene buttato a terra prono.

⇢ **Soffio Tempestoso** (standard; ricarica ⚅) ✦ **Fulmine, Tuono**
Propagazione ravvicinata 5; +29 contro Tempra; 2d10 + 20 da fulmine e da tuono.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
For 30 (+23) **Des** 22 (+19) **Sag** 23 (+19)
Cos 32 (+24) **Int** 2 (+9) **Car** 8 (+12)

Tattiche delle gorgoni delle tempeste

Una gorgone delle tempeste comincia lo scontro con *soffio tempestoso*, seguito da un attacco di carica o *travolgimento* per sfruttare a proprio vantaggio la potente cornata.

SAM WOOD

GRELL

I GRELL SONO PREDATORI VOLANTI E TENTACOLATI che infestano le gallerie del Sottosuolo, assalendo gli ignari passanti.

Quasi tutti i grell sono cacciatori feroci e solitari che interagiscono raramente con altri della loro specie. A volte, però, si radunano in grandi colonie consistenti di dozzine di individui. Sebbene siano privi di vista, i grell possiedono la capacità di percepire psichicamente l'ambiente circostante.

Grell **Livello 7 Soldato d'elite**
Bestia magica aberrante Media (cieca) PE 600

Iniziativa +9 **Sensi** Percezione +9; vista cieca 12
PF 156; **Sanguinante** 78
CA 22 (24 mentre il grell ha afferrato un nemico); **Tempra** 19, **Riflessi** 20, **Volontà** 17
Immunità sguardo
Tiri salvezza +2
Velocità 1 (maldestro), volo 6 (fluttuare)
Punti azione 1

Sferzata di Tentacolo (standard; a volontà) ✦ **Veleno**
Portata 2; +12 contro CA; 3d8 + 4 danni, e il bersaglio è rallentato e subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina entrambi).

Presa di Tentacolo (standard; a volontà)
Portata 2; +12 contro Tempra; 2d8 + 4 danni, e il bersaglio è afferrato. Il grell può afferrare solo una creatura alla volta.

Morso Velenoso (minore 1/round; a volontà) ✦ **Veleno**
Solo bersagli afferrati; +12 contro CA; 1d8 + 4 danni, e il bersaglio è stordito (tiro salvezza termina).

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Gergo delle Profondità
Abilità Furtività +17

For 12 (+4)	**Des** 19 (+7)	**Sag** 12 (+4)
Cos 14 (+5)	**Int** 10 (+3)	**Car** 9 (+2)

TATTICHE DEI GRELL

Abili allestitori di imboscate, i grell fluttuano al di sopra di arcate o imboccature di gallerie e aspettano al varco le prede. Quando delle potenziali vittime gli passano sotto, un grell discende dalle ombre e colpisce con i suoi tentacoli. Contro piccoli gruppi di individui, i grell iniziano la battaglia con *presa di tentacolo*, seguita da *morso velenoso* contro la preda afferrata. Se combatte un gruppo più numeroso, un grell sfianca gli avversari con *sferzate di tentacolo* prima di afferrare il bersaglio che ha scelto.

Grell Filosofo **Livello 11 Controllore d'elite**
Bestia magica aberrante Media (cieca) PE 1.200

Iniziativa +10 **Sensi** Percezione +12; vista cieca 12
PF 224; **Sanguinante** 112
CA 27; **Tempra** 21, **Riflessi** 24, **Volontà** 23
Immunità sguardo; **Resistenza** 20 fulmine
Tiri salvezza +2
Velocità 1 (maldestro), volo 6 (fluttuare)
Punti azione 1

Sferzata di Tentacolo (standard; a volontà) ✦ **Veleno**
Portata 2; +17 contro CA; 3d8 + 5 danni, e il bersaglio è rallentato e subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina entrambi).

Lancia di Fulmini (standard; a volontà) ✦ **Fulmine**
Gittata 10; +14 contro Riflessi; 3d6 + 6 danni da fulmine, e il bersaglio è accecato (tiro salvezza termina).

Tempesta Psichica (standard; ricarica ⚅) ✦ **Psichico, Zona**
Emanazione ad area 2 entro 10; +14 contro Volontà; 3d8 + 3 danni psichici, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina). La tempesta psichica è una zona che dura fino alla fine dell'incontro. Qualsiasi creatura che entri nella zona è frastornata (tiro salvezza termina).

Mente Venefica (standard; a volontà) ✦ **Psichico**
Emanazione ravvicinata 3; bersagli nemici; +15 contro Volontà; 2d8 + 5 danni psichici, e il bersaglio deve scegliere un bersaglio casuale per qualunque attacco in mischia che compia (tiro salvezza termina).

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Gergo delle Profondità
Abilità Arcano +13, Furtività +20

For 14 (+7)	**Des** 21 (+10)	**Sag** 14 (+7)
Cos 16 (+8)	**Int** 16 (+8)	**Car** 13 (+6)

TATTICHE DEI GRELL FILOSOFI

Un grell filosofo in genere resta nelle retrovie, lasciando che siano i suoi cugini più deboli a occuparsi della mischia. Utilizza *lancia di fulmini* per accecare i nemici e *tempesta psichica* contro avversari numerosi. Conserva invece *mente venefica* per quando i nemici si avvicinano.

CONOSCENZE DEI GRELL

Se supera una prova di Dungeon, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: I grell sono cacciatori solitari e maligni che detestano la luce del sole e preferiscono appostarsi sotto terra. Fluttuano silenziosi attraverso l'aria e amano calare sulle vittime dall'alto, afferrandole con i loro tentacoli velenosi.

GRUPPI DI INCONTRO

L'incontro più comune con i grell è un singolo, feroce esemplare che attende in agguato. A volte, però, un capo colonia guida un gruppo di queste creature in cerca di cibo, schiavi o informazioni.

Incontro di livello 11 (PE 3.100)
- 1 grell filosofo (livello 11 controllore d'elite)
- 2 grell (livello 7 soldato d'elite)
- 4 trogloditi combattenti (livello 12 gregario)

FRANCIS TSAI

GRICK

I GRICK SONO ABITANTI VERMIFORMI DEI DUNGEON che cacciano in branco, innaturalmente robusti e altamente resistenti ai danni.

Grick	**Livello 7 Bruto**
Bestia aberrante Media	PE 300

Iniziativa +4 **Sensi** Percezione +10; scurovisione
PF 96; **Sanguinante** 48
CA 19; **Tempra** 19, **Riflessi** 14, **Volontà** 15
Resistenza 5 contro effetti che prendono di mira la CA
Velocità 6, scalata 4

(+) **Sferzata di Tentacolo** (standard; a volontà)
+10 contro CA; 2d6 + 4 danni, e 5 danni continuati (tiro salvezza termina).

Fiancheggiatore Esperto
Il grick riceve un bonus di +2 ai tiri per colpire un nemico attaccato ai fianchi.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
Abilità Furtività +9, Tenacia +11

For 18 (+7)	**Des** 13 (+4)	**Sag** 14 (+5)
Cos 16 (+6)	**Int** 2 (-1)	**Car** 7 (+1)

TATTICHE DEI GRICK

I grick sono cacciatori da branco. Aggrediscono istintivamente in gruppo la stessa preda, soverchiando un singolo bersaglio e facendolo a pezzi prima di rivolgere la loro attenzione alle altre creature nei dintorni. I grick tentano istintivamente di attaccare gli avversari ai fianchi.

Grick Alfa	**Livello 9 Bruto (Guida)**
Bestia aberrante Grande	PE 400

Iniziativa +5 **Sensi** Percezione +11; scurovisione
PF 116; **Sanguinante** 58
CA 21; **Tempra** 22, **Riflessi** 17, **Volontà** 18
Resistenza 5 contro effetti che prendono di mira la CA
Velocità 7, scalata 4

(+) **Sferzata di Tentacolo** (standard; a volontà)
Portata 2; +13 contro CA; 2d8 + 5 danni, e il bersaglio è afferrato (finché non sfugge) e subisce 5 danni continuati (tiro salvezza termina).

Morso Crudele (standard; a volontà)
Solo bersaglio afferrato; colpisce automaticamente; 1d8 + 5 danni.

Fiancheggiatore Esperto
Il grick alfa riceve un bonus di +2 ai tiri per colpire un nemico attaccato ai fianchi.

Stretta Bloccante
Gli alleati del grick alfa ricevono un bonus di +2 ai tiri per colpire un nemico afferrato da questa creatura.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
Abilità Furtività +10, Tenacia +12

For 20 (+9)	**Des** 13 (+5)	**Sag** 15 (+6)
Cos 16 (+7)	**Int** 2 (+0)	**Car** 7 (+2)

TATTICHE DEI GRICK ALFA

Un grick alfa compie una *sferzata di tentacolo* e afferra la sua preda, mordendola nei round successivi mentre utilizza *stretta bloccante* per consentire ai grick suoi alleati di fare a pezzi la creatura afferrata.

PETE VENTERS

CONOSCENZE DEI GRICK

Se supera una prova di Dungeon, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: Un grick attacca ferocemente quando il suo nido viene minacciato o quando ha fame... e ha *sempre* fame. Abituati a cacciare in branco, i grick sono molto più pericolosi quando riescono ad attaccare una preda ai fianchi.

CD 20: Se le prede iniziano a scarseggiare sul suo terreno preferito, un grick va a caccia in superficie durante la notte, ritornando sempre al riparo prima che la fulgida luce del giorno bruci i suoi minuscoli occhietti.

GRUPPI DI INCONTRO

Di solito i grick cacciano in branco, e altri predatori potrebbero seguirli per tentare di rubare le loro prede. A volte, anche altre creature aberranti costringono i grick a servirle.

Incontro di livello 8 (PE 1.900)
- 1 grick alfa (livello 9 bruto)
- 3 grick (livello 7 bruto)
- 2 uccelli stigei feroci (livello 7 appostato)

Incontro di livello 9 (PE 2.450)
- 2 grick alfa (livello 9 bruto)
- 1 fauce gorgogliante (livello 10 controllore)
- 2 progenie aberranti berserker (livello 9 soldato)
- 1 progenie aberrante dilaniatrice (livello 8 schermagliatore)

GRIFONE

I GRIFONI SONO FIERI E MAESTOSI CACCIATORI dell'aria. Fanno il nido negli angoli remoti del mondo, e talvolta sconfinano nella Selva Fatata. Esistono molti tipi di grifoni, e tutti hanno ali piumate, un becco affilato, zampe anteriori artigliate e i quarti posteriori di una bestia non volante.

Le uova di grifone sono molto ricercate, in quanto i giovani grifoni possono essere addestrati come cavalcature.

Conoscenze dei grifoni

Se supera una prova di Natura, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: I grifoni sono difficili da domare, ma le storie sono piene di elfi ed eladrin che li controllano magicamente e li cavalcano in battaglia. Gli ippogrifi, d'altro canto, sono facili da cavalcare, anche in combattimento. Per questa ragione, sono le cavalcature volanti più comuni presso le razze civilizzate del mondo.

L'allevamento di ippogrifi dà risultati sicuri: incrociare un ippogrifo con un cavallo produce o un altro ippogrifo o un cavallo capriccioso. Gli ippogrifi sono cavalcature costose, perciò il furto e il contrabbando degli esemplari giovani è una redditizia attività criminale.

CD 20: Il nido di un grifone contiene tipicamente solo una o due uova. Le uova di grifone e ippogrifo possono essere vendute fino a 1.000 mo l'una ai potenziali compratori, che includono persone eccentriche intenzionate a sfoggiare la creatura in gabbia, malintenzionati che hanno bisogno di un feroce animale da guardia, o incantatori che ritengono di potere addestrare un giovane grifone per mezzo della magia.

CD 25: I grifoni brinardente sono nativi del Caos Elementale. Gli arconti del ghiaccio si alleano con essi, e a volte anche gli efreeti li catturano e li obbligano a servirli.

Gruppi di incontro

I grifoni si incontrano più frequentemente nelle aree selvagge, a caccia di prede. Gli ippogrifi, invece, sono più spesso incontrati in qualità di cavalcature. I grifoni brinardente militano spesso al fianco di creature elementali al servizio di qualche signore elementale.

Incontro di livello 5 (PE 1.075)
- 3 ippogrifi (livello 5 schermagliatore)
- 1 umano incantatore (livello 4 artigliere)
- 2 umani guardiani (livello 3 soldato)

Incontro di livello 5 (PE 1.150)
- 1 ippogrifo destriero del terrore (livello 5 soldato)
- 1 forgiato capitano (livello 6 soldato)
- 3 forgiati soldati (livello 4 soldato)

Incontro di livello 6 (PE 1.200)
- 2 grifoni (livello 7 bruto)
- 2 eladrin cavalieri fatati (livello 7 soldato)

Incontro di livello 20 (PE 15.600)
- 1 grifone brinardente (livello 20 schermagliatore)
- 1 ghaele dell'inverno (livello 21 artigliere)
- 2 arconti del fuoco acciaio divampante (livello 19 soldato)
- 2 arconti del ghiaccio martelli di brina (livello 19 soldato)

Ippogrifo **Livello 5 Schermagliatore**
Bestia naturale Grande (cavalcatura) PE 200

Iniziativa +7 **Sensi** Percezione +8
PF 64; **Sanguinante** 32
CA 18; **Tempra** 17, **Riflessi** 15, **Volontà** 13
Velocità 4, volo 10, volo esteso 15; vedi anche *attacco in volo*

(+) **Morso** (standard; a volontà)
+8 contro CA; 2d6 + 5 danni.

+ **Picchiata Sopraffacente** (standard, solo quando è in volo; a volontà)
L'ippogrifo carica un nemico Medio o inferiore; +9 contro CA; 2d8 + 5 danni, e il bersaglio viene buttato a terra prono. Dopo avere attaccato, l'ippogrifo atterra in uno spazio non occupato adiacente al bersaglio.

+ **Attacco in Volo** (standard; a volontà)
L'ippogrifo vola fino a 10 quadretti e compie un attacco basilare in mischia in qualsiasi punto del proprio movimento. L'ippogrifo non provoca attacchi di opportunità quando si allontana dal bersaglio dell'attacco.

Agilità Aerea (quando è cavalcato da una creatura amichevole di 5° livello o superiore; a volontà) ✦ Cavalcatura
Mentre vola, un ippogrifo concede al suo cavaliere un bonus di +1 a tutte le difese.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
For 19 (+6) **Des** 17 (+5) **Sag** 12 (+3)
Cos 16 (+5) **Int** 2 (-2) **Car** 6 (+0)

Tattiche degli ippogrifi

Un ippogrifo miscela attacchi aerei e terrestri, e di solito inizia lo scontro con una *picchiata sopraffacente*. Mancando della ferocia dei suoi cugini grifoni selvatici, l'ippogrifo tenta solitamente di scappare una volta reso sanguinante (a meno che non sia sotto il controllo di un cavaliere).

Ippogrifo Destriero del Terrore **Livello 5 Soldato**
Bestia naturale Grande (cavalcatura) PE 200

Iniziativa +7 **Sensi** Percezione +8
PF 66; **Sanguinante** 33
CA 21; **Tempra** 21, **Riflessi** 19, **Volontà** 17
Velocità 4, volo 10, volo esteso 12

(+) **Morso** (standard; a volontà)
+10 contro CA; 2d6 + 5 danni.

+ **Schianto d'Ala** (interruzione immediata, quando un nemico adiacente scatta o si muove in un quadretto non adiacente; a volontà)
+8 contro Riflessi; 1d6 + 5 danni, e il bersaglio viene buttato a terra prono. L'ippogrifo destriero del terrore non può utilizzare questo potere mentre sta volando.

Cavalcatura Robusta (quando è cavalcato da una creatura amichevole di 5° livello o superiore; a volontà) ✦ **Cavalcatura**
Quando un attacco costringe il destriero del terrore a muoversi, si muove di 1 quadretto in meno di quanto previsto dall'effetto dell'attacco. Quando un attacco butterebbe l'ippogrifo o il suo cavaliere a terra proni, il destriero del terrore può effettuare un immediato tiro salvezza per impedire a se stesso o al suo cavaliere di cadere.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
For 21 (+7) **Des** 17 (+5) **Sag** 12 (+3)
Cos 18 (+6) **Int** 2 (-2) **Car** 6 (+0)

Tattiche degli ippogrifi destrieri del terrore

Un ippogrifo destriero del terrore è appesantito dalla bardatura metallica corazzata, e combatte con maggiore efficacia quando si trova a terra.

(Da sinistra a destra) grifone, ippogrifo, grifone brinardente

Grifone	**Livello 7 Bruto**
Bestia naturale Grande (cavalcatura)	PE 300

Iniziativa +6 **Sensi** Percezione +9
PF 98; **Sanguinante** 49; vedi anche *frenesia sanguinaria*
CA 18; **Tempra** 19, **Riflessi** 15, **Volontà** 14; vedi anche *frenesia sanguinaria*
Immunità paura (solo quando è sanguinante)
Velocità 6, volo 10, volo esteso 15

(+) **Artigli** (standard; a volontà)
+10 contro CA; 2d6 + 7 danni.

+ **Cavalcatura Furibonda** (quando è cavalcato da una creatura amichevole di 7° livello o superiore; a volontà) ✦ **Cavalcatura**
Quando carica, il grifone compie due attacchi con gli artigli in aggiunta all'attacco di carica del suo cavaliere.

Frenesia Sanguinaria (solo quando è sanguinante)
Il grifone può compiere un'azione di movimento aggiuntiva in ogni turno. Riceve inoltre un bonus di +2 ai tiri per colpire e subisce una penalità di -2 a tutte le difese.

Carica Tonante (standard; solo quando è in volo; a volontà)
Quando il grifone carica, riceve un bonus di +4 al suo tiro per colpire, invece del consueto bonus di +1.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -

For 20 (+8)	**Des** 16 (+6)	**Sag** 12 (+4)
Cos 18 (+7)	**Int** 2 (-1)	**Car** 6 (+1)

Tattiche dei grifoni

I grifoni iniziano la maggior parte degli scontri prendendo il volo (se non sono già in aria) e usando *carica tonante* per piombare sui nemici e graffiarli con gli artigli. Dopo avere attaccato, volano via e fanno un giro per gettarsi di nuovo in picchiata. Una volta resi sanguinanti, i grifoni non conoscono la paura, e combattono fino alla morte in preda a una frenesia brutale.

Grifone Brinardente	**Livello 20 Schermagliatore**
Bestia elementale Grande (cavalcatura, freddo)	PE 2.800

Iniziativa +17 **Sensi** Percezione +14
PF 186; **Sanguinante** 93
CA 35; **Tempra** 37, **Riflessi** 33, **Volontà** 32
Resistenza 10 freddo, 10 fuoco
Velocità 5, volo 10, volo esteso 15; vedi anche *attacco in volo*

(+) **Morso** (standard; a volontà) ✦ **Freddo**
+25 contro CA; 1d8 + 7 danni più 1d10 danni da freddo.

+ **Attacco in Volo** (standard; a volontà)
Il grifone brinardente vola fino a 10 quadretti e compie un attacco basilare in mischia in qualsiasi punto del proprio movimento. Il grifone non provoca attacchi di opportunità quando si allontana dal bersaglio dell'attacco.

Getto di Brinardente (standard; inizia scarico; si ricarica dopo che il grifone ha colpito due volte con un attacco con il morso) ✦ **Fuoco**
Propagazione ravvicinata 5; +23 contro Riflessi; 2d10 + 5 danni da fuoco.

Resistenza del Cavaliere (quando è cavalcato da una creatura amichevole di 20° livello o superiore; a volontà) ✦ **Cavalcatura**
Il grifone brinardente concede al suo cavaliere resistenza 10 freddo 10 e resistenza 10 fuoco.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -

For 24 (+17)	**Des** 20 (+15)	**Sag** 18 (+14)
Cos 18 (+14)	**Int** 4 (+7)	**Car** 10 (+10)

Tattiche dei grifoni brinardente

Un grifone brinardente in volo utilizza *attacco in volo* per aggredire un nemico prima di atterrare. Il morso della creatura attinge il calore corporeo del bersaglio, facendo ardere di fiamme azzurre il corno del grifone. Quando ha assorbito abbastanza calore, il grifone brinardente può rilasciare l'energia che ha preso mediante uno sbuffo di fuoco dalla bocca.

HEATHER HUDSON

GRIMLOCK

Abitanti del Sottosuolo privi della vista, i grimlock sono spesso asserviti a mostri più potenti. Fanno affidamento sulla loro vista cieca per percepire l'ambiente circostante e sono creature violente e crudeli.

Grimlock Gregario **Livello 14 Gregario**
Umanoide naturale Medio (cieco) PE 250
Iniziativa +6 **Sensi** Percezione +7; vista cieca 10
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.
CA 24; **Tempra** 24, **Riflessi** 23, **Volontà** 23
Immunità sguardo
Velocità 6
(+) **Ascia Bipenne** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+17 contro CA; 7 danni (9 danni contro un bersaglio sanguinante).
Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Gergo delle Profondità
For 17 (+8) **Des** 12 (+6) **Sag** 15 (+7)
Cos 14 (+7) **Int** 7 (+3) **Car** 9 (+4)
Equipaggiamento ascia bipenne

Grimlock Seguace **Livello 22 Gregario**
Umanoide naturale Medio (cieco) PE 1.038
Iniziativa +9 **Sensi** Percezione +10; vista cieca 10
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.
CA 35; **Tempra** 32, **Riflessi** 30, **Volontà** 30
Immunità sguardo
Velocità 6
(+) **Ascia Bipenne** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+25 contro CA; 9 danni (12 danni contro un bersaglio sanguinante).
Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Gergo delle Profondità
For 17 (+11) **Des** 12 (+9) **Sag** 15 (+10)
Cos 14 (+10) **Int** 7 (+6) **Car** 9 (+7)
Equipaggiamento ascia bipenne

Grimlock Assalitore **Livello 11 Schermagliatore**
Umanoide naturale Medio (cieco) PE 600
Iniziativa +9 **Sensi** Percezione +7; vista cieca 10
PF 110; **Sanguinante** 55; vedi anche *scatto offensivo*
CA 26; **Tempra** 25, **Riflessi** 23, **Volontà** 23
Immunità sguardo
Velocità 6
(+) **Ascia Bipenne** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+16 contro CA; 1d12 + 5 danni (crit 2d12 + 17).
† **Scatto Offensivo** (reazione immediata, quando un nemico si muove entro 2 quadretti dal grimlock e attacca un suo alleato; si ricarica quando il grimlock è reso sanguinante per la prima volta)
Il grimlock assalitore scatta e compie un attacco basilare in mischia contro il nemico.
Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Gergo delle Profondità
Abilità Atletica +15, Tenacia +12
For 20 (+10) **Des** 14 (+7) **Sag** 15 (+7)
Cos 14 (+7) **Int** 9 (+4) **Car** 9 (+4)
Equipaggiamento ascia bipenne

Grimlock Berserker **Livello 13 Bruto**
Umanoide naturale Medio (cieco) PE 800
Iniziativa +7 **Sensi** Percezione +8; vista cieca 10
PF 156; **Sanguinante** 78
CA 25; **Tempra** 27, **Riflessi** 22, **Volontà** 23
Immunità sguardo
Velocità 6
(+) **Ascia Bipenne** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+16 contro CA; 1d12 + 6 danni (crit 2d12 + 18).
† **Attacco Poderoso** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Richiede ascia bipenne; +14 contro CA; 1d12 + 12 danni (crit 2d12 + 24).
† **Attacco Frenetico** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Il grimlock berserker compie due attacchi con l'ascia bipenne contro un avversario sanguinante.
Ira del Grimlock
Quando il grimlock berserker rende sanguinante un nemico, riceve 10 punti ferita temporanei.
Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Gergo delle Profondità
Abilità Atletica +17, Tenacia +14
For 22 (+12) **Des** 12 (+7) **Sag** 15 (+8)
Cos 16 (+9) **Int** 7 (+4) **Car** 9 (+5)
Equipaggiamento ascia bipenne

Tattiche dei grimlock

Dato che i grimlock non sono molto intelligenti, le loro tattiche si limitano alla forza bruta. I gregari attaccano in gruppo l'avversario più vicino, ma i grimlock individuali esultano nel combattimento uno contro uno.

Conoscenze dei grimlock

Se supera una prova di Natura, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: I grimlock sono bruti omicidi che preferiscono la carne cruda e fresca, preferibilmente umana. Essendosi evoluti in creature prive di occhi, si affidano alla vista cieca per individuare i loro nemici.

Gruppi di incontro

I grimlock vengono di solito incontrati in piccoli gruppi. A volte li si vede al comando di meduse o mind flayer.

Incontro di livello 13 (PE 4.200)
✦ 2 grimlock berserker (livello 13 bruto)
✦ 2 orrori uncinati (livello 13 soldato)
✦ 1 mind flayer infiltrato (livello 14 appostato)

GUARDIANO

I GUARDIANI SONO COSTRUTTI CREATI DAGLI INCANTATORI affinché svolgano servizi di guardie del corpo, e proteggono i loro padroni con diligenza irremovibile.

Guardiano Protettore	**Livello 14 Soldato**
Animato naturale Grande (costrutto)	PE 1.000

Iniziativa +9 **Sensi** Percezione +15; scurovisione
Proteggere aura 2; fino a quando il suo padrone si trova nell'aura, il guardiano protettore gli concede un bonus di +2 a tutte le difese e subisce metà dei suoi danni finché non viene distrutto.
PF 138; **Sanguinante** 69
CA 30; **Tempra** 29, **Riflessi** 22, **Volontà** 27
Immunità charme, malattia, paura, sonno, veleno
Velocità 4

(+) **Schianto** (standard; a volontà)
Portata 2; +20 contro CA; 2d6 + 7 danni.

Allineamento Senza allineamento		**Linguaggi** -
For 24 (+14)	**Des** 10 (+7)	**Sag** 16 (+10)
Cos 18 (+11)	**Int** 7 (+5)	**Car** 9 (+6)

TATTICHE DEI GUARDIANI PROTETTORI

Un guardiano protettore resta entro 2 quadretti dal suo padrone e attacca qualsiasi nemico rappresenti la minaccia più immediata alla sua incolumità.

Guardiano da Battaglia	**Livello 17 Controllore**
Animato naturale Grande (costrutto)	PE 1.600

Iniziativa +8 **Sensi** Percezione +15; scurovisione
PF 163; **Sanguinante** 81
CA 32; **Tempra** 32, **Riflessi** 26, **Volontà** 29
Immunità charme, malattia, paura, sonno, veleno
Velocità 8

(+) **Schianto** (standard; a volontà)
Portata 2; +19 contro CA; 3d6 + 7 danni, e il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).

Bloccare Carica (interruzione immediata, quando un nemico termina la porzione di movimento di una carica entro 8 quadretti dal guardiano da battaglia; a volontà)
Il guardiano da battaglia carica il nemico e compie un attacco di schianto. Se l'attacco colpisce, il bersaglio viene buttato a terra prono.

Coprire Ritirata
Un alleato adiacente a un guardiano da battaglia non provoca attacchi di opportunità quando si muove, a patto che rimanga adiacente al costrutto.

Allineamento Senza allineamento		**Linguaggi** -
For 24 (+14)	**Des** 11 (+8)	**Sag** 14 (+10)
Cos 19 (+12)	**Int** 7 (+6)	**Car** 11 (+8)

TATTICHE DEI GUARDIANI DA BATTAGLIA

Quando riceve un incarico di protezione, un guardiano da battaglia utilizza il suo potere *bloccare carica* e attacchi di schianto per immobilizzare i nemici mentre copre la ritirata del suo padrone.

CONOSCENZE DEI GUARDIANI

Se supera una prova di Arcano, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 20: Un guardiano viene creato tramite un rituale, la cui componente principale è un amuleto al quale il guardiano è legato.

CD 25: Un guardiano obbedisce ai comandi verbali del padrone al meglio delle sue capacità, sebbene non sia molto abile in qualsiasi attività a parte combattimento e semplici lavori fisici. È anche possibile ordinargli di compiere particolari azioni in momenti specifici o quando vengono soddisfatte determinate condizioni.

CD 30: Se il padrone di un guardiano muore, il guardiano continua a eseguire l'ultimo ordine che ha ricevuto fino a quando il suo amuleto di controllo non finisce in possesso di un nuovo padrone che gli impartisce nuove istruzioni.

GRUPPI DI INCONTRO

I guardiani vengono incontrati quasi sempre in compagnia dei loro creatori.

Incontro di livello 14 (PE 5.200)
- 1 guardiano protettore (livello 14 bruto)
- 1 githzerai mago mentale (livello 14 artigliere)
- 4 slaad grigi (livello 13 schermagliatore)

HANZ VOLLINKEL

Gli halfling sono una razza civilizzata di coraggiosi umanoidi che abitano nei pressi dei corsi d'acqua e sono i benvenuti in molte terre. Piccoli nelle dimensioni, gli halfling sono più tenaci di quanto sembri a prima vista, e impavidi di fronte al pericolo.

Gli halfling vivono in mezzo ad altre razze civilizzate. Si uniscono anche ad altri della loro razza per formare piccole comunità sulle rive dei fiumi, pescando il loro cibo e utilizzando i corsi d'acqua per viaggiare.

Conoscenze degli halfling

Se supera una prova di Natura, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: Gli halfling sono giramondo pieni di risorse, che usano i fiumi del mondo come se fossero strade. Hanno un'indole amichevole e cordiale verso gli estranei, ma sono molto protettivi nei confronti dei loro simili. Una fama di ospitalità, ma anche di piccoli furti, li segue dovunque essi vadano.

Halfling Fromboliere **Livello 1 Artigliere**
Umanoide naturale Piccolo PE 100

Iniziativa +4 **Sensi** Percezione +5
PF 22; **Sanguinante** 11
CA 15; **Tempra** 12, **Riflessi** 15, **Volontà** 13; vedi anche *reazione agile*
Tiri salvezza +5 contro effetti di paura
Velocità 6

Pugnale (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+4 contro CA; 1d4 + 4 danni.

Fionda (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Gittata 10/20; +6 contro CA; 1d6 + 4 danni.

Pioggia di Sassi (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Arma**
L'halfling fromboliere compie tre attacchi con la fionda, ognuno con una penalità di -2 al tiro per colpire.

Vantaggio in Combattimento
L'halfling fromboliere infligge 1d6 danni extra negli attacchi a distanza contro qualsiasi bersaglio sul quale possieda vantaggio in combattimento.

Reazione Agile
Gli halfling ricevono un bonus razziale di +2 alla CA contro gli attacchi di opportunità.

Seconda Possibilità (interruzione immediata, quando l'halfling verrebbe colpito da un attacco; incontro)
L'halfling fromboliere costringe l'attaccante a ripetere il tiro per colpire e tenere il secondo risultato.

Cecchino
Quando un halfling fromboliere scelto compie un attacco a distanza mentre è nascosto e fallisce, si considera ancora nascosto.

Allineamento Qualsiasi **Linguaggi** Comune, un altro
Abilità Acrobazia +6, Furtività +9, Manolesta +11

For 12 (+1)	**Des** 18 (+4)	**Sag** 11 (+0)
Cos 10 (+0)	**Int** 10 (+0)	**Car** 14 (+2)

Equipaggiamento armatura di cuoio, pugnale, fionda con 20 proiettili

Tattiche degli halfling frombolieri

Agli halfling frombolieri piace preparare imboscate, utilizzando l'abilità Furtività per ottenere il vantaggio in combattimento e il loro potere *cecchino* per rimanere nascosti. Una volta rivelati, gli halfling frombolieri si mettono al coperto e bersagliano i nemici con i sassi da una distanza di sicurezza.

Halfling Robusto **Livello 2 Gregario**
Umanoide naturale Piccolo PE 31

Iniziativa +3 **Sensi** Percezione +5
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.
CA 16; **Tempra** 12, **Riflessi** 14, **Volontà** 14; vedi anche *reazione agile*
Tiri salvezza +5 contro effetti di paura
Velocità 6

Spada Corta (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+7 contro CA; 4 danni.

Fionda (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Gittata 10/20; +7 contro CA; 4 danni.

Reazione Agile
Gli halfling ricevono un bonus razziale di +2 alla CA contro gli attacchi di opportunità.

Seconda Possibilità (interruzione immediata, quando l'halfling verrebbe colpito da un attacco; incontro)
L'halfling robusto costringe l'attaccante a ripetere il tiro per colpire e tenere il secondo risultato.

Allineamento Qualsiasi **Linguaggi** Comune, un altro
Abilità Acrobazia +10, Manolesta +10

For 11 (+1)	**Des** 15 (+3)	**Sag** 9 (+0)
Cos 10 (+1)	**Int** 10 (+1)	**Car** 14 (+3)

Equipaggiamento armatura di cuoio, spada corta, fionda con 20 proiettili

Tattiche degli halfling robusti

Questi halfling non si spaventano facilmente e pertanto sono guardie affidabili. Utilizzano *seconda possibilità* quando vengono colpiti da un attacco che infligge danni.

Halfling Furfante **Livello 2 Schermagliatore**
Umanoide naturale Piccolo PE 125

Iniziativa +6 **Sensi** Percezione +1
PF 34; **Sanguinante** 17
CA 16; **Tempra** 13, **Riflessi** 15, **Volontà** 14; vedi anche *reazione agile*
Tiri salvezza +5 contro effetti di paura
Velocità 6

Pugnale (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+7 contro CA; 1d4 + 3 danni.

Pugnale (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Gittata 5/10; +7 contro CA; 1d4 + 3 danni.

Attacco Mobile in Mischia (standard; a volontà)
L'halfling furfante può muoversi fino 3 quadretti e compiere un attacco basilare in mischia in qualsiasi punto del suo movimento. L'halfling furfante non provoca attacchi di opportunità quando si allontana dal bersaglio del suo attacco.

Vantaggio in Combattimento
L'halfling furfante infligge 1d6 danni extra negli attacchi in mischia contro qualsiasi bersaglio sul quale possieda vantaggio in combattimento.

Reazione Agile
Gli halfling ricevono un bonus razziale di +2 alla CA contro gli attacchi di opportunità.

Seconda Possibilità (interruzione immediata, quando l'halfling verrebbe colpito da un attacco; incontro)
L'halfling furfante costringe l'attaccante a ripetere il tiro per colpire e tenere il secondo risultato.

Allineamento Qualsiasi **Linguaggi** Comune, un altro
Abilità Acrobazia +11, Furtività +9, Manolesta +11

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

Equipaggiamento armatura di cuoio, 4 pugnali, arnesi da scasso

Tattiche degli halfling furfanti

Gli halfling furfanti si affidano alla propria Furtività per ottenere la sorpresa e il vantaggio in combattimento. Se non possono sorprendere i nemici, ricorrono a tattiche mordi e fuggi, cercando modi per attaccare gli avversari ai fianchi ed evitare le rappresaglie.

Halfling Malandrino	**Livello 6 Appostato**
Umanoide naturale Piccolo	PE 250

Iniziativa +11 **Sensi** Percezione +8
PF 52; **Sanguinante** 26
CA 18; **Tempra** 14, **Riflessi** 17, **Volontà** 15; vedi anche *reazione agile*
Tiri salvezza +5 contro effetti di paura
Velocità 6

Spada Corta (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+10 contro CA; 1d6 + 4 danni, e l'halfling malandrino compie un attacco secondario. *Attacco secondario:* +8 contro Tempra; il bersaglio subisce 3 danni da veleno continuati ed è rallentato (tiro salvezza termina entrambi).

Balestra a Mano (standard; a volontà) ✦ **Arma, Veleno**
Gittata 10/20; +10 contro CA; 1d6 + 4 danni, e l'halfling malandrino compie un attacco secondario. *Attacco secondario:* +8 contro Tempra; il bersaglio subisce 3 danni da veleno continuati ed è rallentato (tiro salvezza termina entrambi).

Caduta del Gatto
Se l'halfling malandrino cade, riduce la distanza di caduta di 6 metri prima di determinare i danni che subisce.

Scudo della Folla
L'halfling malandrino riceve un bonus di +2 alla CA e alla difesa di Riflessi se una creatura è adiacente a lui, o un bonus di +4 se le creature adiacenti sono due o più.

Reazione Agile
Gli halfling ricevono un bonus razziale di +2 alla CA contro gli attacchi di opportunità.

Seconda Possibilità (interruzione immediata, quando l'halfling verrebbe colpito da un attacco; incontro)
L'halfling malandrino costringe l'attaccante a ripetere il tiro per colpire e tenere il secondo risultato.

Allineamento Qualsiasi **Linguaggi** Comune, un altro
Abilità Acrobazia +14, Atletica +9, Bassifondi +10, Furtività +12, Manolesta +14

For 12 (+4)	**Des** 18 (+7)	**Sag** 10 (+3)
Cos 10 (+3)	**Int** 10 (+3)	**Car** 15 (+5)

Equipaggiamento armatura di cuoio, spada corta avvelenata, balestra a mano con 10 quadrelli avvelenati, arnesi da scasso

Tattiche degli halfling malandrini

Gli halfling malandrini infestano sia gli ambienti urbani che quelli rurali, depredando i viandanti troppo carichi di tesori. Cercano posizioni elevate da cui compiere attacchi con le balestre prima di saltare giù e attaccare con le spade corte. Restano vicini ai loro alleati e nemici, ricevendo i benefici di *scudo della folla*. Tipicamente battono in ritirata se resi sanguinanti, raggiungendo facilmente una maggiore velocità dei loro nemici avvelenati.

Gruppi di incontro

Gli halfling si incontrano più spesso in clan omogenei o piccole bande criminali. Inoltre addomesticano delle bestie, che tengono come animali da compagnia e da guardia.

Incontro di livello 2 (PE 625)
- 4 halfling robusti (livello 2 gregario)
- 1 halfling furfante (livello 2 schermagliatore)
- 2 drachi guardiani (livello 2 bruto)
- 1 sciame di drachi zanneaguzze (livello 2 soldato)

Incontro di livello 2 (PE 700)
- 2 halfling frombolieri (livello 1 artigliere)
- 2 halfling furfanti (livello 2 schermagliatore)
- 2 drachi guardiani (livello 2 bruto)

Incontro di livello 6 (PE 1.350)
- 4 halfling malandrini (livello 6 appostato)
- 2 umani berserker (livello 4 bruto)

DAVID GRIFFITH

IDRA

Un'idra è una bestia rettiloide con molte teste. Si annida nelle paludi, negli acquitrini e nelle caverne allagate, divorando praticamente qualsiasi cosa che attraversi il suo cammino.

Idra delle Paludi	**Livello 12 Bruto solitario**
Bestia naturale Grande (rettile)	PE 3.500

Iniziativa +9 **Sensi** Percezione +13; visione onnidirezionale
PF 620; **Sanguinante** 310
CA 25; **Tempra** 26, **Riflessi** 24, **Volontà** 23
Tiri salvezza +5
Velocità 5, nuoto 10
Punti azione 2

Morso (standard; a volontà)
Portata 2; +14 contro CA; 1d8 + 5 danni.

Furia dell'Idra (standard; a volontà)
L'idra delle paludi compie quattro attacchi di morso.

Molte Teste
Ogni volta che l'idra delle paludi diverrebbe frastornata o stordita, perde invece un attacco nel suo turno successivo. Gli effetti simili sono cumulativi.

Minaccia con Portata
L'idra delle paludi può compiere attacchi di opportunità contro tutti i nemici presenti entro la sua portata (2 quadretti).

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
Abilità Furtività +14

For 20 (+11)	**Des** 16 (+9)	**Sag** 14 (+8)
Cos 20 (+11)	**Int** 2 (+2)	**Car** 8 (+5)

Tattiche delle idre delle paludi

Un'idra delle paludi resta acquattata sotto il pelo dell'acqua, sperando di sorprendere la preda. Al momento giusto, striscia fuori dal suo nascondiglio e attacca con le sue molte teste, spendendo i punti azione per utilizzare *furia dell'idra* due volte nello stesso round.

Idra delle paludi

Idra corrosiva

Idra Corrosiva	**Livello 18 Bruto solitario**
Bestia naturale Enorme (rettile)	PE 10.000

Iniziativa +13 **Sensi** Percezione +17; visione onnidirezionale, visione crepuscolare
PF 880; **Sanguinante** 440
CA 31; **Tempra** 33, **Riflessi** 30, **Volontà** 29
Resistenza 15 acido
Tiri salvezza +5
Velocità 6, nuoto 12
Punti azione 2

Morso (standard; a volontà)
Portata 3; +21 contro CA; 1d8 + 6 danni.

Sputo Acido (standard; a volontà) ✦ **Acido**
Gittata 10; +18 contro Riflessi; 1d8 + 6 danni da acido.

Furia dell'Idra (standard; a volontà)
L'idra corrosiva compie sei attacchi basilari (una combinazione qualsiasi di morsi e *sputi acidi*).

Molte Teste
Ogni volta che l'idra corrosiva diverrebbe frastornata o stordita, perde invece un attacco nel suo turno successivo. Gli effetti simili sono cumulativi.

Minaccia con Portata
L'idra corrosiva può compiere attacchi di opportunità contro tutti i nemici presenti entro la sua portata (3 quadretti).

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -

For 22 (+15)	**Des** 18 (+13)	**Sag** 16 (+12)
Cos 24 (+16)	**Int** 2 (+5)	**Car** 8 (+8)

Tattiche delle idre corrosive

Un'idra corrosiva di solito sputa acido con metà delle sue teste e morde con l'altra metà, spendendo i punti azione per usare *furia dell'idra* due volte in un round. Se vi sono diversi bersagli entro la sua portata, l'idra divide la sua attenzione tra il nemico più vicino e quello che le ha causato più danni dal turno precedente.

Idra Primordiale	**Livello 25 Bruto solitario**
Bestia naturale Mastodontica (rettile)	PE 35.000

Iniziativa +18 **Sensi** Percezione +21; visione onnidirezionale, visione crepuscolare
PF 1.200; **Sanguinante** 600
CA 38; **Tempra** 40, **Riflessi** 35, **Volontà** 33
Resistenza 20 acido, 20 fuoco
Tiri salvezza +5
Velocità 8, nuoto 16
Punti azione 2

Morso (standard; a volontà)
Portata 4; +28 contro CA (+30 con gli attacchi di opportunità); 1d10 + 8 danni, o 1d10 + 13 danni negli attacchi di opportunità.

Sputo Acido Fiammeggiante (standard; a volontà) ✦ **Acido, Fuoco**
Gittata 10; +25 contro Riflessi; 1d10 + 8 danni da acido e da fuoco.

Furia dell'Idra (standard; a volontà)
L'idra primordiale compie otto attacchi basilari (una combinazione qualsiasi di morsi e *sputi acidi fiammeggianti*).

Molte Teste
Ogni volta che l'idra primordiale diverrebbe frastornata o stordita, perde invece un attacco nel suo turno successivo. Gli effetti simili sono cumulativi.

Minaccia con Portata
L'idra primordiale può compiere attacchi di opportunità contro tutti i nemici presenti entro la sua portata (4 quadretti).

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** -

For 26 (+20)	**Des** 22 (+18)	**Sag** 18 (+16)
Cos 32 (+23)	**Int** 4 (+9)	**Car** 12 (+13)

Tattiche delle idre primordiali

Un'idra primordiale sputa acido fiammeggiante contro gli avversari distanti e compie attacchi di morso contro i nemici entro la sua portata. Spende i suoi punti azione per utilizzare *furia dell'idra* due volte nello stesso round.

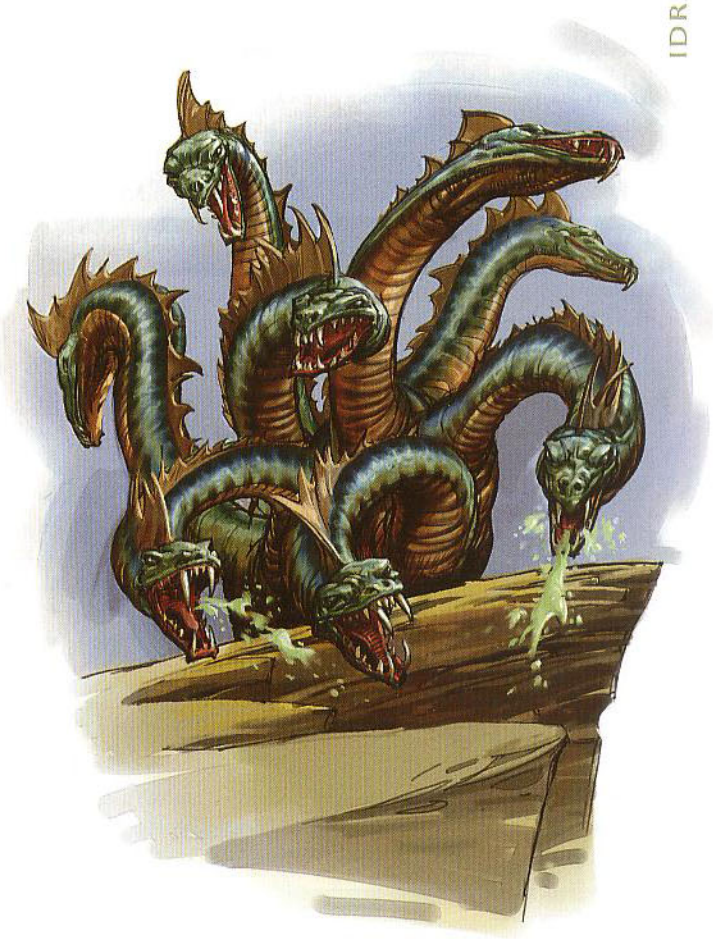
Conoscenze delle idre

Se supera una prova di abilità, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

Natura CD 20: Le leggende che alludono a una presunta capacità dell'idra di rigenerare le teste mozzate si sono finora dimostrate false.

Natura CD 25: Sebbene le idre trascorrano gran parte del loro tempo immerse nell'acqua, non sono esseri anfibi, e devono risalire in superficie per respirare.

Arcano CD 30: Le prime idre scaturirono dal sangue versato di Bryakus, un terribile primordiale che combattè gli dèi nei tempi antichi. Sebbene gli dèi abbiano sconfitto Bryakus molti eoni fa, la sua mostruosa discendenza prospera ancora nel Caos Elementale e altrove. Le idre particolarmente potenti hanno la capacità di sputare acido e altre forme di energia, come fuoco o fulmini.



Idra primordiale

Gruppi di incontro

Un'idra è di solito il mostro più grande e pericoloso che si trova nelle vicinanze della sua tana. Per lo più, nessun'altra creatura osa avvicinarsi; tuttavia, mostri come gli otyugh a volte infestano l'area della tana di un'idra, sperando di cibarsi dei suoi scarti. I mostri solitari più intelligenti a volte inducono le idre a fare la tana nei paraggi per sfruttarle come difesa perimetrale.

Incontro di livello 14 (PE 5.000)
- 1 idra delle paludi (livello 12 bruto solitario)
- 3 streghe degli acquitrini (livello 10 schermagliatore)

Incontro di livello 19 (PE 12.000)
- 1 idra corrosiva (livello 18 bruto solitario)
- 1 abominio gorgogliante (livello 18 controllore)

Incontro di livello 26 (PE 45.100)
- 1 idra primordiale (livello 25 bruto solitario)
- 2 elementali devastatori soffio di terra (livello 23 controllore)

ZOLTAN BOROS & GABOR SZIKSZAI (3)

IENA

Astuti divoratori di carogne che vagano nelle pianure e nei deserti del mondo, le iene costituiscono un vero pericolo per gli umanoidi delle terre selvagge. Sono abili nell'uso delle tattiche di branco per tormentare e abbattere le loro prede.

Iena **Livello 2 Schermagliatore**
Bestia naturale Media PE 125

Iniziativa +5 **Sensi** Percezione +7; visione crepuscolare
PF 37; **Sanguinante** 18
CA 16; **Tempra** 14, **Riflessi** 13, **Volontà** 12
Velocità 8

Morso (standard; a volontà)
+7 contro CA; 1d6 + 3 danni; vedi anche *attacco in branco*.

Attacco in Branco
La iena infligge 1d6 danni extra contro un nemico adiacente a due o più alleati della iena.

Tormentare
Se una iena è adiacente a un nemico, tutte le altre creature possiedono vantaggio in combattimento nei loro attacchi in mischia contro quel nemico.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
For 16 (+4) **Des** 15 (+3) **Sag** 12 (+2)
Cos 13 (+2) **Int** 2 (-3) **Car** 5 (-2)

Tattiche delle iene

I poteri *attacco in branco* e *tormentare* ricompensano le iene che assalgono in gruppo un solo bersaglio alla volta, pertanto un branco sceglie un singolo nemico e tenta di trascinarlo a terra.

Iena Demonio Ghignante **Livello 7 Bruto**
Bestia elementale Grande PE 300

Iniziativa +5 **Sensi** Percezione +11; visione crepuscolare
PF 96; **Sanguinante** 48; vedi anche *spruzzo di sangue acido*
CA 19; **Tempra** 20, **Riflessi** 17, **Volontà** 18
Resistenza 20 acido
Velocità 8

Morso (standard; a volontà) ✦ **Acido**
+10 contro CA; 1d6 + 5 danni, e 5 danni da acido continuati (tiro salvezza termina); vedi anche *attacco in branco*.

Risata Demoniaca (minore; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Paura**
Emanazione ravvicinata 3; le creature assordate sono immuni; bersagli nemici; +8 contro Volontà; il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo della iena demonio ghignante.

Spruzzo di Sangue Acido (quando è resa sanguinante per la prima volta; incontro) ✦ **Acido**
Emanazione ravvicinata 1; colpisce automaticamente; 2d8 danni da acido, e 5 danni da acido continuati (tiro salvezza termina).

Attacco in Branco
La iena demonio ghignante infligge 1d6 danni extra contro un nemico adiacente a due o più alleati della iena.

Tormentare
Se una iena demonio ghignante è adiacente a un nemico, tutte le altre creature possiedono vantaggio in combattimento nei loro attacchi in mischia contro quel nemico.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Abissale, Comune
For 20 (+8) **Des** 14 (+5) **Sag** 14 (+5)
Cos 16 (+6) **Int** 6 (+1) **Car** 10 (+3)

Tattiche delle iene demonio ghignante

Una iena demonio ghignante usa la sua *risata demoniaca* per snervare i nemici prima di attaccare, e di nuovo non appena il potere si ricarica. Collabora con i suoi alleati per abbattere un nemico alla volta, raccogliendo i benefici dei suoi poteri *attacco in branco* e *tormentare*.

Conoscenze delle iene

Se supera una prova di abilità, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

Natura CD 15: Le iene sono comunemente considerate delle bestie vigliacche, ingorde, sporche e distruttive. Gli gnoll le tengono spesso come animali da compagnia e da caccia.

Arcano CD 25: Le iene demonio ghignante sono native dell'Abisso. Le loro fauci grondano acido, e la loro risata è estremamente snervante. Yeenoghu, il dio demone degli gnoll, invia queste iene a servire suoi capi gnoll prediletti.

Gruppi di incontro

Le iene vengono spesso domate dagli gnoll e addestrate a cacciare al fianco delle loro bande di predoni.

Incontro di livello 4 (PE 900)
- 4 iene (livello 2 schermagliatore)
- 2 gnoll maestri di caccia (livello 5 artigliere)

STEPHEN CROWE

INCUBO

Un incubo funge spesso da cavalcatura per una creatura malvagia più potente. Sebbene possieda una somiglianza superficiale con un fosco cavallo nero, un incubo è una bestia intelligente, carnivora e crudele.

Incubo	**Livello 13 Schermagliatore**
Bestia magica ombra Grande (cavalcatura)	PE 800

Iniziativa +12 **Sensi** Percezione +12; scurovisione
PF 138; **Sanguinante** 69
CA 27 (29 contro attacchi di opportunità); **Tempra** 26, **Riflessi** 25, **Volontà** 24
Resistenza 20 fuoco; vedi anche *cavalcatura infernale*
Velocità 10, teletrasporto 10

(+) **Zoccoli** (standard; a volontà) ✦ **Fuoco**
+18 contro CA; 1d8 + 6 danni, e 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Cavalcatura Infernale (quando è cavalcato da una creatura amichevole di 13° livello o superiore; a volontà) ✦ **Cavalcatura, Fuoco**
Il cavaliere dell'incubo guadagna resistenza 20 fuoco.

Zoccoli Infernali (standard: ricarica [⚄] [⚅]) ✦ **Fuoco**
L'incubo si muove fino a 10 quadretti. Ogni quadretto che l'incubo lascia si riempie di fuoco fino a un'altezza di 3 metri fino alla fine del turno successivo dell'incubo. Qualsiasi creatura che colpisca l'incubo con un attacco in mischia durante questo movimento, o che entri in uno dei quadretti fiammeggianti, subisce 10 danni da fuoco.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** -
Abilità Tenacia +19

For 23 (+12)	**Des** 19 (+10)	**Sag** 12 (+7)
Cos 26 (+14)	**Int** 5 (+3)	**Car** 15 (+8)

Tattiche degli incubi

Un incubo utilizza *zoccoli infernali* per tagliare la via di fuga alle vittime, poi percuote e brucia i nemici a morte con i suoi zoccoli. Fa buon uso della propria elevata velocità e capacità di teletrasportarsi, preferendo compiere attacchi mordi e fuggi e scegliendo le vittime che si trovano lontane dall'aiuto dei loro compagni.

Conoscenze degli incubi

Se supera una prova di Arcano, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 20: Destrieri della notte, gli incubi sono così chiamati a causa dei sogni spaventosi che i mortali sperimentano dopo essere sopravvissuti all'attacco di uno o più di questi famelici predatori.

Un incubo è una terrificante creatura della Coltre Oscura. Sebbene mostri una somiglianza superficiale con un cavallo nero, è un mostro che gode nel diffondere la paura prima di avvicinarsi per uccidere. In particolare, l'incubo adora lasciare che le vittime s'illudano di essere riuscite a sfuggirgli prima di sorprenderle con un ultimo attacco mortale.

A volte gli incubi si uniscono in piccoli gruppi che si comportano come branchi di lupi, brama di carne umana inclusa. Cacciano sia nella Coltre Oscura sia sulle strade solitarie del mondo naturale, divorando qualsiasi viaggiatore che abbia la sventura di imbattersi in uno di loro.

CD 25: Un incubo può acconsentire a diventare la cavalcatura di una creatura malvagia più potente, ma quella creatura deve prima sconfiggere l'incubo in combattimento, usando solo la forza fisica, e avendo chiaro che l'unica alternativa a una cavalcatura obbediente è la morte.

Un incubo estende al suo cavaliere la propria innata resistenza ai danni da fuoco. Secondo la leggenda, alcuni incubi particolarmente potenti possono anche trasportare i loro padroni dentro e fuori dalla Coltre Oscura.

Se un incubo viene ucciso, le sue fiamme si estinguono, lasciando una criniera e una coda di ceneri che si disperdono rapidamente.

Gruppi di incontro

Gli incubi si radunano in piccoli branchi e si alleano singolarmente a mostri più intelligenti (o vengono obbligati a servirli con la forza).

Incontro di livello 13 (PE 3.900)
- 1 incubo (livello 13 schermagliatore)
- 1 wight da battaglia comandante (livello 12 soldato)
- 6 wight da battaglia (livello 9 soldato)

Incontro di livello 13 (PE 4.200)
- 2 incubi (livello 13 schermagliatore)
- 1 medusa combattente (livello 13 soldato d'elite)
- 1 medusa arciere (livello 10 controllore d'elite)

STEPHEN CROWE

KRUTHIK

I KRUTHIK SCAVANO NELLA TERRA, traforando il Sottosuolo con le loro gallerie. Cacciano in branco, e fanno i nidi in estesi complessi sotterranei.

I kruthik scavano gallerie che restano intatte dietro di loro. Spesso il primo indizio della presenza di un kruthik è una preponderanza di tali gallerie nelle vicinanze.

I kruthik comunicano fra loro mediante una serie di sibili e pigolii. Un tipico alveare di queste creature è dominato dal kruthik più grosso, chiamato il signore dell'alveare.

Kruthik Cucciolo **Livello 2 Gregario**
Bestia naturale Piccola (rettile) PE 31

Iniziativa +3 **Sensi** Percezione +0; visione crepuscolare, percezione tellurica 10
Orda Digrignante aura 1; un nemico che termini il suo turno nell'aura subisce 2 danni.
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.
CA 15; **Tempra** 13, **Riflessi** 15, **Volontà** 12
Velocità 8, scavo 2 (scavare gallerie), scalata 8
(+) **Artiglio** (standard; a volontà)
+5 contro CA; 4 danni.

Allineamento Senza allineamento		**Linguaggi** -
For 13 (+1)	**Des** 16 (+3)	**Sag** 10 (+0)
Cos 13 (+1)	**Int** 4 (-3)	**Car** 6 (-2)

TATTICHE DEI KRUTHIK CUCCIOLI

Questi esseri sciamano addosso al nemico più vicino in un'orda crudele e morsicante. Di solito combattono fino alla morte.

Kruthik Giovane **Livello 2 Bruto**
Bestia naturale Piccola (rettile) PE 125

Iniziativa +4 **Sensi** Percezione +1; visione crepuscolare, percezione tellurica 10
Orda Digrignante aura 1; un nemico che termini il suo turno nell'aura subisce 2 danni.
PF 43; **Sanguinante** 21
CA 15; **Tempra** 13, **Riflessi** 14, **Volontà** 11
Velocità 8, scavo 2 (scavare gallerie), scalata 8
(+) **Artiglio** (standard; a volontà)
+5 contro CA; 1d8 + 2 danni.

Allineamento Senza allineamento		**Linguaggi** -
For 15 (+3)	**Des** 16 (+4)	**Sag** 10 (+1)
Cos 13 (+2)	**Int** 4 (-2)	**Car** 6 (-1)

TATTICHE DEI KRUTHIK GIOVANI

Un kruthik giovane si unisce ai cuccioli nell'attaccare un singolo bersaglio, facendolo a pezzi con gli artigli. Di solito combatte fino alla morte.

Kruthik Adulto **Livello 4 Bruto**
Bestia naturale Media (rettile) PE 175

Iniziativa +6 **Sensi** Percezione +4; visione crepuscolare, percezione tellurica 10
Orda Digrignante aura 1; un nemico che termini il suo turno nell'aura subisce 2 danni.
PF 67; **Sanguinante** 33
CA 17; **Tempra** 14, **Riflessi** 15, **Volontà** 13
Velocità 6, scavo 3 (scavare gallerie), scalata 6
(+) **Artiglio** (standard; a volontà)
+8 contro CA; 1d10 + 3 danni.
Aculei Tossici (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Veleno**
Il kruthik compie due attacchi contro due diversi bersagli: gittata 5; +7 contro CA; 1d8 + 4 danni, e il bersaglio subisce 5 danni da veleno continuati ed è rallentato (tiro salvezza termina entrambi).

Allineamento Senza allineamento		**Linguaggi** -
For 17 (+5)	**Des** 18 (+6)	**Sag** 12 (+4)
Cos 17 (+5)	**Int** 4 (-1)	**Car** 8 (+1)

TATTICHE DEI KRUTHIK ADULTI

Un kruthik adulto impiega i suoi *aculei tossici* contro i bersagli più allettanti a portata di tiro prima di lanciarsi nella mischia. Da quel momento in avanti, tenta di restare adiacente a un nemico, utilizzando gli *aculei tossici* solo quando non può raggiungere un bersaglio in altro modo.

Kruthik Signore dell'Alveare **Livello 6 Controllore d'elite (Guida)**
Bestia naturale Grande (rettile) PE 500

Iniziativa +7 **Sensi** Percezione +4; visione crepuscolare, percezione tellurica 10
Frenesia dell'Alveare aura 2; i alleati kruthik nell'aura infliggono danni raddoppiati con i loro attacchi basilari.
PF 148; **Sanguinante** 74
CA 22; **Tempra** 21, **Riflessi** 20, **Volontà** 17
Tiri salvezza +2
Velocità 6, scavo 3 (scavare gallerie), scalata 6
Punti azione 1
(+) **Artiglio** (standard; a volontà)
+11 contro CA; 1d10 + 5 danni.
Spruzzo Corrosivo (standard; a volontà) ✦ **Acido**
Propagazione ravvicinata 5; bersagli nemici; +9 contro Tempra; 1d6 + 4 danni da acido, e il bersaglio subisce 5 danni da acido continuati ed è indebolito (tiro salvezza termina entrambi).

Allineamento Senza allineamento		**Linguaggi** -
For 20 (+8)	**Des** 18 (+7)	**Sag** 12 (+4)
Cos 18 (+7)	**Int** 4 (+0)	**Car** 10 (+3)

TATTICHE DEI KRUTHIK SIGNORI DELL'ALVEARE

Il signore dell'alveare utilizza il suo *spruzzo corrosivo* per indebolire i nemici all'inizio della battaglia. Successivamente compie attacchi con gli artigli, restando entro 2 quadretti dal maggior numero di kruthik possibile in modo che i "sudditi" godano dei benefici della sua aura *frenesia dell'alveare*.

Conoscenze dei kruthik

Se supera una prova di Natura, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: I kruthik sono rettili predatori chitinosi che insediano piccoli alveari nel sottosuolo, e sfruttano la loro superiorità numerica per sopraffare e divorare tutte le creature che vivono nei dintorni.

I kruthik sono cacciatori metodici, eliminando completamente tutte le prede da un'area prima di espandere il loro territorio. Macellano le creature che uccidono e trasportano i tesori nei loro nidi labirintici. Carcasse maciullate e strane impronte che sembrano lasciate da aculei sono indizi sicuri della vicinanza di una colonia di kruthik.

CD 20: I kruthik comunicano tra loro mediante una complessa serie di sibili da rettile e pigolii da insetto. Questi suoni sono spesso udibili poco prima di un attacco.

I kruthik nascono dalle uova e subiscono diverse metamorfosi durante il loro ciclo vitale. I cuccioli crescono diventando giovani, ma giovani e adulti entrano in un bozzolo rigido per trasformarsi nei kruthik più grandi.

CD 25: I kruthik considerano l'odore dei loro morti come un avvertimento, ed evitano le zone dove sono morti molti altri della loro specie. Se si uccidono abbastanza kruthik in un'area si può costringere il resto dell'alveare a trasferirsi altrove.

CD 30: L'origine dei kruthik risiede nella crudele storia dell'impero tiefling di Bael Turath. I maghi tiefling infusero nei rettili del mondo il sangue dei demoni, creando i kruthik per indebolire le roccaforti nemiche dall'interno. Forse a quel tempo i tiefling conoscevano un modo per controllare le loro creature, ma se così era, questa tecnica è andata perduta con il crollo del loro impero.

Gruppi di incontro

I kruthik costruiscono tane sotto terra, scavano lentamente attraverso terra e roccia fino a formare dei labirinti. Sono attratti dai siti che dispongono già di ambienti sotterranei aperti ed energie soprannaturali. Sebbene i kruthik possano nutrirsi di carogne, preferiscono le prede vive, pertanto i non morti sono al sicuro dalle loro scorrerie e possono esistere indisturbati nelle vicinanze di un alveare. È del tutto possibile che una creatura intelligente riesca scoprire il modo per controllare i kruthik, utilizzandoli poi come arma vivente. I candidati più probabili per questo risultato sono tiefling, diavoli e creature malvagie disposte a trattare con i diavoli.

Incontro di livello 3 (PE 767)
- 1 kruthik adulto (livello 4 bruto)
- 3 kruthik giovani (livello 2 bruto)
- 8 kruthik cuccioli (livello 2 gregario)

Incontro di livello 4 (PE 875)
- 3 kruthik adulti (livello 4 bruto)
- 2 zombi cadaveri corrotti (livello 4 artigliere)

Incontro di livello 5 (PE 1.005)
- 1 kruthik signore dell'alveare (livello 6 controllore d'elite)
- 2 kruthik adulti (livello 4 bruto)
- 5 kruthik cuccioli (livello 2 gregario)

FRANCIS TSAI

KUO-TOA

I KUO-TOA SONO REPELLENTI UOMINI PESCE che vivono nei neri mari del Sottosuolo, costruendo grandi templi a divinità aliene. Considerano tutte le altre razze delle fonti di potenziali schiavi o vittime sacrificali.

Kuo-toa Guardiano **Livello 16 Gregario**
Umanoide naturale Medio (acquatico) PE 350

Iniziativa +11 **Sensi** Percezione +12; scurovisione
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.
CA 29; **Tempra** 24, **Riflessi** 25, **Volontà** 23
Velocità 6, nuoto 6

(+) **Lancia** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+21 contro CA; 7 danni.

Mossa Sfuggente (movimento; a volontà)
Un kuo-toa adiacente a un nemico può scattare in qualsiasi altro quadretto adiacente a quel nemico.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Gergo delle Profondità
For 15 (+10) **Des** 16 (+11) **Sag** 9 (+7)
Cos 15 (+10) **Int** 11 (+8) **Car** 13 (+9)
Equipaggiamento armatura di cuoio, scudo leggero, lancia

TATTICHE DEI KUO-TOA GUARDIANI

In presenza di un capo forte (uno scudiscio o un monitore), i kuo-toa guardiani combattono con zelo fanatico. Se il loro capo viene ucciso, però, questi esseri tendono a fuggire.

Kuo-toa Razziatore **Livello 12 Schermagliatore**
Umanoide naturale Medio (acquatico) PE 700

Iniziativa +11 **Sensi** Percezione +11; scurovisione
PF 119; **Sanguinante** 59
CA 25; **Tempra** 22, **Riflessi** 23, **Volontà** 21 (25 quando è sanguinante)
Velocità 6, nuoto 6

(+) **Lancia Infilzante** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+17 contro CA (+19 quando è sanguinante); 1d8 + 4 danni, e 5 danni continuati (tiro salvezza termina).

† **Scudo Appiccicoso** (reazione immediata, quando viene mancato da un attacco in mischia; a volontà)
Il kuo-toa razziatore compie un attacco contro l'attaccante: +15 contro Riflessi; un'arma brandita dal bersaglio cade a terra nello spazio del bersaglio.

Passo Veloce (minore, utilizzabile solo quando il kuo-toa è sanguinante; a volontà)
Il kuo-toa razziatore scatta di 1 quadretto.

Mossa Sfuggente (movimento; a volontà)
Un kuo-toa adiacente a un nemico può scattare in qualsiasi altro quadretto adiacente a quel nemico.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Gergo delle Profondità
For 15 (+8) **Des** 16 (+9) **Sag** 11 (+6)
Cos 15 (+8) **Int** 11 (+6) **Car** 13 (+7)
Equipaggiamento armatura di cuoio, scudo leggero limaccioso, lancia

TATTICHE DEI KUO-TOA RAZZIATORI

I razziatori sono chiamati così perché spesso percorrono il Sottosuolo in cerca di schiavi. Corrotti dalla pazzia, abbandonano di rado una battaglia, anche se sono surclassati senza speranza. Un razziatore utilizza *passo veloce* per scattare prima o dopo avere compiuto un attacco con la sua lancia, e impiega *mossa sfuggente* per raggiungere una posizione di attacco ai fianchi.

Kuo-toa Arpioniere **Livello 14 Soldato**
Umanoide naturale Medio (acquatico) PE 1.000

Iniziativa +12 **Sensi** Percezione +13; scurovisione
PF 137; **Sanguinante** 68
CA 28; **Tempra** 26, **Riflessi** 26, **Volontà** 24
Velocità 6, nuoto 6

(+) **Arpione** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+20 contro CA; 1d8 + 3 danni, e il bersaglio è afferrato e subisce 5 danni continuati (finché non sfugge). Mentre il bersaglio è afferrato, il kuo-toa arpioniere non può utilizzare l'arpione per compiere attacchi.

Arpione a Mulinello (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Gittata 5/10; +20 contro CA; 1d8 + 3 danni, e il kuo-toa arpioniere compie un attacco secondario contro lo stesso bersaglio. *Attacco secondario:* +18 contro Tempra; 1d8 + 3 danni, e il bersaglio viene tirato di 3 quadretti.

† **Scudo Appiccicoso** (reazione immediata, quando viene mancato da un attacco in mischia; a volontà)
Il kuo-toa arpioniere compie un attacco contro l'attaccante: +18 contro Riflessi; un'arma brandita dal bersaglio cade a terra nello spazio del bersaglio.

Mossa Sfuggente (movimento; a volontà)
Un kuo-toa adiacente a un nemico può scattare in qualsiasi altro quadretto adiacente a quel nemico.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Gergo delle Profondità
For 17 (+10) **Des** 17 (+10) **Sag** 13 (+8)
Cos 17 (+10) **Int** 13 (+8) **Car** 15 (+9)
Equipaggiamento armatura di cuoio, scudo leggero limaccioso, 4 arpioni

TATTICHE DEI KUO-TOA ARPIONIERI

Questi kuo-toa applicano filamenti appiccicosi ai loro arpioni, con i quali possono trascinare più vicino a loro i nemici distanti. Una volta impegnato in mischia con un avversario, l'arpioniere tenta di infilzarlo con un arpione, infliggendogli danni automatici in ogni round nel quale l'arma rimane conficcata nel suo corpo.

Kuo-toa Monitore **Livello 16 Schermagliatore**
Umanoide naturale Medio (acquatico) PE 1.400

Iniziativa +15 **Sensi** Percezione +15; scurovisione
PF 153; **Sanguinante** 76
CA 30; **Riflessi** 28, **Tempra** 27, **Volontà** 26
Velocità 6, nuoto 6

(+) **Schianto** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+21 contro CA; 2d10 + 4 danni.

Balestra (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Gittata 15/30; +21 contro CA; 1d8 + 5 danni.

† **Calcio Volante** (standard; a volontà)
Il kuo-toa monitore scatta di 2 quadretti e compie un attacco di schianto.

† **Pugno Folgorante** (standard; incontro) ✦ **Fulmine**
+19 contro Riflessi; 3d8 + 4 danni da fulmine, e il bersaglio è stordito (tiro salvezza termina).

Mossa Sfuggente (movimento; a volontà)
Un kuo-toa adiacente a un nemico può scattare in qualsiasi altro quadretto adiacente a quel nemico.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Gergo delle Profondità
Abilità Acrobazia +18, Dungeon +15
For 19 (+12) **Des** 20 (+13) **Sag** 15 (+10)
Cos 17 (+11) **Int** 15 (+10) **Car** 16 (+11)
Equipaggiamento armatura di cuoio, balestra con 20 quadrelli

Tattiche dei kuo-toa monitori

Un kuo-toa monitore si lancia nella mischia, utilizzando *calcio volante* per scattare fino a 2 quadretti prima o dopo avere compiuto un attacco di schianto. La prima volta che attacca ai fianchi un avversario, utilizza *pugno folgorante*.

Kuo-toa Scudiscio	**Livello 16 Controllore (Guida)**
Umanoide naturale Medio (acquatico)	PE 1.400

Iniziativa +12 **Sensi** Percezione +16; scurovisione
PF 156; **Sanguinante** 78
CA 30; **Riflessi** 28, **Tempra** 27, **Volontà** 27
Velocità 6, nuoto 6

(+) **Bastone a Tenaglia** (standard; mantenere standard; a volontà) ✦ **Arma**
Portata 2; +19 contro CA; 1d8 + 3 danni, e il bersaglio è afferrato (finché non sfugge). Mentre il bersaglio è afferrato, il kuo-toa scudiscio non può compiere attacchi con il suo bastone a tenaglia. Quando il kuo-toa mantiene la presa, infligge 1d10 danni al bersaglio. Il kuo-toa scudiscio può rilasciare il bersaglio con un'azione minore, facendolo slittare in un quadretto qualsiasi entro la portata dell'arma.

Scarica Fulminante (standard; a volontà) ✦ **Fulmine**
Gittata 10; +18 contro Riflessi; 2d8 + 5 danni da fulmine, e il bersaglio è accecato fino alla fine del turno successivo del kuo-toa scudiscio.

Vortice Limaccioso (standard; incontro)
Emanazione ad area 4 entro 20; bersagli nemici; +18 contro Tempra; 1d10 + 5 danni, il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina), e slitta di 3 quadretti e viene buttato a terra prono. *Mancato*: Danni dimezzati, e il bersaglio slitta di 1 quadretto.

Mossa Sfuggente (movimento; a volontà)
Un kuo-toa adiacente a un nemico può scattare in qualsiasi altro quadretto adiacente a quel nemico.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Gergo delle Profondità
Abilità Dungeon +16, Religione +15

For 17 (+11)	**Des** 18 (+12)	**Sag** 17 (+11)
Cos 20 (+13)	**Int** 15 (+10)	**Car** 18 (+12)

Equipaggiamento giubba, bastone a tenaglia, copricapo

Tattiche dei kuo-toa scudisci

Un kuo-toa scudiscio inizia la battaglia lanciando *vortice limaccioso* contro il gruppo di nemici più numeroso, poi li bersaglia uno alla volta con *scariche fulminanti*. Utilizza il suo bastone a tenaglia contro gli avversari in mischia, facendoli slittare alla portata dei suoi alleati.

Conoscenze dei kuo-toa

Se supera una prova di Natura, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 20: I kuo-toa vivono nel Sottosuolo, dove adorano dèi oscuri e operano per agevolare fini sinistri, considerandosi superiori a tutti gli altri umanoidi. Sono a loro agio nell'acqua e sulla terraferma, e pertanto si possono incontrare nelle caverne secche così come negli specchi d'acqua sotterranei.

Sulle coste dei laghi o dei mari sotterranei, i kuo-toa edificano insediamenti intorno ai loro santuari. In questi luoghi, i sacerdoti chiamati scudisci compongono la casta dominante della loro società. I kuo-toa monitori sono gli agenti degli scudisci, oltre che una casta di combattenti scelti che tiene in riga i kuo-toa di rango inferiore.

CD 25: La civiltà kuo-toa è contaminata dalla pazzia, che può diffondersi come una malattia in qualsiasi insediamento di questa razza. Le discipline mentali praticate dagli scudisci e i monitori spesso sono sufficienti a proteggerli dalla follia, ma i capi dei kuo-toa devono controllare e sorvegliare attentamente la loro popolazione. Questa pazzia ha causato la disintegrazione di alcune comunità kuo-toa, lasciando solo ruderi infestati da kuo-toa impazziti e mostri erranti.

Gruppi di incontro

I kuo-toa si allontanano spesso dai loro insediamenti per procurarsi schiavi per se stessi e vittime sacrificali per i loro "dèi" aboleth. Alcuni kuo-toa fuggono dalla loro società depravata e diventano schiavi, mercenari o persino comandanti presso altre razze del Sottosuolo.

Incontro di livello 12 (PE 3.500)
- 3 kuo-toa razziatori (livello 12 schermagliatore)
- 1 progenie aberrante massiccia (livello 12 bruto)

Incontro di livello 18 (PE 11.000)
- 2 kuo-toa monitori (livello 16 schermagliatore)
- 4 kuo-toa guardiani (livello 16 gregario)
- 1 aboleth supervisore (livello 18 controllore d'elite)
- 8 servitori degli aboleth (livello 16 gregario)

DARREN BADER

(Da sinistra a destra) kuo-toa monitore, kuo-toa scudiscio e kuo-toa arpioniere

Le lamie attirano le vittime verso la morte assumendo un aspetto umanoide attraente. Alcune lamie, spinte dal bisogno di divorare altre creature senzienti, si limitano ad aggredire gli umanoidi dovunque riescano a trovarli. Altre possiedono una perversa sete di conoscenza, e tentano di acquisire a ogni costo conoscenze arcane e potere magico.

Nella sua vera forma, una lamia è uno sciame di scarabei neri che si ammassano intorno alle ossa spogliate della carne di una potente creatura fatata, prendendo forma umanoide. Questo sciame condivide un'unica intelligenza e può alterare il proprio aspetto in quello di un umanoide dalle fattezze attraenti. A volte prende l'aspetto di un elfo, un eladrin o un drow parzialmente composto da decine e decine di scarabei.

Conoscenze delle lamie

Se supera una prova di Arcano, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 20: Una lamia è un bizzarro essere fatato composto da centinaia di scarabei neri, che attira i viandanti verso la morte assumendo l'aspetto di un umanoide attraente.

CD 25: Quando una lamia uccide una creatura umanoide, un altro scarabeo si aggiunge al suo sciame in continua crescita. Quando lo sciame di una lamia diventa troppo grande, la creatura si riproduce prima uccidendo una degna creatura fatata, per esempio un potente eladrin. Anziché divorare il suo corpo, la lamia si suddivide, riempiendo il cadavere con centinaia dei suoi scarabei. Col passare del tempo, questi insetti divorano il cadavere e rinascono come una nuova lamia. La lamia neonata conserva gran parte dei ricordi e delle conoscenze della vittima.

Lamia — **Livello 12 Controllore d'elite (Guida)**
Bestia magica fatata Media (mutaforma) — PE 1.400

Iniziativa +8 — **Sensi** Percezione +13

Abbraccio dello Sciame aura 1; un nemico che inizia il proprio turno nell'aura subisce 10 danni.

PF 244; **Sanguinante** 122

CA 28; **Tempra** 25, **Riflessi** 24, **Volontà** 26

Resistenza subisce danni dimezzati dagli attacchi in mischia e a distanza; **Vulnerabilità** 10 contro attacchi ravvicinati e ad area.

Tiri salvezza +2

Velocità 6, scalata 6

Punti azione 1

(+) **Tocco Maledetto** (standard; a volontà) ✦ **Guarigione**
+16 contro Tempra; 1d6 + 4 danni, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina). In aggiunta, la lamia recupera un numero di punti ferita equivalente ai danni che ha inferto.

+ **Sciame Divoratore** (standard; mantenere minore; a volontà)
Portata 5; +16 contro Tempra; 3d6 + 4 danni. Quando la lamia mantiene questo potere, lo sciame divoratore infligge altri 3d6 + 4 danni al bersaglio (non è richiesto alcun tiro per colpire). Il bersaglio deve trovarsi entro la gittata di questo potere affinché la lamia possa mantenerlo.

Emissione Tranquillante (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Psichico**
Emanazione ravvicinata 5; +16 contro Volontà; il bersaglio è stordito (tiro salvezza termina).

Cambiare Forma (minore; a volontà) ✦ **Metamorfosi**
Una lamia può alterare la sua forma fisica per assumere le sembianze di una attraente creatura umanoide Media appartenente a qualsiasi razza o sesso (vedi "Cambiare forma," pagina 280).

Sciame Comprimente
Alterando la propria forma, una lamia può stringersi e passare attraverso piccole aperture come se fosse una creatura Minuscola (vedi "Stringersi", *Manuale del Giocatore* 292).

Allineamento Malvagio — **Linguaggi** Comune, Elfico

Abilità Arcano +14, Intuizione +13, Raggirare +16

For 13 (+7)	**Des** 14 (+8)	**Sag** 14 (+8)
Cos 18 (+10)	**Int** 17 (+9)	**Car** 21 (+11)

Tattiche delle lamie

Una lamia si avvale del potere *cambiare forma* per assumere un aspetto piacevole, sperando di attirare i nemici entro il la portata della sua *emissione tranquillante*. Spende il suo punto azione per utilizzare questo potere, poi usa immediatamente *sciame divoratore* contro un avversario stordito entro la sua portata. Mantiene lo *sciame divoratore* un round dopo l'altro come azione minore, attaccando un nuovo bersaglio solo se quello precedente esce dalla portata del potere. La lamia risana le proprie ferite compiendo attacchi di *tocco maledetto*, e scatena un'altra *emissione tranquillante* non appena il potere si è ricaricato.

Gruppi di incontro

Le lamie assoggettano spesso creature più deboli che le servano come guardie del corpo o truppe sacrificabili.

Incontro di livello 12 (PE 3.600)
- 1 lamia (livello 12 controllore d'elite)
- 2 mesodemoni (livello 11 soldato)
- 4 ciclopi guardiani (livello 14 gregario)

DAVE ALLSOP

LICANTROPO

Un licantropo è un mutaforma bestiale che si nutre di altre creature viventi. Assume spesso forma animale quando si trova nelle terre selvagge, cacciando in branco con animali simili o altri della sua razza. Quando si infiltra negli insediamenti umanoidi, assume una forma umanoide benigna, confondendosi nella popolazione locale.

I licantropi si riuniscono in comunità simili a clan, nascoste in luoghi remoti, o vivono in segreto in mezzo ad altre razze. Sebbene vadano a caccia quando vogliono, questi esseri sono più attivi durante le notti di luna piena.

Un licantropo possiede una somiglianza superficiale a un umano o altra creatura umanoide. Cammina eretto, ma ha la testa di un animale feroce, come un ratto o un lupo.

Un licantropo può assumere la forma di uno specifico umanoide, di solito un umano con impercettibili tratti fisici che ne tradiscono il vero retaggio (capelli lunghi, unghie lunghe o denti aguzzi, per esempio). Un licantropo assume la forma umanoide solo quando ha bisogno di spacciarsi per qualcosa di non minaccioso.

In forma animale, un licantropo assomiglia a una versione più potente della bestia normale, sebbene i suoi occhi tradiscano una scintilla di intelligenza innaturale. Tipicamente, questi esseri assumono la forma animale quando vanno a caccia, e a volte anche quando hanno bisogno di fuggire.

Conoscenze dei licantropi

Se supera una prova di Natura, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: La licantropia è ereditaria, e i licantropi si accoppiano con gli esemplari di una specie simile per generare una progenie licantropica. Alcuni licantropi possono accoppiarsi anche con normali umanoidi della loro taglia, generando talvolta dei figli licantropi. Tuttavia, così facendo il sangue si diluisce, e molti di questi bambini non si trasformano mai o diventano invece morfici.

Gruppi di incontro

I licantropi si mischiano agli altri umanoidi. Formano anche delle bande che includono licantropi dalle inclinazioni simili. Licantropi e fatati vanno spesso d'accordo, così come licantropi e morfici

Incontro di livello 4 (PE 886)
- 2 topi mannari (livello 3 schermagliatore)
- 4 topi feroci (livello 1 bruto)
- 6 umani canaglia (livello 2 gregario)

Incontro di livello 9 (PE 2.200)
- 4 lupi mannari (livello 8 bruto)
- 4 lupi feroci (livello 5 schermagliatore)

Topo Mannaro	**Livello 3 Schermagliatore**
Umanoide naturale Medio (mutaforma)	PE 150

Iniziativa +7 **Sensi** Percezione +7; visione crepuscolare
PF 48; **Sanguinante** 24
Rigenerazione 5 (se il topo mannaro subisce danni da un'arma d'argento, la sua rigenerazione non funziona nel suo turno successivo)
CA 17; **Tempra** 15, **Riflessi** 16, **Volontà** 13
Immunità febbre lurida (vedi sotto)
Velocità 6, scalata 4 (non in forma umana)

(+) **Spada Corta** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+8 contro CA; 1d6 + 4 danni.

(+) **Morso** (standard; a volontà) ✦ **Malattia**
+8 contro CA; 1d4 + 2 danni, e il bersaglio subisce 2 danni continuati (tiro salvezza termina) e contrae la febbre lurida (vedi sotto).

Cambiare Forma (minore; a volontà) ✦ **Metamorfosi**
Un topo mannaro può alterare la sua forma fisica per assumere le sembianze di un topo feroce o un essere umano unico (vedi "Cambiare forma," pagina 280). In forma umana non può compiere attacchi di morso.

Vantaggio in Combattimento
Il topo mannaro infligge 1d6 danni extra negli attacchi in mischia contro qualsiasi bersaglio sul quale possieda vantaggio in combattimento.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune
Abilità Bassifondi +6, Furtività +10, Manolesta +10, Raggirare +6

For 10 (+1)	**Des** 18 (+5)	**Sag** 12 (+2)
Cos 16 (+4)	**Int** 10 (+1)	**Car** 11 (+1)

Equipaggiamento mantello, spada corta

Tattiche dei topi mannari

In genere i topi mannari assumono la forma di topo feroce e si appostano in agguato, sperando di sorprendere i loro nemici e ottenere il vantaggio in combattimento. Quindi utilizzano *cambiare forma* per assumere la loro forma ibrida naturale e tentano di attaccare gli avversari ai fianchi. Preferiscono attaccare con le spade corte, ricorrendo agli attacchi di morso quando sono disarmati.

Febbre Lurida	Livello 3 Malattia	**Tenacia Stazionaria CD 16, Miglioramento CD 21**

◀ Il bersaglio è curato.

◀ **Effetto iniziale:** Il bersaglio perde 1 impulso curativo.

◀▶ Il bersaglio subisce una penalità di -2 a CA, difesa di Tempra e difesa di Riflessi.

▶ **Stato finale:** Il bersaglio subisce una penalità di -2 a CA, difesa di Tempra e difesa di Riflessi. Il bersaglio perde tutti gli impulsi curativi e non può recuperare punti ferita.

CHRIS STEVENS & JIM ZUBKAVICH

Lupo Mannaro	**Livello 8 Bruto**
Umanoide naturale Medio (mutaforma)	PE 350

Iniziativa +7 **Sensi** Percezione +11; visione crepuscolare
PF 108; **Sanguinante** 54
Rigenerazione 5 (se il lupo mannaro subisce danni da un'arma d'argento, la sua rigenerazione non funziona nel suo turno successivo)
CA 20; **Tempra** 20, **Riflessi** 19, **Volontà** 18
Immunità frenesia lunare (vedi sotto)
Velocità 6 (8 in forma di lupo)

(+) **Randello Pesante** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+12 contro CA; 2d4 + 4 danni; vedi anche *ira sanguinaria*.

(+) **Morso** (standard; a volontà) ✦ **Malattia**
+12 contro CA; 1d6 + 4 danni, e il bersaglio subisce 5 danni continuati (tiro salvezza termina) e contrae la frenesia lunare (vedi sotto); vedi anche *ira sanguinaria*.

Ira Sanguinaria
Gli attacchi in mischia del lupo mannaro infliggono 4 danni extra contro un bersaglio sanguinante.

Cambiare Forma (minore; a volontà) ✦ **Metamorfosi**
Un lupo mannaro può alterare la sua forma fisica per assumere le sembianze di un lupo grigio o un essere umano unico (vedi "Cambiare forma," pagina 280). In forma umana non può compiere attacchi di morso, e in forma di lupo non può usare il randello.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune
Abilità Intimidire +9, Intuizione +11, Natura +11, Raggirare +9

For 19 (+8)	**Des** 16 (+7)	**Sag** 14 (+6)
Cos 18 (+8)	**Int** 10 (+4)	**Car** 11 (+4)

Equipaggiamento armatura di cuoio, randello pesante

Tattiche dei lupi mannari

Un lupo mannaro solitario tenta di isolare ed eliminare le sue vittime una alla volta. Quando è reso sanguinante, di solito fugge per rigenerarsi in un luogo sicuro. Nelle aree selvagge, i lupi mannari tendono a cacciare in branco. Quando un branco di lupi mannari attacca, metà del branco combatte in forma ibrida (brandendo i randelli) e l'altra metà in forma di lupo.

Frenesia Lunare	Livello 8 Malattia	**Tenacia Stazionaria CD 20, Miglioramento CD 24**

◀ 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.

CHRIS STEVENS & SAEIN OH

LICH

Un lich è un incantatore non morto creato per mezzo di un antico rituale. I maghi e altri incantatori arcani che scelgono questo sentiero per la vita eterna sfuggono alla morte diventando non morti, ma una esistenza prolungata in questo stato innaturale li conduce spesso alla pazzia.

I lich sono creature fredde e calcolatrici che bramano poteri sempre maggiori, conoscenze perdute e i più spaventosi tra i segreti arcani.

"Lich" è un archetipo di mostro, che può essere applicato ai personaggi non giocanti. Per le regole sulla creazione di nuovi lich utilizzando questo archetipo, consultare la *Guida del Dungeon Master*.

Lich (Mago Umano) **Livello 14 Controllore d'elite**
Umanoide naturale Medio (non morto) PE 2.000

Iniziativa +8 **Sensi** Percezione +8; scurovisione
Aura Necromantica (Necrotico) aura 5; qualsiasi creatura vivente che entri o inizi il proprio turno nell'aura subisce 5 danni necrotici.
PF 218; **Sanguinante** 109
Rigenerazione 10 (se il lich subisce danni radiosi, la rigenerazione non funziona nel suo turno successivo)
CA 28; **Tempra** 24, **Riflessi** 28, **Volontà** 26
Immunità malattia, veleno; **Resistenza** 10 necrotico
Tiri salvezza +2
Velocità 6
Punti azione 1

Raggio d'Ombra (standard; a volontà) ✦ **Necrotico**
Gittata 20; +18 contro Riflessi; 2d8 + 6 danni necrotici.

Ustione Gelida (standard; mantenere minore; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Freddo, Necrotico, Zona**
Emanazione ad area 2 entro 20; +18 contro Tempra; 3d8 + 6 danni da freddo e necrotici. L'emanazione crea una zona che dura fino alla fine del turno successivo del lich. La zona si considera terreno difficile. Qualsiasi creatura che inizi il proprio turno all'interno della zona subisce 10 danni da freddo e necrotici. Il lich può mantenere o dissolvere la zona con un'azione minore.

Indistruttibile
Quando un lich viene ridotto a 0 punti ferita, il suo corpo e oggetti personali si dissolvono in polvere, ma non viene distrutto. Si riforma (insieme ai suoi oggetti personali) nel giro di 1d10 giorni entro 1 quadretto dal suo filatterio, a meno che il filatterio non sia scoperto e distrutto a sua volta.

Recuperare Energie (standard; incontro) ✦ **Guarigione**
Il lich spende un impulso curativo e recupera 54 punti ferita. Riceve inoltre un bonus di +2 a tutte le difese fino all'inizio del suo turno successivo.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Abissale, Comune
Abilità Arcano +18, Intuizione +13, Storia +18

For 11 (+7)	**Des** 12 (+8)	**Sag** 13 (+8)
Cos 14 (+9)	**Int** 22 (+13)	**Car** 18 (+11)

Tattiche del lich umano

Fino a quando il suo filatterio è al sicuro, questo lich non mostra particolare preoccupazione per la propria incolumità. Utilizza *ustione gelida* il più spesso possibile e spende il suo punto azione per usare *recuperare energie* la prima volta che è reso sanguinante.

Lich (Eladrin Mago) **Livello 24 Controllore d'elite**
Umanoide naturale Medio (non morto) PE 12.100

Iniziativa +14 **Sensi** Percezione +14; scurovisione
Aura Necromantica (Necrotico) aura 5; qualsiasi creatura vivente che entri o inizi il proprio turno nell'aura subisce 5 danni necrotici.
PF 362; **Sanguinante** 181
Rigenerazione 10 (se il lich subisce danni radiosi, la rigenerazione non funziona nel suo turno successivo).
CA 38; **Tempra** 33, **Riflessi** 38, **Volontà** 38
Immunità malattia, veleno; **Resistenza** 10 necrotico
Tiri salvezza +2
Velocità 6
Punti azione 1

Raggio d'Ombra (standard; a volontà) ✦ **Necrotico**
Gittata 20; +28 contro Riflessi; 3d8 + 7 danni necrotici.

Globo Necrotico (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Necrotico**
Gittata 20; +28 contro Tempra; 3d8 + 7 danni necrotici, e il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del lich.

Impulso Entropico (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Necrotico**
Emanazione ad area 2 entro 20; +28 contro Riflessi; 6d6 + 7 danni necrotici.

Indistruttibile
Quando un lich viene ridotto a 0 punti ferita, il suo corpo e oggetti personali si dissolvono in polvere, ma non viene distrutto. Si riforma (insieme ai suoi oggetti personali) nel giro di 1d10 giorni entro 1 quadretto dal suo filatterio, a meno che il filatterio non sia scoperto e distrutto a sua volta.

Recuperare Energie (standard; incontro) ✦ **Guarigione**
Il lich spende un impulso curativo e recupera 90 punti ferita. Riceve inoltre un bonus di +2 a tutte le difese fino all'inizio del suo turno successivo.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Elfico
Abilità Arcano +24, Intuizione +19, Storia +24

For 12 (+13)	**Des** 15 (+14)	**Sag** 15 (+14)
Cos 18 (+16)	**Int** 25 (+19)	**Car** 21 (+17)

Tattiche del lich eladrin

Questo lich usa *impulso entropico* e *globo necrotico* il più spesso possibile. Una volta reso sanguinante, spende un punto azione per utilizzare *recuperare energie*.

VESTIGIO DI LICH

Un vestigio di lich è il rimasuglio arcano di un lich distrutto. Il suo fragile corpo scheletrico sbiadisce qua e là in filamenti d'ombra, e sembra fluttuare sopra il terreno. A differenza dei lich, un vestigio di lich non ha bisogno del filatterio. Altamente instabili, queste creature si sbriciolano non appena vengono danneggiate.

Vestigio di Lich **Livello 26 Gregario**
Umanoide naturale Medio (non morto) PE 2.250

Iniziativa +14 **Sensi** Percezione +19; scurovisione
Aura Necromantica (Necrotico) aura 5; qualsiasi creatura vivente che entri o inizi il proprio turno nell'aura subisce 5 danni necrotici.
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.
CA 40; **Tempra** 36, **Riflessi** 40, **Volontà** 38
Immunità malattia, veleno; **Resistenza** 20 necrotico
Velocità 6

Tocco Mortale (standard; a volontà) ✦ **Necrotico**
+30 contro CA; 10 danni necrotici, e il bersaglio è indebolito (tiro salvezza termina).

Raggio d'Ombra (standard; a volontà) ✦ **Necrotico**
Gittata 20; +30 contro Riflessi; 10 danni necrotici, o 15 danni necrotici se il bersaglio è un fruitore di poteri arcani (come un mago).

Globo del Disfacimento (standard; incontro) ✦ **Fuoco, Necrotico**
Due, tre o quattro vestigi di lich che agiscono nello stesso conteggio di iniziativa possono utilizzare le loro azioni standard per scagliare un singolo globo di fuoco nero che esplode all'impatto. Effettuare un solo tiro per colpire: Emanazione ad area 5 entro 10 da uno dei vestigi di lich; +30 contro Riflessi; 5 danni da fuoco e necrotici per ogni vestigio di lich che compie l'attacco, e danni necrotici continuati pari a 5 per ogni vestigio di lich che compie l'attacco (tiro salvezza termina).

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Abissale, Comune
Abilità Arcano +24

For 11 (+13)	**Des** 12 (+14)	**Sag** 13 (+14)
Cos 14 (+15)	**Int** 22 (+19)	**Car** 18 (+17)

Tattiche dei vestigi di lich

Questi esseri uniscono le forze agli altri vestigi di lich presenti nei dintorni per scatenare *globo del disfacimento* il più presto possibile, poi folgorano i nemici con i loro *raggi d'ombra*. Utilizzano *tocco mortale* solo se costretti a combattere in mischia.

Conoscenze dei lich

Se supera una prova di Religione, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 20: Un mortale diviene un lich eseguendo un oscuro e terribile rituale. In questo rituale il mortale perde la vita, ma risorge come creatura non morta. Quasi tutti i lich sono maghi o warlock, ma anche qualche chierico multiclasse segue questo cammino oscuro.

CD 25: La forza vitale di un lich è vincolata a un filatterio magico, che tipicamente ha la forma di una scatoletta metallica delle dimensioni di un pugno e che contiene strisce di pergamena su cui sono scritte formule magiche. Se si distrugge un lich, il suo spirito ritorna nel filatterio. Il corpo della creatura si riforma in 1d10 giorni nel punto dove è conservato il filatterio, a meno che questo non sia distrutto a sua volta. La maggior parte dei lich nasconde il filatterio in una cripta segreta (e ben protetta), a volte su un altro piano.

Distruggere un lich e il suo filatterio non garantisce che la creatura sia scomparsa per sempre. Potenti entità connesse alla non morte, Orcus e Vecna inclusi, possono ripristinare un lich distrutto, trasformandolo un vestigio di lich.

CD 30: Alcuni degli individui malvagi più spaventosi nella storia del mondo sono stati dei lich, inclusi Acererak (padrone della Tomba degli Orrori) e lo stesso dio Vecna. Tutti i lich offrono omaggi a Orcus, e si dice che Orcus possa distruggere all'istante il filatterio di qualsiasi lich che non gli dimostri l'appropriato rispetto.

Gruppi di incontro

I lich sono spesso al comando di eserciti di non morti inferiori, o hanno al loro servizio demoni o diavoli.

Incontro di livello 25 (PE 35.400)
- 1 lich eladrin (livello 24 controllore d'elite)
- 2 teschi infuocati superiori (livello 24 artigliere)
- 2 divoratori di anime infilzate (livello 20 soldato d'elite)

Incontro di livello 26 (PE 49.500)
- 6 vestigi di lich (livello 26 gregario)
- Doresain il Re dei Ghoul (livello 27 schermagliatore d'elite)
- 2 wraith del terrore (livello 25 appostato)

Trasformazione in lich

Il personaggio invoca Orcus, Principe Demoniaco dei Non Morti, implorandolo di trasformare il suo corpo in una cosa scheletrica, non morta e immortale, e vincola la propria forza vitale a un ricettacolo appositamente preparato, chiamato filatterio.

Livello: 14 (l'incantatore deve essere umanoide)
Categoria: Creazione
Tempo: 1 ora; vedi testo
Durata: Permanente; vedi testo
Costo delle componenti: 100.000 mo
Prezzo di mercato: 250.000 mo
Abilità chiave: Arcano o Religione (nessuna prova)

Alla conclusione di questo rituale, il personaggio muore, si trasforma in lich e acquisisce l'archetipo del lich (vedi *Guida del Dungeon Master*, pagina 180).

Parte integrante del processo di trasformazione in lich è la creazione di un filatterio, un ricettacolo magico capace di contenere la forza vitale del personaggio. Quando viene ridotto a 0 punti ferita o meno, il personaggio e i suoi oggetti personali si dissolvono in polvere. A meno che il filatterio non venga a sua volta trovato e distrutto, il personaggio riappare in uno spazio adiacente a esso nel giro di 1d10 giorni.

Il filatterio deve essere costruito prima dell'esecuzione del rituale. Il filatterio, la cui creazione richiede 10 giorni, di solito ha la forma di una scatoletta di metallo sigillata che contiene striscioline di pergamena sulle quali determinate formule magiche sono state vergate con il sangue del personaggio. La scatoletta misura 15 cm di lato, ha 40 punti ferita e resistenza 20 a tutti i danni. Altri tipi di filatteri includono anelli e amuleti, che sono altrettanto robusti.

Se il filatterio viene distrutto, il personaggio può costruirne uno nuovo; il processo richiede 10 giorni e costa 50.000 mo.

LUCERTOLOIDE

I LUCERTOLOIDI ABITANO PALUDI E ACQUITRINI, cibandosi degli animali locali e scacciando o uccidendo gli intrusi che sconfinano nel loro territorio. Alcuni lucertoloidi particolarmente crudeli e violenti catturano e mangiano altre creature umanoidi, lanciando temerarie incursioni contro le terre degli umanoidi vicini allo scopo di catturare vittime per i loro banchetti.

I lucertoloidi sono eccellenti nuotatori, e spesso si immergono per cacciare o sfuggire agli inseguitori. Possono trattenere il respiro fino a dieci minuti senza problemi.

I lucertoloidi si manifestano in diverse varietà, inclusi i lucertoloidi scaglieverdi (il tipo più comune) e scaglienere. Gli scaglienere sono bruti grossi e stupidi che abitano sovente nelle stesse paludi dei loro cugini più piccoli. Una tribù di scaglienere potrebbe essere nemica di una tribù di altri lucertoloidi, ma più spesso le due collaborano o addirittura si mescolano nello stesso villaggio. Gli scaglienere raramente diventano i capi di tribù miste, dato che sono semplicemente troppo ottusi per questo lavoro, ma accompagnano spesso le squadre di predoni o servono come guardie del corpo del capotribù o del mistico degli acquitrini.

Conoscenze dei lucertoloidi

Se supera una prova di Natura, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: I lucertoloidi preferiscono i climi umidi. Vivono nelle paludi calde o temperate, negli acquitrini e nelle giungle, o più raramente nei complessi di caverne allagate.

Occasionalmente, i lucertoloidi commerciano con gli umanoidi di cui si fidano (di solito halfling), ricorrendo al baratto per ottenere prodotti lavorati. Tuttavia, le tribù che depredano gli altri umanoidi in genere non compiono alcun tipo di scambio commerciale.

CD 20: I lucertoloidi nascono dalle uova e raggiungono rapidamente l'età adulta; a 2 anni di età, sono completamente cresciuti. Ogni tribù mantiene una incubatrice comune nella quale tutte le uova vengono sigillate. I giovani lucertoloidi sono allevati tutti insieme dall'intera tribù. I rapporti di famiglia non esistono presso i lucertoloidi.

Questi esseri hanno una società patriarcale, in cui il membro più forte governa gli altri come capotribù. Sciamani e mistici sono spesso i consiglieri di questo comandante.

CD 25: I lucertoloidi non adorano gli dèi, ma le tribù più grandi spesso elevano uno dei loro allo stato di divinità vivente. Questa figura diventa il re lucertola della tribù: di solito possiede una insolita forza, ferocia e astuzia, e potrebbe essere contaminato da influenze primordiali o demoniache. Potenti creature rettili come i draghi a volte usurpano questo ruolo e rivendicano la lealtà di una tribù lucertoloide.

Gruppi di incontro

Feroci e isolazionisti, i lucertoloidi uniscono di rado le forze a quelle di altri umanoidi. Tuttavia, addomesticano spesso creature rettiloidi come behemoth, coccodrilli o drachi, oppure si mettono al servizio di mostri più potenti come i draghi.

Incontro di livello 4 (PE 900)
- 2 scaglieverdi cacciatori (livello 4 schermagliatore)
- 2 coccodrilli faucitenaglie (livello 4 soldato)
- 1 orrore rampicante (livello 5 appostato)

Incontro di livello 6 (PE 1.300)
- 1 scaglieverdi mistico degli acquitrini (livello 6 controllore)
- 2 scaglienere energumeni (livello 6 bruto)
- 1 scaglieverdi cerbottaniere (livello 5 appostato)
- 2 scaglieverdi cacciatori (livello 4 schermagliatore)

Scaglieverdi Cacciatore		**Livello 6 Schermagliatore**
Umanoide naturale Medio (rettile)		PE 175
Iniziativa +6	**Sensi** Percezione +8	
PF 54; **Sanguinante** 27		
CA 17; **Tempra** 15, **Riflessi** 14, **Volontà** 13		
Velocità 6 (camminare nelle paludi)		
(+) **Lancia** (standard; a volontà) ✦ **Arma**		
+9 contro CA; 1d8 + 3 danni.		
⚡ **Attacco Laterale** (standard; a volontà) ✦ **Arma**		
Il lucertoloide scatta e compie un attacco basilare in mischia.		
Allineamento Senza allineamento		**Linguaggi** Draconico
Abilità Atletica +10, Natura +8		
For 17 (+5)	**Des** 15 (+4)	**Sag** 12 (+3)
Cos 14 (+4)	**Int** 8 (+1)	**Car** 8 (+1)
Equipaggiamento scudo leggero, lancia		

Tattiche degli scaglieverdi cacciatori

Questi lucertoloidi amano piazzare trappole e tendere imboscate alle prede. In combattimento, utilizzano *attacco laterale* per mettersi in posizione di attacco ai fianchi.

Scaglieverdi Cerbottaniere		**Livello 5 Appostato**
Umanoide naturale Medio (rettile)		PE 200
Iniziativa +10	**Sensi** Percezione +9	
PF 50; **Sanguinante** 25		
CA 18; **Tempra** 14, **Riflessi** 17, **Volontà** 14		
Velocità 6 (camminare nelle paludi)		
(+) **Randello** (standard; a volontà) ✦ **Arma**		
+10 contro CA; 1d6 + 1 danni.		
⚡ **Cerbottana** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Veleno**		
Caricare la cerbottana è un'azione minore; gittata 6/12; +10 contro CA; 1 danno, e lo scaglieverdi cerbottaniere compie un attacco secondario contro lo stesso bersaglio. *Attacco secondario*: +8 contro Tempra; il bersaglio subisce 5 danni da veleno continuati ed è rallentato (tiro salvezza termina entrambi).		
Cecchino		
Quando uno scaglieverdi cerbotanniere compie un attacco a distanza mentre è nascosto e fallisce, si considera ancora nascosto.		
Allineamento Senza allineamento		**Linguaggi** Draconico
Abilità Atletica +8, Furtività +11		
For 13 (+3)	**Des** 18 (+6)	**Sag** 15 (+4)
Cos 14 (+4)	**Int** 8 (+1)	**Car** 8 (+1)
Equipaggiamento randello, cerbottana con 20 dardi avvelenati		

Tattiche degli scaglieverdi cerbottanieri

Gli scaglieverdi cerbottanieri si nascondono nel sottobosco, attaccando con le cerbottane e sfruttando la loro furtività e il potere *cecchino* per rimanere nascosti.

Scaglieverdi Mistico degli Acquitrini **Livello 6 Controllore (Guida)**
Umanoide naturale Medio (rettile) PE 250

Iniziativa +4 **Sensi** Percezione +7

Benedizione dell'Acquitrino (Guarigione) aura 5; gli alleati che iniziano i loro turni nell'aura recuperano 3 punti ferita.

PF 70; **Sanguinante** 35

CA 19; **Tempra** 15, **Riflessi** 14, **Volontà** 19

Velocità 6 (camminare nelle paludi)

⊕ **Lancia** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+7 contro CA; 1d8 + 2 danni.

✧ **Stretta della Palude** (standard; incontro) ✦ **Zona**
Emanazione ad area 2 entro 10; +9 contro Riflessi; il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina). La zona si considera terreno difficile palustre fino alla fine dell'incontro.

✧ **Nube del Pantano** (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Veleno**
Emanazione ad area 2 entro 10; +9 contro Tempra; 2d8 + 4 danni da veleno, e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del mistico degli acquitrini.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Draconico

Abilità Atletica +10, Natura +12

For 15 (+5)	**Des** 13 (+4)	**Sag** 19 (+7)
Cos 14 (+5)	**Int** 10 (+3)	**Car** 12 (+4)

Equipaggiamento lancia, piastra pettorale d'osso

Tattiche degli scaglieverdi mistici degli acquitrini

Un mistico degli acquitrini inizia normalmente l'incontro usando *stretta della palude* per immobilizzare i nemici e creare terreno difficile sul quale i suoi alleati possono muoversi senza penalità. Rimane vicino ai propri alleati in modo che possano godere della sua aura *benedizione dell'acquitrino*, attaccando con la lancia e utilizzando *nube del pantano* ogni volta che diventa disponibile.

Scaglienere Energumeno **Livello 6 Bruto**
Umanoide naturale Grande (rettile) PE 250

Iniziativa +6 **Sensi** Percezione +9

PF 86; **Sanguinante** 43

CA 18; **Tempra** 19, **Riflessi** 16, **Volontà** 14

Velocità 8 (camminare nelle paludi)

⊕ **Randello Pesante** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Portata 2; +9 contro CA; 1d10 + 6 danni, e il bersaglio viene spinto di 1 quadretto.

Colpo di Coda (standard; a volontà)
+7 contro Riflessi; 1d8 + 6 danni, e il bersaglio viene buttato a terra prono.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Draconico

Abilità Atletica +14

For 22 (+9)	**Des** 16 (+6)	**Sag** 12 (+4)
Cos 16 (+6)	**Int** 5 (+0)	**Car** 6 (+1)

Equipaggiamento randello pesante

Tattiche degli scaglienere energumeni

Lo scaglienere energumeno polverizza i nemici con il suo enorme randello e li spinge a portata dei suoi alleati, se possibile. Utilizza il suo *colpo di coda* per compiere attacchi di opportunità.

(Da sinistra a destra) scaglieverdi mistico degli acquitrini, scaglienere energumeno, scaglieverdi cacciatore e scaglieverdi cerbottaniere

STEVE PRESCOTT

LUPO

I LUPI SONO PREDATORI DA BRANCO che cacciano prede di ogni tipo, e sono comuni in una vasta gamma di terreni e fasce climatiche.

Lupo Grigio	**Livello 2 Schermagliatore**
Bestia naturale Media	PE 125
Iniziativa +5	**Sensi** Percezione +7; visione crepuscolare
PF 38; **Sanguinante** 19	
CA 16; **Tempra** 14, **Riflessi** 14, **Volontà** 13	
Velocità 8	
(+) **Morso** (standard; a volontà)	
+7 contro CA; 1d6 + 2 danni, o 2d6 + 2 danni contro un bersaglio prono.	
Vantaggio in Combattimento	
Se il lupo grigio possiede vantaggio in combattimento sul bersaglio e riesce a colpirlo, il bersaglio viene anche buttato a terra prono.	
Allineamento Senza allineamento	**Linguaggi** -
For 13 (+2) **Des** 14 (+3)	**Sag** 13 (+2)
Cos 14 (+3) **Int** 2 (-3)	**Car** 10 (+1)

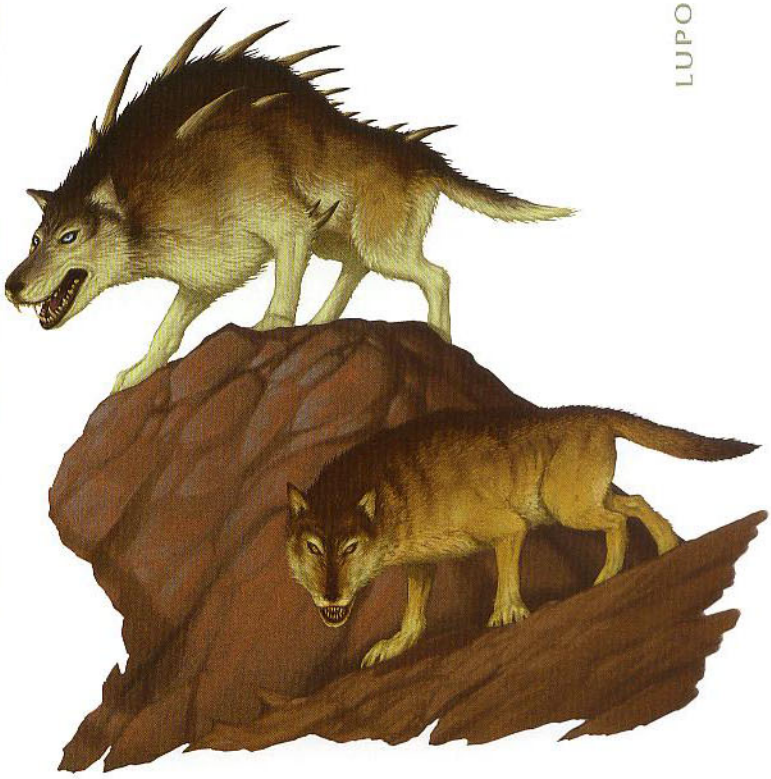
TATTICHE DEI LUPI GRIGI

I lupi grigi operano in coordinazione per abbattere un nemico, concentrandosi solitamente sull'individuo più debole del gruppo. Attaccano la preda ai fianchi in modo che gli attacchi con il morso riusciti la buttino a terra, permettendo agli altri lupi di infliggerle danni maggiori.

Lupo Feroce	**Livello 5 Schermagliatore**
Bestia naturale Grande (cavalcatura)	PE 200
Iniziativa +7	**Sensi** Percezione +9; visione crepuscolare
PF 67; **Sanguinante** 33	
CA 19; **Tempra** 18, **Riflessi** 17, **Volontà** 16	
Velocità 8	
(+) **Morso** (standard; a volontà)	
+10 contro CA; 1d8 + 4 danni, o 2d8 + 4 danni contro un bersaglio prono.	
Vantaggio in Combattimento	
Il lupo feroce ottiene il vantaggio in combattimento contro un bersaglio che abbia adiacente uno o più alleati del lupo. Se il lupo feroce possiede vantaggio in combattimento sul bersaglio e riesce a colpirlo, il bersaglio viene anche buttato a terra prono.	
Cacciatore in Branco (quando è cavalcato da una creatura amichevole di 5° livello o superiore; a volontà) ✦ **Cavalcatura**	
Il cavaliere del lupo feroce ottiene il vantaggio in combattimento contro un nemico se almeno un altro alleato diverso dalla sua cavalcatura si trova adiacente al bersaglio.	
Allineamento Senza allineamento	**Linguaggi** -
For 19 (+6) **Des** 16 (+5)	**Sag** 14 (+4)
Cos 19 (+6) **Int** 5(-1)	**Car** 11 (+2)

TATTICHE DEI LUPI FEROCI

I lupi feroci adottano tattiche simili a quelle dei lupi grigi, sebbene non debbano necessariamente attaccare un avversario ai fianchi per buttarlo a terra.



CONOSCENZE DEI LUPI

Se supera una prova di Natura, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: I membri di un branco di lupi ringhiano, ululano, abbaiano e usano il linguaggio corporeo per comunicare. Questi suoni possono preavvisare un viaggiatore che si addentra nel territorio dei lupi, ma gli ululati si possono udire anche a chilometri di distanza.

CD 20: Più grandi e più aggressivi dei lupi grigi, i lupi feroci soppiantano i primi nelle regioni selvagge dove cacciano anche predatori più pericolosi e mostruosi. Queste bestie cacciano spesso a fianco di lupi mannari e morfici.

GRUPPI DI INCONTRO

Molti umanoidi diversi addomesticano i lupi almeno in certa misura. I lupi possono anche venire corrotti e passare al servizio di mostri malvagi e innaturali.

Incontro di livello 3 (PE 825)
- ✦ 3 lupi grigi (livello 2 schermagliatore)
- ✦ 2 hobgoblin arcieri (livello 3 artigliere)
- ✦ 1 hobgoblin incantatore (livello 3 controllore)

Incontro di livello 5 (PE 1.100)
- ✦ 3 lupi feroci (livello 5 schermagliatore)
- ✦ 2 morfici cacciatori zannelunghe (livello 6 soldato)

DAVE ALLSOP

MAGO LARVALE

Quando un potente incantatore malvagio muore, a volte il suo spirito prende il controllo della massa di vermi e larve che sta divorando il suo cadavere. Questa massa di parassiti rinasce come mago larvale per continuare gli oscuri piani dell'incantatore, o per cercare vendetta contro coloro che l'hanno ucciso.

Mago Larvale **Livello 21 Artigliere d'elite**
Bestia magica naturale Media (non morto) PE 6.400

Iniziativa +13 **Sensi** Percezione +12
PF 304; **Sanguinante** 152
CA 35; **Tempra** 30, **Riflessi** 33, **Volontà** 27
Immunità malattia, veleno; **Resistenza** 10 necrotico; subisce danni dimezzati dagli attacchi in mischia e a distanza; **Vulnerabilità** 10 radioso, 10 contro attacchi ravvicinati e ad area.
Tiri salvezza +2
Velocità 6
Punti azione 1

Tocco di Corruzione (standard; a volontà) ✦ **Necrotico**
+24 contro Tempra; 2d6 + 5 danni necrotici.

Volto Terrificante (minore; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Paura**
Gittata 10; +24 contro Volontà; il bersaglio non può attaccare il mago larvale fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo, ed è immobilizzato (tiro salvezza termina).

Raggio di Morte Gelida (standard; a volontà) ✦ **Freddo, Necrotico**
Gittata 20; +26 contro CA; 2d8 + 8 danni da freddo e necrotici, o 4d8 + 8 danni da freddo e necrotici se il bersaglio è sanguinante.

Banchetto dei Vermi (standard; ricarica ⚅) ✦ **Illusione**
Gittata 5; il bersaglio viene ingannato e crede che dei vermi stiano divorando le sue carni; +26 contro Volontà; 4d10 + 8 danni. Se questi danni non lo riducono a 0 punti ferita o meno, il bersaglio non subisce danni ma è stordito fino alla fine del turno successivo.

Fiamma Avvizzente (standard; a volontà) ✦ **Fuoco, Necrotico**
Emanazione ad area 1 entro 20; +24 contro Riflessi; 2d6 + 8 danni da fuoco e necrotici.

Sciame Comprimente
Alterando la propria forma, un mago larvale può stringersi e passare attraverso piccole aperture come se fosse una creatura Minuscola (vedi "Stringersi", *Manuale del Giocatore* 292).

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune
Abilità Arcano +23, Religione +23, Storia +23

For 14 (+12)	**Des** 16 (+13)	**Sag** 14 (+12)
Cos 20 (+15)	**Int** 26 (+18)	**Car** 15 (+12)

Tattiche dei maghi larvali

Il mago larvale usa *volto terrificante* per bloccare i difensori e gli attaccanti in mischia nemici, mentre impiega *raggio di morte gelida* e *fiamma avvizzente* per ammorbidire i bersagli a distanza. Il mago larvale utilizza *banchetto dei vermi* contro un avversario sanguinante, e normalmente spende il suo punto azione per compiere una seconda azione di movimento quando ha bisogno di aumentare la distanza tra sé e i suoi nemici.

Conoscenze dei maghi larvali

Se supera una prova di Religione, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 25: Solo gli incantatori più malvagi ritornano alla non vita come maghi larvali. Quando un mago larvale viene distrutto, i vermi e le larve che costituiscono la sua forma fisica perdono la loro intelligenza e ritornano a essere innocui parassiti.

CD 30: I maghi larvali particolarmente potenti conservano una parte maggiore delle loro vecchie capacità magiche, e conoscono diversi poteri da mago. Spesso si portano dietro i loro vecchi libri degli incantesimi.

CD 35: Un antico essere malvagio di nome Kyuss creò i primi maghi larvali affinché custodissero cripte di sapere proibito. Questi maghi larvali sono tra i più potenti della loro blasfema specie, e conoscono un impressionante arsenale di incantesimi.

Gruppi di incontro

I maghi larvali obbligano spesso altri mostri a servirli. Di tanto in tanto si riuniscono in piccoli gruppi per operare i loro rituali oscuri o raggiungere qualche obiettivo comune.

Incontro di livello 21 (PE 16.000)
- 1 mago larvale (livello 21 artigliere d'elite)
- 4 wight massacratori (livello 18 bruto)
- 1 wraith spada (livello 17 appostato)

Incontro di livello 22 (PE 21.175)
- 1 mago larvale (livello 21 artigliere d'elite)
- 3 araldi della putrefazione (livello 20 bruto)
- 5 ghoul abissali mirmidoni (livello 23 gregario)

Incontro di livello 22 (PE 25.100)
- 2 maghi larvali (livello 21 artigliere d'elite)
- 2 elementali macigni roccia di fuoco (livello 18 soldato)
- 8 grimlock seguaci (livello 22 gregario)

DAVE ALLSOP

MANTICORA

Una manticora lancia aculei di ferro dalla coda. Cattiva e irritabile, attacca senza essere provocata e non contratta mai con le sue prede.

Spesso le manticore fanno la tana in caverne o su cengie rocciose riparate, poste ad alta quota sui picchi rocciosi. Cacciano scegliendo una postazione elevata che offra una buona visuale e attendono che arrivi qualcosa che valga la pena di essere mangiato.

Manticora **Livello 10 Schermagliatore d'elite**
Bestia magica naturale Grande (cavalcatura) PE 1.000

Iniziativa +12 **Sensi** Percezione +13
PF 210; **Sanguinante** 105
CA 26; **Tempra** 24, **Riflessi** 24, **Volontà** 22
Tiri salvezza +2
Velocità 6, volo 8, volo esteso 10
Punti azione 1

Artiglio (standard; a volontà)
+15 contro CA; 2d6 + 5 danni.

Aculeo (standard; a volontà)
Gittata 10; +15 contro CA (vedi anche *tiratrice cavalcata*); 1d8 + 5 danni. *Colpito o mancato:* La manticora scatta di 3 quadretti dopo avere effettuato l'attacco.

Furia della Manticora (standard; a volontà)
La manticora compie un attacco con gli artigli e un attacco con gli aculei (in qualsiasi ordine) e scatta di 1 quadretto tra i due attacchi.

Raffica di Aculei (standard; ricarica ⚁ ⚂ ⚃ ⚄)
Emanazione ad area 1 entro 10; +15 contro CA (vedi anche *tiratrice cavalcata*); 1d8 + 5 danni.

Tiratrice Cavalcata (quando è cavalcata da una creatura amichevole di 10° livello o superiore; a volontà) ✦ **Cavalcatura**
Una manticora con un cavaliere riceve un bonus di +2 ai tiri per colpire con l'attacco con gli aculei e il potere *raffica di aculei*.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Comune
Abilità Furtività +15

For 21 (+10)	**Des** 20 (+10)	**Sag** 17 (+8)
Cos 17 (+8)	**Int** 4 (+2)	**Car** 12 (+6)

Tattiche delle manticore

Una manticora preferisce iniziare il combattimento dall'aria. Sorvola i nemici e li bombarda con *raffiche di aculei* prima di atterrare per finirli con *furia della manticora*. Se si trova di fronte un avversario pericoloso sul terreno, la manticora di solito prende di nuovo il volo e lo logora con ripetute *raffiche di aculei* non appena il potere si ricarica.

Conoscenze delle manticore

Se supera una prova di Natura, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: Le manticore sono maligni predatori che godono nel divorare creature intelligenti, specialmente nani e umani. Possono scagliare temibili aculei di ferro con precisione letale.

CD 20: La bocca di una manticora ha tre file di denti, che ricrescono e vengono continuamente sostituiti durante tutta la sua vita. Queste creature lasciano spesso denti vecchi e aculei di ferro conficcati nei cadaveri delle vittime, indizi sicuri di un loro attacco.

Sebbene scarsamente intelligenti, le manticore capiscono il Comune e possono pronunciare alcune parole e frasi in questo idioma. Sono però molto impazienti e tendono ad attaccare chiunque tenti di negoziare con loro.

STEPHEN CROWE

Gruppi di incontro

Le manticore cacciano in piccoli branchi di due o tre individui, e talvolta anche da sole. Sono creature aggressive e brutali che possono essere controllate solo da padroni troppo forti per essere divorati. I goblin e altri mostri intelligenti inducono spesso le manticore ad aiutarli per qualche tempo, blandendole con doni di cibo o tesori. Tuttavia, le manticore sono avide e sleali, e raramente si lasciano corrompere a lungo.

Incontro di livello 11 (PE 3.000)
- 1 manticora (livello 10 schermagliatore d'elite)
- 1 galeb duhr chiamarocce (livello 11 controllore)
- 4 ogre selvaggi (livello 8 bruto)

Incontro di livello 13 (PE 4.200)
- 2 manticore (livello 10 schermagliatore d'elite)
- 2 giganti delle colline (livello 13 bruto)
- 4 ogre picchiatori (livello 11 gregario)

I MARUT SONO ENIGMATICI MERCENARI che vagano nel Mare Astrale e di tanto in tanto trovano la strada per altri piani e il mondo naturale.

Marut Maestro di Lama **Livello 21 Soldato**
Umanoide immortale Medio PE 3.200
Iniziativa +18 **Sensi** Percezione +22; vista reale 10
PF 201; **Sanguinante** 100
Rigenerazione 20
CA 37; **Tempra** 37, **Riflessi** 32, **Volontà** 33
Immunità sonno; **Resistenza** 10 tuono
Velocità 8, volo 4 (fluttuare), teletrasporto 4
(+) **Spadone** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Tuono**
+27 contro CA; 1d10 + 11 danni più 1d6 danni da tuono, il bersaglio viene spinto di 1 quadretto, e il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo del marut maestro di lama.
† **Doppio Attacco** (standard; ricarica ⚅ ⚄ ⚃) ✦ **Arma, Tuono**
Il marut maestro di lama compie due attacchi con lo spadone.
Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Supernal
Abilità Intimidire +17, Tenacia +22
For 32 (+21) **Des** 23 (+16) **Sag** 25 (+17)
Cos 25 (+17) **Int** 14 (+12) **Car** 15 (+12)
Equipaggiamento spadone

Tattiche dei marut maestri di lama

L'obiettivo principale del maestro di lama è formare e mantenere una linea di battaglia, a protezione degli alleati più vulnerabili. Utilizza *doppio attacco* il più frequentemente possibile.

Marut Concordante **Livello 22 Controllore d'elite**
Umanoide immortale Grande PE 8.300
Iniziativa +12 **Sensi** Percezione +23; vista reale 10
PF 418; **Sanguinante** 209
Rigenerazione 20
CA 38; **Tempra** 39, **Riflessi** 33, **Volontà** 36
Immunità sonno; **Resistenza** 10 tuono
Tiri salvezza +2
Velocità 8, volo 4 (fluttuare), teletrasporto 4
Punti azione 1
(+) **Schianto** (standard; a volontà) ✦ **Tuono**
Portata 2; +26 contro CA; 2d6 + 10 danni più 1d6 danni da tuono.
Dictum (minore; a volontà) ✦ **Tuono**
Gittata 10; +24 contro Tempra; il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).
Catene della Sorte (standard; ricarica ⚅ ⚄ ⚃) ✦ **Psichico**
Emanazione ad area 5 entro 20; i nemici nell'area vengono colpiti da archi di scintillante energia psichica; +22 contro Volontà; 3d6 + 6 danni psichici, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).
Editto Tonante (standard; ricarica ⚄ ⚃) ✦ **Tuono**
Emanazione ravvicinata 10; bersagli nemici; +24 contro Tempra; 3d6 + 8 danni da tuono, e il bersaglio viene spinto di 4 quadretti. *Mancato:* Danni dimezzati, e il bersaglio non viene spinto.
Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Supernal
Abilità Intimidire +24, Tenacia +23
For 30 (+21) **Des** 13 (+12) **Sag** 25 (+18)
Cos 25 (+18) **Int** 22 (+17) **Car** 26 (+19)

Tattiche dei marut concordanti

Un marut concordante utilizza *dictum* per inchiodare sul posto un avversario forte. Subito dopo colloca *catene della sorte* nell'area dove è più probabile che influenzi diversi nemici; infine, il concordante impiega *editto tonante* per spingere lontano numerosi nemici.

Conoscenze dei marut

Se supera una prova di Religione, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 25: Nessuno sa quale obiettivo finale perseguano i marut, ma il prezzo dei servizi di uno di essi è sempre un altro servizio; vale a dire, i marut sembrano collezionare favori. I marut conservano registrazioni dei propri contratti verbali nelle loro fortezze nel Mare Astrale.

Gruppi di incontro

I marut lavorano per qualsiasi essere che acconsenta a termini ragionevoli e sappia rispettare lo spirito di un contratto.

Incontro di livello 23 (PE 25.250)
- 1 marut concordante (livello 22 controllore d'elite)
- 2 marut maestri di lama (livello 21 soldato)
- 1 diavolo da guerra (livello 22 bruto)
- 8 diavoli della legione legionari (livello 21 gregario)

FRANZ VOHWINKEL

MEDUSA

Una medusa è un mostro scaglioso che possiede uno sguardo terrificante. Le femmine di questa specie usano il loro sguardo letale per trasformare in pietra le altre creature, e le loro tane sono piene di "statue" molto realistiche. I maschi utilizzano invece lo sguardo per avvelenare le menti e i corpi delle loro vittime prima di farli a pezzi, e le loro tane sono dipinte con il sangue delle prede uccise.

Medusa Arciere (Femmina) **Livello 10 Controllore d'elite**
Umanoide naturale Medio PE 1.000

Iniziativa +10 **Sensi** Percezione +13
PF 212; **Sanguinante** 106
CA 26; **Tempra** 23, **Riflessi** 24, **Volontà** 25
Immunità pietrificazione; **Resistenza** 10 veleno
Tiri salvezza +2
Velocità 7
Punti azione 1

(†) **Capelli Serpentini** (standard; a volontà) ✦ **Veleno**
+15 contro CA; 1d6 + 5 danni, e il bersaglio subisce 10 danni da veleno continuati e una penalità di -2 alla difesa di Tempra (tiro salvezza termina entrambi).

(⚲) **Arco Lungo** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Veleno**
Gittata 20/40; +15 contro CA; 1d10 + 5 danni, e la medusa arciere compie un attacco secondario contro lo stesso bersaglio. *Attacco secondario:* +13 contro Tempra; il bersaglio subisce 10 danni da veleno continuati e una penalità di -2 alla difesa di Tempra (tiro salvezza termina entrambi).

STEVE PRESCOTT

Sguardo Pietrificante (standard; a volontà) ✦ **Sguardo**
Propagazione ravvicinata 5; le creature cieche sono immuni; +14 contro Tempra; il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina). *Primo tiro salvezza fallito:* Il bersaglio è immobilizzato invece che rallentato (tiro salvezza termina). *Secondo tiro salvezza fallito:* Il bersaglio è pietrificato (nessun tiro salvezza).

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune
Abilità Diplomazia +16, Furtività +15, Intimidire +16, Raggirare +16

For 16 (+8)	**Des** 21 (+10)	**Sag** 17 (+8)
Cos 18 (+9)	**Int** 12 (+6)	**Car** 22 (+11)

Equipaggiamento mantello con cappuccio, arco lungo, faretra con 30 frecce

Tattiche delle meduse arciere

La medusa arciere compie attacchi con l'arco lungo da una distanza di sicurezza, affidandosi alle frecce avvelenate per ridurre la difesa di Tempra dei nemici e renderli più suscettibili al suo *sguardo pietrificante*. La creatura non teme di entrare in combattimento in mischia, utilizzando i suoi *capelli serpentini* e subito dopo indirizzando il proprio *sguardo pietrificante* sullo stesso nemico e i suoi alleati vicini.

Medusa Combattente (Maschio) **Livello 13 Soldato d'elite**
Umanoide naturale Medio PE 1.600

Iniziativa +13 **Sensi** Percezione +16
PF 272; **Sanguinante** 136
CA 30; **Tempra** 28, **Riflessi** 26, **Volontà** 27
Immunità pietrificazione; **Resistenza** 20 veleno
Tiri salvezza +2
Velocità 6
Punti azione 1

(†) **Spada Lunga** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Veleno**
+20 contro CA; 1d8 + 8 danni, e la medusa combattente compie un attacco secondario contro lo stesso bersaglio. *Attacco secondario:* +18 contro Tempra; il bersaglio subisce 10 danni da veleno continuati ed è rallentato (tiro salvezza termina entrambi).

(⚲) **Arco Lungo** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Veleno**
Gittata 20/40; +17 contro CA; 1d10 + 5 danni, e 10 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).

Doppio Attacco (standard; a volontà) ✦ **Arma, Veleno**
La medusa combattente compie due attacchi con lo spadone, infliggendo 2d8 danni extra contro un bersaglio frastornato.

Sguardo Velenoso (standard; a volontà) ✦ **Psichico, Sguardo, Veleno**
Propagazione ravvicinata 5; le creature cieche sono immuni; +19 contro Volontà; 3d6 + 6 danni psichici e da veleno, e il bersaglio è frastornato e indebolito (tiro salvezza termina entrambi).

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune
Abilità Furtività +15, Intimidire +17, Raggirare +17

For 26 (+14)	**Des** 20 (+11)	**Sag** 20 (+11)
Cos 24 (+13)	**Int** 16 (+9)	**Car** 22 (+12)

Equipaggiamento cotta di maglia, spada lunga, arco lungo, faretra con 30 frecce

Tattiche delle meduse combattenti

La medusa combattente cela la propria vera natura, sperando di attirare i nemici alla portata del suo *sguardo velenoso*. In battaglia, la creatura alterna i poteri *sguardo velenoso* e *doppio attacco*, dato che la spada lunga infligge più danni alle creature influenzate dal suo sguardo. La medusa combattente estrae il suo arco lungo solo quando non ci sono bersagli che possa impegnare in mischia.

Medusa Sudario di Zehir (Femmina) Livello 18 Schermagliatore
Umanoide naturale Medio PE 2.000

Iniziativa +18 **Sensi** Percezione +12
PF 172; **Sanguinante** 86
CA 32; **Tempra** 28, **Riflessi** 30, **Volontà** 29
Immunità pietrificazione; **Resistenza** 10 acido, 10 veleno
Velocità 8

(+) **Spada Corta** (standard; a volontà) ✦ **Acido, Arma, Veleno**
+15 contro CA; 1d6 + 7 danni, e il bersaglio subisce 10 danni da acido e da veleno continuati (tiro salvezza termina).

+ **Zanne della Morte** (standard; ricarica ⚁ ⚂ ⚀)
La medusa sudario di Zehir compie due attacchi basilari in mischia e può scattare fino a 3 quadretti tra un attacco e l'altro.

+ **Capelli Serpentini** (minore 1/round; a volontà) ✦ **Acido, Veleno**
+23 contro CA; 1d6 + 7 danni, e il bersaglio subisce 10 danni da acido e da veleno continuati e una penalità di -2 alla difesa di Tempra (tiro salvezza termina entrambi).

Sguardo Pietrificante (standard; a volontà) ✦ **Sguardo**
Propagazione ravvicinata 5; le creature cieche sono immuni; +21 contro Tempra; il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina). *Primo tiro salvezza fallito:* Il bersaglio è immobilizzato invece che rallentato (tiro salvezza termina). *Secondo tiro salvezza fallito:* Il bersaglio è pietrificato (nessun tiro salvezza).

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune
Abilità Acrobazia +21, Furtività +21, Raggirare +20

For 16 (+12)	**Des** 24 (+16)	**Sag** 17 (+12)
Cos 20 (+14)	**Int** 13 (+10)	**Car** 22 (+15)

Equipaggiamento mantello nero con cappuccio, 2 spade corte

Tattiche delle meduse sudario di Zehir

Una medusa sudario di Zehir impiega *zanne della morte* per serpeggiare sul campo di battaglia. Fa seguire i suoi attacchi con la spada da un attacco di *capelli serpentini*. Utilizza poi *sguardo pietrificante* o compie attacchi basilari in mischia in attesa che *zanne della morte* si ricarichi.

Conoscenze delle meduse

Se supera una prova di Natura, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: Le meduse sono famose e temute per il loro sguardo letale. È possibile chiudere gli occhi mentre si combatte una di queste creature, ma combattere una medusa alla cieca è raramente una scelta saggia.

CD 20: Le meduse sono arcieri esperti e scagliano frecce avvelenate con la loro stessa saliva.

Queste creature preferiscono vivere da sole o in piccoli gruppi, ma bramano la ricchezza e, cosa più importante, il potere e l'influenza nelle società di altri umanoidi. Una nidiata di meduse potrebbe governare come una famiglia reale una popolazione terrorizzata, oppure una singola medusa potrebbe essere il capo segreto di una gilda di assassini.

CD 25: Le meduse di sesso maschile non possiedono i capelli serpentini delle loro controparti femmine, ma il loro sangue è se possibile ancora più velenoso. Lo sguardo di una medusa femmina trasforma le vittime in pietra, mentre quello di un maschio devasta il corpo e la mente, lasciando una vittima frastornata, indebolita e facile da uccidere.

CD 30: Il sangue di una medusa può invertire il processo di pietrificazione. Bisogna applicare poche gocce del sangue della creatura alle labbra di una vittima pietrificata e superare una prova di Guarigione con CD 20. Perché il sangue mantenga i suoi effetti curativi, la medusa deve essere stata uccisa non più di 24 ore prima della somministrazione.

Gruppi di incontro

Una medusa si allea spesso con creature immuni al suo sguardo, come i grimlock e i gargoyle.

Le meduse amano anche riunire umanoidi che le servano come schiavi, soldati, ladri, spie e assassini. Anche se la medusa deve usare coscientemente il proprio sguardo per pietrificare i nemici, la minaccia di farlo è in genere più che sufficiente per tenere in riga gli umanoidi al suo servizio.

Le meduse si associano prontamente alle creature di potenza equivalente o superiore. Collaborano con gli yuan-ti e nutrono per essi un profondo rispetto.

Incontro di livello 11 (PE 3.075)
- 1 medusa arciere (livello 10 controllore d'elite)
- 1 basilisco occhio venefico (livello 10 artigliere)
- 5 serpilingua zeloti (livello 12 gregario)
- 2 serpilingua combattenti (livello 8 bruto)

Incontro di livello 14 (PE 5.000)
- 1 medusa combattente (livello 13 soldato d'elite)
- 2 grimlock berserker (livello 13 bruto)
- 4 grimlock gregari (livello 14 gregario)
- 2 gargoyle (livello 9 appostato)

Incontro di livello 17 (PE 8.600)
- 2 meduse sudario di Zehir (livello 18 schermagliatore)
- 2 yuan-ti esecrabili discepoli di Zehir (livello 17 controllore)
- 2 yuan-ti abomini (livello 14 soldato)

MELMA

Le melme sono creature amorfe che vivono solo per mangiare e che perlustrano caverne, rovine e dungeon nell'incessante ricerca di materia organica viva o morta da digerire.

AMEBA PAGLIERINA

Le amebe paglierine possono insinuarsi sotto le porte e fluire attraverso aperture larghe poco più di un centimetro. Non possono salire le scale né scalare superifici simili, e spesso restano intrappolate nei livelli più bassi delle caverne.

Ameba Paglierina **Livello 3 Bruto d'elite**
Bestia naturale Grande (cieca, melma) PE 300

Iniziativa +0 **Sensi** Percezione +2; vista cieca 10, percezione tellurica 10
PF 102; **Sanguinante** 51; vedi anche *scissione*
CA 18; **Tempra** 16, **Riflessi** 14, **Volontà** 14
Immunità sguardo; **Resistenza** 5 acido
Tiri salvezza +2
Velocità 4; vedi anche *forma fluida*
Punti azione 1

(+) **Schianto** (standard; a volontà) ✦ **Acido**
+8 contro CA; 2d6 + 1 danni, e 5 danni da acido continuati (tiro salvezza termina).

Forma Fluida (movimento; a volontà)
L'ameba paglierina scatta di 4 quadretti.

Scissione (la prima volta che è resa sanguinante; incontro)
L'ameba paglierina si divide in due creature distinte, ognuna con punti ferita pari a metà del suo quantitativo attuale. Gli effetti applicati all'ameba paglierina originale non influenzano anche la seconda. Un'ameba paglierina non può scindersi se viene ridotta a 0 punti ferita dall'attacco che l'ha resa sanguinante. Lasciate indisturbate, le due metà si ricongiungono in un'unica creatura alla fine dell'incontro.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
For 13 (+2) **Des** 8 (+0) **Sag** 12 (+1)
Cos 11 (+1) **Int** 1 (-4) **Car** 1 (-4)

TATTICHE DELLE AMEBE PAGLIERINE

Un'ameba paglierina è governata dall'istinto, e usa *forma fluida* per muoversi tra i nemici mentre compie attacchi di schianto. Una volta resa sanguinante, la creatura si scinde e continua ad attaccare fino a quando entrambe le metà non sono state distrutte.

CUBO GELATINOSO

I cubi gelatinosi setacciano i condotti delle caverne e i corridoi dei dungeon, digerendo la materia organica che trovano ed espellendo i rifiuti inorganici dopo averli fatti passare attraverso i loro corpi traslucidi.

Cubo Gelatinoso **Livello 5 Bruto d'elite**
Bestia naturale Grande (cieca, melma) PE 400

Iniziativa +4 **Sensi** Percezione +3; percezione tellurica 5
PF 152; **Sanguinante** 76
CA 18; **Tempra** 18, **Riflessi** 16, **Volontà** 15
Immunità sguardo; **Resistenza** 10 acido
Tiri salvezza +2
Velocità 3; vedi anche *fagocitazione*
Punti azione 1

(+) **Schianto** (standard; a volontà)
+10 contro Tempra; 2d6 + 2 danni, e il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).

(+) **Fagocitazione** (standard; a volontà) ✦ **Acido**
Il cubo gelatinoso attacca uno o due bersagli Medi o inferiori: +8 contro Riflessi (colpisce automaticamente una creatura immobilizzata). Se colpisce, il bersaglio è afferrato e tirato dentro lo spazio del cubo; il bersaglio è frastornato e subisce 10 danni da acido continuati finché non sfugge dalla presa. Una creatura che riesca a liberarsi dalla presa scatta in un quadretto a sua scelta adiacente al cubo. Il cubo può muoversi normalmente mentre delle creature sono imprigionate al suo interno.

Traslucido
Un cubo gelatinoso è invisibile finché non viene notato (Percezione CD 25) o finché non attacca. Le creature che non riescono a notare il cubo gelatinoso potrebbero camminarci dentro, venendo fagocitate automaticamente.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
Abilità Furtività +9
For 14 (+4) **Des** 14 (+4) **Sag** 13 (+3)
Cos 16 (+5) **Int** 1 (-3) **Car** 1 (-3)

TATTICHE DEI CUBI GELATINOSI

Un cubo gelatinoso percorre stolidamente i corridoi dei dungeon in cerca di cibo, attaccando e fagocitando qualsiasi cosa in cui si imbatta.

CONOSCENZE DELLE MELME

Se supera una prova di Natura, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: Le melme sono creature amorfe che possiedono solo un tenue barlume di intelligenza. Agiscono per puro istinto e attaccano perché affamate o perché qualcosa le ha disturbate. Utilizzano vista cieca o percezione tellurica per avvertire ciò che avviene nei dintorni.

GRUPPI DI INCONTRO

Ogni genere di abitatori dei dungeon permette alle melme di condividere il loro habitat.

Incontro di livello 3 (PE 750)
✦ 1 ameba paglierina (livello 3 bruto d'elite)
✦ 3 orchi predoni (livello 3 schermagliatore)

MIND FLAYER

I MIND FLAYER USANO I LORO FORMIDABILI POTERI PSICHICI per sbriciolare le menti dei nemici. Dopo che gli avversari hanno perso i sensi sotto l'assalto psichico, i mind flayer spaccano loro il cranio come il guscio di un uovo, e ne divorano il cervello. Non tutte le creature che si imbattono in un mind flayer finiscono come cibo: alcune sono fatte schiave, mentre altre vengono trasformate in obbedienti asserviti.

I mind flayer, conosciuti anche come illithid, giunsero nel mondo naturale dal Reame Remoto, innumerevoli anni or sono. Vengono di solito incontrati nel Sottosuolo, avventurandosi in superficie solo nel corso di missioni speciali.

Mind Flayer Infiltrato **Livello 14 Appostato**
Umanoide aberrante Medio PE 1.000

Iniziativa +16 **Sensi** Percezione +14
PF 107; **Sanguinante** 53
CA 27; **Tempra** 25, **Riflessi** 27, **Volontà** 28
Velocità 7

Tentacoli (standard; a volontà)
+19 contro CA; 2d6 + 5 danni, e il bersaglio è afferrato (finché non sfugge).

Perforazione Cerebrale (standard; a volontà)
Solo bersaglio afferrato o stordito; +17 contro Tempra; 3d6 + 5 danni, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina). Se questo potere riduce il bersaglio a 0 punti ferita o meno, il mind flayer divora il cervello, uccidendo la vittima all'istante.

Deflagrazione Mentale (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Psichico**
Propagazione ravvicinata 5; i mind flayer e i loro asserviti sono immuni; +18 contro Volontà; 2d8 + 6 danni psichici, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina). *Mancato:* Danni dimezzati, e il bersaglio non è frastornato.

Rovina dei Tramortiti
Il mind flayer infiltrato è invisibile alle creature frastornate o stordite.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Gergo delle Profondità, telepatia 10
Abilità Diplomazia +18, Dungeon +14, Furtività +17, Raggirare +18

For 13 (+8)	**Des** 20 (+12)	**Sag** 14 (+9)
Cos 17 (+10)	**Int** 17 (+10)	**Car** 23 (+13)

TATTICHE DEI MIND FLAYER INFILTRATI

Questi mind flayer utilizzano la loro furtività innata per strisciare di nascosto verso i loro nemici, per poi scatenare una *deflagrazione mentale*. Tra gli avversari frastornati, la creatura sceglie una vittima da attaccare con i tentacoli, mentre si affida al suo potere *rovina dei tramortiti* per evitare gli attacchi. Se riesce ad afferrare un nemico con i tentacoli, il mind flayer impiega il suo potere *perforazione cerebrale* finché la vittima non muore o riesce a liberarsi.

Mind Flayer Mente Direttiva **Livello 18 Controllore d'elite**
Umanoide aberrante Medio PE 4.000

Iniziativa +12 **Sensi** Percezione +18
Rumore Statico Psichico (Psichico) aura 10; quando il mind flayer mente direttiva non è sanguinante, i nemici nell'aura subiscono una penalità di -2 alla difesa di Volontà.
PF 324; **Sanguinante** 162
CA 33; **Tempra** 33, **Riflessi** 33, **Volontà** 35; vedi anche *frapporre asservito*
Tiri salvezza +2
Velocità 7
Punti azione 1

Tentacoli (standard; a volontà)
+21 contro CA; 3d6 + 3 danni, e il bersaglio è afferrato (finché non sfugge).

Perforazione Cerebrale (standard; a volontà) ✦ vedi testo
Solo bersaglio afferrato o stordito; +21 contro Tempra; 4d10 + 3 danni, e il bersaglio è stordito (tiro salvezza termina). Se questo potere riduce il bersaglio a 0 punti ferita o meno, il mind flayer mente direttiva può divorare il cervello della vittima o trasformarla in un asservito (vedi sotto):
Divorare Cervello (Guarigione): Il mind flayer mente direttiva mangia il cervello della vittima. Il bersaglio viene ucciso istantaneamente, e il mind flayer recupera 25 punti ferita.
Creare Asservito (Charme): Il bersaglio è dominato (nessun tiro salvezza) e recupera abbastanza punti ferita per tornare alla soglia di sanguinante. In qualità di asservito, il bersaglio è immune al potere *deflagrazione mentale* dei mind flayer e ottiene un bonus di +5 alla sua difesa di Volontà finché si trova entro 10 quadretti dal mind flayer mente direttiva che lo controlla. Qualora il mind flayer che lo controlla muore, il bersaglio non è più dominato e cessa di essere un asservito.

Deflagrazione Mentale (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Psichico**
Propagazione ravvicinata 5; i mind flayer e i loro asserviti sono immuni; +21 contro Volontà; 3d8 + 7 danni psichici, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina). *Mancato:* Danni dimezzati, e il bersaglio non è frastornato.

Assoggettare (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Charme**
Gittata 10; +21 contro Volontà; il bersaglio è dominato (tiro salvezza termina). Mentre è dominato, il bersaglio è immune al potere *deflagrazione mentale* dei mind flayer e ottiene un bonus di +5 alla sua difesa di Volontà finché si trova entro 10 quadretti dal mind flayer mente direttiva che lo controlla. La mente direttiva può *assoggettare* sono una creatura alla volta.

Agonia Illusoria (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Illusione, Psichico**
Emanazione ad area 1 entro 10; i nemici all'interno dell'emanazione immaginano che l'area sia piena di tentacoli spinosi che si contorcono; +27 contro Volontà; 2d10 + 5 danni psichici, e il bersaglio subisce 10 danni psichici continuati ed è immobilizzato (tiro salvezza termina entrambi).

Culla del Cervello Antico (interruzione immediata, quando il mind flayer viene attaccato; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Teletrasporto**
Il mind flayer mente direttiva si teletrasporta di 20 quadretti.

Frapporre Asservito (interruzione immediata, quando il mind flayer è fatto bersaglio di un attacco in mischia; a volontà)
Il mind flayer mente direttiva devia l'attacco su un asservito a lui adiacente.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Gergo delle Profondità, telepatia 10
Abilità Arcano +18, Intimidire +21, Intuizione +18, Raggirare +21

For 11 (+9)	**Des** 16 (+12)	**Sag** 18 (+13)
Cos 18 (+13)	**Int** 18 (+13)	**Car** 24 (+16)

TATTICHE DEI MIND FLAYER MENTI DIRETTIVE

Per tutto il combattimento, un mind flayer mente direttiva rimane adiacente ad almeno uno dei suoi asserviti, utilizzandolo come scudo vivente per bloccare gli attacchi mentre bersaglia i nemici con *deflagrazione mentale* e *assoggettare*. Qualora gliene si presenti l'opportunità, il mind flayer mente direttiva si

FRED HOOPER

avvicina a un nemico stordito e lo attacca con i suoi tentacoli, spendendo il punto azione per utilizzare *perforazione cerebrale* nello stesso round. La creatura divora un cervello durante il combattimento solo se ha bisogno di guarirsi; in caso contrario, crea un nuovo asservito. Se parecchi nemici tentano di sopraffarlo con il numero, l'illithid utilizza *culla del cervello antico* per teletrasportarsi in una posizione sicura.

Conoscenze dei mind flayer

Se supera una prova di Dungeon, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: I mind flayer (o illithid, come si chiamano tra loro) piegano gli altri al loro volere e brandiscono poteri capaci di sbriciolare la mente dei nemici. Si cibano di cervelli di creature intelligenti. Sono esseri gelidi ed egoisti, che non ci pensano due volte prima di sacrificare compagni o asserviti per salvare la loro pelle.

CD 25: I mind flayer comunicano telepaticamente, sebbene capiscano anche il Gergo delle Profondità. Gli asserviti a un mind flayer gli obbediscono ciecamente in uno stato cupo, sognante e privo di speranza, seguendo lo spirito degli ordini e non soltanto la lettera.

CD 30: I mind flayer sono spesso geni del male che manipolano schiere di asserviti dalla mente debole affinché compiano il loro volere, ma a volte si uniscono in piccole cabale di individui con inclinazioni simili. Orrende città e regni dei mind flayer, organizzati intorno a possenti intelligenze prive di corpo conosciute come "cervelli antichi", sorgono nelle zone più profonde del Sottosuolo.

CD 35: Un mind flayer comincia la propria esistenza come piccolo parassita tentacolato simile a un girino che invade il cranio di una sfortunata vittima umanoide, le divora il cervello e assume il controllo del suo corpo. Nel giro di pochi giorni, il corpo rubato si trasforma in un illithid adulto, e ogni traccia della sua esistenza precedente viene irrimediabilmente cancellata.

Gruppi di incontro

Gli illithid vengono di solito incontrati insieme ad altri mind flayer e i loro asserviti. Qualche mind flayer solitario si può anche incontrare negli insediamenti del Sottosuolo sotto il dominio dei drow o di qualche altra razza malvagia.

Incontro di livello 14 (PE 4.800)

- 1 mind flayer infiltrato (livello 14 appostato)
- 1 drider signore delle zanne (livello 14 bruto)
- 1 drow maestro di lama (livello 13 schermagliatore d'elite)
- 2 drow combattenti (livello 11 appostato)

Incontro di livello 18 (PE 4.800)

- 1 mind flayer mente direttiva (livello 18 controllore d'elite)
- 1 mind flayer infiltrato (livello 14 appostato)
- 3 grimlock seguaci (livello 22 gregario)
- 2 troll da guerra (livello 14 soldato)

MINOTAURO

I MINOTAURI SONO FEROCI MOSTRI CON LA TESTA TAURINA che adorano i demoni e saccheggiano e schiavizzano le creature più deboli. Tutti i minotauri hanno una predilezione per i labirinti, e spesso cercano dedali sepolti o vasti complessi di dungeon per farne la loro tana.

La maggior parte dei minotauri adulti sono guerrieri. I minotauri della casta guerriera sono fieramente leali una volta che hanno concesso la loro alleanza. Nelle malvagie terre dei minotauri, questi esseri servono i minotauri cabalisti come guardie del corpo, custodi di schiavi e predoni. Anche se non sono particolarmente svegli, i minotauri possiedono una sorta di astuzia bestiale, e hanno dei sensi prodigiosamente sviluppati.

I più intelligenti e volitivi dei minotauri malvagi diventano cabalisti, i capi del culto di Baphomet, un signore dei demoni spesso conosciuto come il Re Cornuto. I cabalisti formano una casta sacerdotale che pianifica l'asservimento dei popoli vicini. Come i guerrieri, anche i cabalisti sono nemici forti e implacabili, ma possiedono anche diversi poteri mistici che li rendono ancora più pericolosi in battaglia.

I minotauri selvaggi sono bruti massicci, stupidi e capricciosi infusi di sangue demoniaco. Predatori sanguinari e saccheggiatori rapaci, infestano luoghi deserti e solitari, uccidendo e divorando chiunque si trovi sulla loro strada.

Minotauro Combattente **Livello 10 Soldato**
Umanoide naturale Medio PE 500

Iniziativa +7 **Sensi** Percezione +14
PF 106; **Sanguinante** 53; vedi anche *ferocia*
CA 26; **Tempra** 27, **Riflessi** 21, **Volontà** 23
Velocità 5

(+) **Ascia da Battaglia** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+16 contro CA; 1d10 + 6 danni, e il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo del minotauro combattente.

+ **Carica Incornante** (standard; a volontà)
Il minotauro combattente compie un attacco di carica; +17 contro Tempra; 1d6 + 6 danni, e il bersaglio viene buttato a terra prono.

Ferocia (quando è ridotto a 0 punti ferita)
Il minotauro combattente compie un attacco basilare in mischia.

Allineamento Qualsiasi **Linguaggi** Comune
Abilità Dungeon +12, Intimidire +11, Natura +9

For 23 (+11)	**Des** 10 (+5)	**Sag** 14 (+7)
Cos 18 (+9)	**Int** 9 (+4)	**Car** 13 (+6)

Equipaggiamento corazza di scaglie, scudo pesante, ascia da battaglia

TATTICHE DEI MINOTAURI COMBATTENTI

Un minotauro combattente comincia di solito con una *carica incornante*, poi combatte con la sua ascia da battaglia. Se ne ha la possibilità, carica di nuovo.

Minotauro Cabalista **Livello 13 Controllore (Guida)**
Umanoide naturale Medio PE 800

Iniziativa +7 **Sensi** Percezione +16
Benedizione di Baphomet aura 10; gli alleati che iniziano il loro turno nell'aura ricevono un bonus di +2 ai tiri per colpire negli attacchi di carica.
PF 129; **Sanguinante** 63; vedi anche *ferocia*
CA 27; **Tempra** 29, **Riflessi** 24, **Volontà** 26
Velocità 6

(+) **Grande Mazza Maledetta** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Necrotico**
+15 contro CA; 1d10 + 6 danni più 1d6 danni necrotici.

+ **Carica Incornante** (standard; a volontà)
Il minotauro cabalista compie un attacco di carica; +16 contro CA; 2d6 + 6 danni, e il bersaglio viene buttato a terra prono.

Richiamo della Bestia (standard; a volontà)
Gittata 10; un alleato sanguinante entro gittata compie un attacco in mischia contro un nemico alla sua portata.

Corna di Forza (standard; a volontà) ✦ **Forza**
Gittata 5; +18 contro CA; 1d8 + 3 danni da forza, e il bersaglio viene spinto di 2 quadretti.

Ferocia (quando è ridotto a 0 punti ferita)
Il minotauro cabalista compie un attacco basilare in mischia.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Abissale, Comune
Abilità Dungeon +14, Intimidire +14, Natura +16, Religione +12

For 22 (+12)	**Des** 12 (+7)	**Sag** 17 (+9)
Cos 17 (+9)	**Int** 13 (+7)	**Car** 16 (+9)

Equipaggiamento vesti, mazza

TATTICHE DEI MINOTAURI CABALISTI

Un cabalista si appella a Baphomet perché gli conceda la forza mentre colpisce i nemici con la sua mazza. Utilizza *corna di forza* per allontantare un nemico da una posizione di attacco ai fianchi o per metterlo in una posizione più pericolosa. Una volta sanguinante, il cabalista tenta di ritirarsi dal combattimento usando *richiamo della bestia* per concedere a uno dei suoi alleati un attacco in mischia come azione gratuita.

Minotauro Selvaggio	**Livello 16 Bruto**
Umanoide naturale Grande	PE 1.400

Iniziativa +9 **Sensi** Percezione +19
PF 190; **Sanguinante** 95; vedi anche *ferocia*
CA 28; **Tempra** 32, **Riflessi** 26, **Volontà** 29
Velocità 8

⊕ **Ascia Bipenne** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Portata 2; +19 contro CA; 2d8 + 7 danni (crit 4d8 + 23), e il bersaglio viene spinto di 1 quadretto.

† **Carica Incornante** (standard; a volontà)
Il minotauro selvaggio compie un attacco di carica; +20 contro CA; 2d6 + 7 danni, e il bersaglio viene buttato a terra prono.

† **Cornata Respingente** (standard, utilizzabile solo quando carica; a volontà)
+19 contro CA; 2d6 + 7 danni, e il bersaglio slitta di 2 quadretti.

Ferocia (quando è ridotto a 0 punti ferita)
Il minotauro selvaggio compie un attacco basilare in mischia.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Comune
Abilità Dungeon +14, Intimidire +14, Natura +14

For 24 (+15)	**Des** 12 (+9)	**Sag** 19 (+12)
Cos 20 (+13)	**Int** 5 (+5)	**Car** 12 (+9)

Equipaggiamento ascia bipenne

Tattiche dei minotauri selvaggi

Un minotauro selvaggio inizia lo scontro con una *carica incornante*, poi vibra la sua ascia bipenne contro qualsiasi nemico si trovi entro la sua portata. Se nelle vicinanze c'è qualcosa di pericoloso, come una fossa o un fuoco acceso, la bestia usa *cornata respingente* per gettarci dentro i nemici non appena ne ha la possibilità.

Conoscenze dei minotauri

Se supera una prova di Natura, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: Lo stereotipo del minotauro è quello del bruto selvaggio che infesta i dungeon e uccide perché gli piace farlo. Tuttavia, molti minotauri sono esseri istruiti e civilizzati. Questi minotauri sono più piccoli dei loro cugini selvaggi, e si radunano in insediamenti di tutte le dimensioni.

CD 20: Il culto di Baphomet, il signore dei demoni noto anche come il Re Cornuto, rappresenta una fetta cospicua della società dei minotauri, il cui obiettivo è abbracciare la bestia interiore. Alcuni stati-tempio o roccaforti ecclesiastiche dei minotauri sono interamente popolati dagli adoratori del principe demone, e governate dai cabalisti in una teocrazia malvagia. In altre società di questi esseri, il culto di Baphomet è invece una forza maligna nascosta e sovversiva.

I reami dei minotauri sono nascosti nelle aree più remote e irraggiungibili del mondo, in cittadelle montane segrete, vaste città tempio e fortezze sepolte. I minotauri malvagi sono schiavisti e predoni che tentano di indebolire i loro bersagli prima di sferrare attacchi di sorpresa che non lasciano superstiti. I loro cugini più benigni sono invece guerrieri contemplativi che preferiscono restare isolati, ammantando se stessi e la loro società con un velo di segretezza.

Buoni o malvagi che siano, i minotauri sono guidati dai loro capi religiosi. I cabalisti devoti a Baphomet guidano sia gli stati-tempio sia i culti segreti nelle altre città. Negli insediamenti dove il culto del Re Cornuto non ha preso il controllo, le redini del potere sono in mano ai sacerdoti di Bahamut, Erathis, Moradin o Pelor.

CD 25: Ai minotauri piacciono i labirinti. Adottano disegni contorti sui loro vestiti, armature e armi, e costruiscono labirinti semplici o incredibilmente complessi nei loro templi e giardini. Presso i minotauri benigni, questi labirinti sono luoghi di tranquilla contemplazione. I minotauri malvagi, invece, gettano nei labirinti i prigionieri e lasciano che i loro cugini selvaggi o i demoni che hanno evocato diano loro la caccia attraverso i corridoi serpeggianti.

Gruppi di incontro

I minotauri preferiscono la compagnia della loro razza, ma quando è necessario impiegano anche una grande varietà di altre creature. I minotauri devoti a Baphomet sono spesso accompagnati da alleati gnoll o demoni.

Incontro di livello 13 (PE 3.900)
- ✦ 1 minotauro cabalista (livello 13 controllore)
- ✦ 3 minotauri combattenti (livello 10 soldato)
- ✦ 2 demoni vrock (livello 13 schermagliatore)

Incontro di livello 18 (PE 10.000)
- ✦ 2 minotauri selvaggi (livello 16 bruto)
- ✦ 1 rakshasa nobile (livello 19 controllore)
- ✦ 3 rakshasa assassini (livello 17 schermagliatore)

Discendenti di umani e licantropi, i morfici somigliano ai primi, ma possiedono lineamenti di animale. Alcuni sono briganti spietati e lottatori selvaggi, altri sono eroi.

Conoscenze dei morfici

Se supera una prova di Natura, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: I morfici sono talvolta chiamati "stirpemannara", perché discendono dai licantropi. Questi esseri danno valore alla loro indipendenza, prestanza fisica e libertà. Sono spiritualmente attratti dagli dèi della natura, della luna e del potere primigenio.

Cacciatore Zannelunghe **Livello 6 Soldato**
Umanoide naturale Medio, morfico PE 250

Iniziativa +7 **Sensi** Percezione +9; visione crepuscolare
PF 71; **Sanguinante** 35
CA 22; **Tempra** 20, **Riflessi** 17, **Volontà** 16
Velocità 5

⊕ **Spada Lunga** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+12 contro CA; 1d8 + 5 danni, e il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo del cacciatore zannelunghe.

† **Recidere Tendini** (standard; incontro) ✦ **Arma**
Il cacciatore zannelunghe compie un attacco con la spada lunga. Se l'attacco colpisce, il zannelunghe compie un attacco secondario contro lo stesso bersaglio. *Attacco secondario:* +9 contro Riflessi; il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).

Seguire la Preda (reazione immediata, quando un nemico adiacente scatta; a volontà)
Il cacciatore zannelunghe scatta verso il nemico.

Alterazione del Zannelunghe (minore, utilizzabile solo quando è sanguinante; incontro)
Per il resto dell'incontro o finché non perde i sensi, il cacciatore zannelunghe riceve un bonus di +2 ai tiri dei danni. In aggiunta, finché rimane sanguinante, il zannelunghe ottiene rigenerazione 2.

Allineamento Qualsiasi **Linguaggi** Comune
Abilità Atletica +14, Natura +9, Tenacia +11

For 20 (+8)	**Des** 14 (+5)	**Sag** 13 (+4)
Cos 15 (+5)	**Int** 10 (+3)	**Car** 9 (+2)

Equipaggiamento cotta di maglia, scudo leggero, spada lunga

Tattiche dei cacciatori zannelunghe

Un zannelunghe concentra i propri attacchi su un solo avversario alla volta. Quando il nemico scatta per allontanarsi, il zannelunghe utilizza *seguire la preda* per restare a distanza di attacco. Contro un nemico altamente mobile, il morfico impiega *recidere tendini*.

Predatore Artigliaffilati **Livello 7 Schermagliatore**
Umanoide naturale Medio, morfico PE 300

Iniziativa +7 **Sensi** Percezione +9; visione crepuscolare
PF 79; **Sanguinante** 39
CA 21; **Tempra** 20, **Riflessi** 20, **Volontà** 18; vedi anche *alterazione dell'artigliaffilati*
Velocità 6; vedi anche *alterazione dell'artigliaffilati*

⊕ **Spada Corta** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+13 contro CA; 1d6 + 4 danni; vedi anche *schermaglia*.

† **Risposta di Spada Corta** (gratuita, quando un nemico compie un attacco di opportunità contro l'artigliaffilati; a volontà) ✦ **Arma**
Il predatore artigliaffilati compie un attacco con la spada corta contro il nemico.

Schermaglia +1d6
Se nel suo turno il predatore artigliaffilati termina il proprio movimento ad almeno 4 quadretti di distanza dal suo punto di partenza, infligge 1d6 danni extra nei suoi attacchi fino all'inizio del suo turno successivo.

Alterazione dell'Artigliaffilati (minore, utilizzabile solo quando è sanguinante; incontro)
Per il resto dell'incontro o finché non perde i sensi, il predatore artigliaffilati riceve +2 alla velocità e un bonus di +1 alla CA e alla difesa di Riflessi.

Allineamento Qualsiasi **Linguaggi** Comune
Abilità Acrobazia +12, Bassifondi +8, Furtività +12

For 18 (+7)	**Des** 14 (+5)	**Sag** 13 (+4)
Cos 15 (+5)	**Int** 12 (+4)	**Car** 11 (+3)

Equipaggiamento armatura di cuoio, spada corta

Tattiche dei predatori artigliaffilati

Un artigliaffilati preferisce una lotta mobile e fatta di attacchi schermaglia, e non si preoccupa di provocare attacchi di opportunità allo scopo di utilizzare il suo potere *risposta di spada corta*.

Gruppi di incontro

I morfici civilizzati si possono trovare fra gli umani e altre creature umanoidi. I morfici selvatici vagano nelle terre disabitate in compagnia di bestie naturali, fatati e licantropi.

Incontro di livello 6 (PE 1.250)
- ✦ 2 cacciatori zannelunghe (livello 6 soldato)
- ✦ 1 lupo mannaro (livello 8 bruto)
- ✦ 2 lupi feroci (livello 5 schermagliatore)

RALPH HORSLEY

MUMMIA

Le mummie difendono tombe e altri luoghi sacri dalla profanazione, infettando i nemici con una letale malattia putrescente.

Le mummie guardiane sono esseri senza anima animati dalla magia necromantica: non sono molto intelligenti, e non conservano nulla dei poteri e conoscenze che detenevano in vita. Le mummie più potenti conosciute come signori delle mummie mantengono invece gran parte delle loro facoltà e intelligenza, e attaccano i vivi per puro odio.

"Signore delle mummie" è un archetipo di mostro, che può essere applicato ai personaggi non giocanti. Per le regole sulla creazione di nuove mummie utilizzando questo archetipo, consultare la *Guida del Dungeon Master*.

Mummia Guardiana **Livello 8 Bruto**
Umanoide naturale Medio (non morto) PE 350

Iniziativa +6 **Sensi** Percezione +10; scurovisione
Disperazione (Paura) aura 5; i nemici nell'aura subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire la mummia guardiana.
PF 108; **Sanguinante** 54
Rigenerazione 10 (se la mummia guardiana subisce danni radiosi, la rigenerazione non funziona nel suo turno successivo)
CA 20; **Tempra** 18, **Riflessi** 16, **Volontà** 17; vedi anche *disperazione*, sopra
Immunità malattia, veleno; **Resistenza** 5 necrotico; **Vulnerabilità** 5 fuoco
Velocità 5

Schianto Putrescente (standard; a volontà) ✦ **Malattia, Necrotico**
+11 contro CA; 2d8 + 3 danni necrotici, e il bersaglio contrae la putrefazione della mummia a livello 8 (vedi sotto).

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune

For 16 (+7)	**Des** 14 (+6)	**Sag** 12 (+5)
Cos 18 (+8)	**Int** 6 (+2)	**Car** 16 (+7)

Tattiche delle mummie guardiane

Una mummia guardiana è un combattente privo di sottigliezza, e compie attacchi di *schianto putrescente* un round dopo l'altro. Prende volutamente di mira i nemici che infliggono danni da fuoco o radiosi con i loro attacchi.

Signore delle Mummie (Chierico Umano) **Livello 13 Controllore d'elite**
Umanoide naturale Medio (non morto) PE 1.600

Iniziativa +7 **Sensi** Percezione +10; scurovisione
Disperazione (Paura) aura 5; i nemici nell'aura subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire il signore delle mummie.
PF 205; **Sanguinante** 102
Rigenerazione 10 (se il signore delle mummie subisce danni radiosi, la rigenerazione non funziona nel suo turno successivo)
CA 27 (vedi anche *mazza protettiva*); **Tempra** 25, **Riflessi** 23, **Volontà** 27
Immunità malattia, veleno; **Resistenza** 10 necrotico; **Vulnerabilità** 5 fuoco
Tiri salvezza +2
Velocità 5
Punti azione 1

Mazza Protettiva (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+15 contro CA; 1d8 + 9 danni, e il signore delle mummie e un alleato adiacente ricevono un bonus di potere +1 alla CA fino alla fine del turno successivo del signore delle mummie.

Colpo Impressionante (standard; incontro) ✦ **Arma, Paura**
Richiede mazza; +15 contro Volontà; 1d8 + 9 danni, e il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).

Piaga del Fato (standard; incontro) ✦ **Necrotico**
Gittata 10; +15 contro Tempra; 3d8 + 9 danni necrotici, e il bersaglio subisce una penalità di -2 a tutte le difese fino alla fine del turno successivo del signore delle mummie.

Maledizione della Mummia (quando è ridotta a 0 punti ferita) ✦ **Malattia**
Emanazione ravvicinata 10; bersagli nemici; +15 contro Volontà; il bersaglio contrae la putrefazione della mummia a livello 13 (vedi sotto).

Empio Soccorso (interruzione immediata, quando il signore delle mummie subisce un effetto che può essere terminato da un tiro salvezza; ricarica ⁞⁞)
Il signore delle mummie supera automaticamente il tiro salvezza contro l'effetto scatenante.

Recuperare Energie (standard; incontro) ✦ **Guarigione**
Il signore delle mummie spende un impulso curativo e recupera 51 punti ferita. Inoltre, riceve un bonus di +2 a tutte le difese fino all'inizio del suo turno successivo.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune
Abilità Intimidire +13, Intuizione +15, Religione +13, Storia +13

For 18 (+10)	**Des** 12 (+7)	**Sag** 18 (+10)
Cos 15 (+8)	**Int** 14 (+8)	**Car** 15 (+8)

Equipaggiamento cotta di maglia, mazza

Putrefazione della Mummia (Mummia Guardiana) Livello 8 Malattia **Tenacia Stazionaria CD 20, Miglioramento CD 24**

◀ Il bersaglio è curato. | ◀▶ **Effetto iniziale:** Il bersaglio recupera solo metà dei normali punti ferita dagli effetti di guarigione. | Il bersaglio recupera solo metà dei normali punti ferita dagli effetti di guarigione. Inoltre, subisce 10 danni necrotici, che non possono essere guariti fino a quando non viene curato dalla malattia. | ▶ Il bersaglio muore.

Putrefazione della Mummia (Signore delle Mummie) Livello 13 Malattia **Tenacia Stazionaria CD 22, Miglioramento CD 26**

◀ Il bersaglio è curato. | ◀▶ **Effetto iniziale:** Il bersaglio recupera solo metà dei normali punti ferita dagli effetti di guarigione. | Il bersaglio recupera solo metà dei normali punti ferita dagli effetti di guarigione. Inoltre, subisce 10 danni necrotici, che non possono essere guariti fino a quando non viene curato dalla malattia. | ▶ Il bersaglio muore.

Putrefazione della Mummia (Mummia Gigante) Livello 21 Malattia **Tenacia Stazionaria CD 33, Miglioramento CD 37**

◀ Il bersaglio è curato. | ◀▶ **Effetto iniziale:** Il bersaglio recupera solo metà dei normali punti ferita dagli effetti di guarigione. | Il bersaglio recupera solo metà dei normali punti ferita dagli effetti di guarigione. Inoltre, subisce 10 danni necrotici, che non possono essere guariti fino a quando non viene curato dalla malattia. | ▶ Il bersaglio muore.

Tattiche dei signori delle mummie

Un signore delle mummie utilizza *piaga del fato* contro un nemico prima di impegnarsi nel combattimento in mischia. Resta vicino a un alleato mentre compie attacchi di *mazza protettiva*, concentrandosi sui nemici che lo prendono di mira con attacchi da fuoco o radiosi. Utilizza *colpo impressionante* per immobilizzare un avversario troppo sfuggente, e *empio soccorso* per rimuovere una condizione particolarmente debilitante (come essere accecato o stordito). Una volta reso sanguinante, il signore delle mummie spende il suo punto azione per *recuperare energie*.

Mummia Gigante	**Livello 21 Bruto**
Umanoide naturale Grande (non morto)	PE 3.200

Iniziativa +12 **Sensi** Percezione +16; scurovisione

Disperazione (Paura) aura 5; i nemici nell'aura subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire la mummia gigante.

PF 240; **Sanguinante** 120; vedi anche *polvere della morte accecante*

Rigenerazione 10 (se la mummia gigante subisce danni radiosi, la rigenerazione non funziona nel suo turno successivo)

CA 33; **Tempra** 34, **Riflessi** 30, **Volontà** 31; vedi anche *disperazione*, sopra

Immunità malattia, veleno; **Resistenza** 10 necrotico; **Vulnerabilità** 10 fuoco

Velocità 6

(+) **Schianto Putrescente** (standard; a volontà) ✦ **Malattia, Necrotico** +24 contro CA; 3d8 + 6 danni necrotici, e il bersaglio contrae la putrefazione della mummia a livello 21 (vedi sotto).

↺ **Polvere della Morte Accecante** (quando è resa sanguinante la prima volta e di nuovo quando è ridotta a 0 punti ferita) ✦ **Acido** La mummia gigante emette una nube di polvere corrosiva: emanazione ravvicinata 2; +22 contro Tempra; 1d8 + 7 danni da acido, e il bersaglio subisce 10 danni da acido continuati ed è accecato (tiro salvezza termina entrambi).

Allineamento Senza allineamento		**Linguaggi** Gigante
For 22 (+16)	**Des** 14 (+12)	**Sag** 12 (+11)
Cos 24 (+17)	**Int** 6 (+8)	**Car** 16 (+13)

Tattiche delle mummie giganti

Una mummia gigante percuote i nemici a morte con i suoi pugni colossali, concentrando la propria ira contro quelli che compiono attacchi da fuoco o radiosi.

Conoscenze delle mummie

Se supera una prova di Religione, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: Le mummie guardiane vengono create per proteggere dai ladri le tombe di personaggi importanti. Una mummia guardiana vaga nel sepolcro, attaccando chiunque entri, oppure giace nel suo sarcofago, alzandosi per attaccare quando il coperchio viene aperto.

CD 20: Un signore delle mummie viene di solito creato dai resti di un importante chierico o sacerdote malvagio. Un signore delle mummie può sorvegliare una tomba particolarmente importante, oppure guidare un culto. Gli yuan-ti creano spesso signori delle mummie per custodire i loro templi di Zehir.

Gruppi di incontro

L'habitat naturale delle mummie sono le tombe, e questi non morti vengono sovente incontrati in compagnia di altre creature che infestano luoghi del genere.

I signori delle mummie vengono spesso incontrati assieme a servitori non morti o a devoti viventi.

Incontro di livello 8 (PE 1.750)
- 2 mummie guardiane (livello 8 bruto)
- 2 sciami di scarabei delle tombe (livello 8 soldato)
- 1 teschio infuocato (livello 8 artigliere)

Incontro di livello 15 (PE 6.050)
- 1 signore delle mummie (livello 13 controllore d'elite)
- 3 yuan-ti esecrabili sguardoaguzzo (livello 13 artigliere)
- 1 yuan-ti abominio (livello 14 soldato)
- 6 serpilingua zeloti (livello 12 gregario)

Incontro di livello 17 (PE 8.400)
- 2 signori delle mummie (livello 13 controllore d'elite)
- 2 rakshasa combattenti (livello 15 soldato)
- 1 sfinge (livello 16 soldato)

Incontro di livello 21 (PE 16.000)
- 3 mummie giganti (livello 21 bruto)
- 1 naga oscura (livello 21 controllore d'elite)

STEVE ARGYLE

NAGA

Le naga sono creature serpentiformi con volti simili a quelli umani, custodi di luoghi segreti di sapienza magica. Alcune naga scelgono di soggiogare le creature vicine e regnare su di esse; altre distruggono senza pietà gli intrusi con potenti incantesimi e veleni mortali.

Spesso le naga agiscono in stretta collaborazione con gli yuan-ti, sorvegliando le loro cripte e templi. Una naga solitaria può talvolta dominare una primitiva tribù di coboldi, lucertoloidi o trogloditi, che la ritengono una divinità.

Le naga possono sopravvivere senza cibo e senz'acqua per un tempo indefinito. Tuttavia, adorano i tesori, e riempiono le loro tane con i gingilli sottratti agli estranei.

Naga Guardiana **Livello 12 Artigliere d'elite**
Bestia magica immortale Grande (rettile) PE 1.400

Iniziativa +10 **Sensi** Percezione +13; scurovisione
PF 186; **Sanguinante** 93
CA 25; **Tempra** 23, **Riflessi** 24, **Volontà** 22
Tiri salvezza +2
Velocità 6
Punti azione 1

(+) **Colpo di Coda** (standard; a volontà)
Portata 2; +16 contro CA; 1d8 + 3 danni, e il bersaglio viene spinto di 2 quadretti.

Parola del Dolore (standard; a volontà) ✦ **Psichico**
Gittata 20; +17 contro Volontà; 2d8 + 4 danni psichici, e il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).

Sputo di Veleno (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Veleno**
Propagazione ravvicinata 3; +15 contro Tempra; 1d8 + 2 danni da veleno, e il bersaglio subisce 5 danni da veleno continuati, una penalità di -2 alla difesa di Tempra, e una penalità di -2 ai tiri salvezza (tiro salvezza termina tutti).

Impatto Tonante (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Tuono**
Emanazione ad area 1 entro 20; +16 contro Tempra; 2d10 + 4 danni da tuono, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina). *Mancato:* Danni dimezzati, e il bersaglio non è frastornato.

Allineamento Qualsiasi **Linguaggi** Comune, Draconico, Supernal
Abilità Arcano +15, Intuizione +13, Storia +15

For 16 (+9)	**Des** 18 (+10)	**Sag** 14 (+8)
Cos 15 (+8)	**Int** 18 (+10)	**Car** 12 (+7)

Tattiche delle naga guardiane

Una naga guardiana preferisce combattere a distanza, e tenta di colpire diversi avversari con *impatto tonante* prima di spendere il suo punto azione per immobilizzare un difensore o attaccante nemico con *parola del dolore*. Continua a usare *parola del dolore* nei round successivi, fino a quando i nemici arrivano a portata del suo attacco *sputo di veleno*.

Naga d'Ossa **Livello 16 Controllore d'elite**
Bestia magica immortale Grande (non morto) PE 2.800

Iniziativa +11 **Sensi** Percezione +13; scurovisione
Sonaglio della Morte (Necrotico) aura 2; i nemici che iniziano i loro turni nell'aura sono frastornati.
PF 328; **Sanguinante** 164
CA 32; **Tempra** 32, **Riflessi** 28, **Volontà** 29
Immunità malattia, veleno; **Resistenza** 20 necrotico; **Vulnerabilità** 10 radioso
Tiri salvezza +2
Velocità 7
Punti azione 1

(+) **Morso** (standard; a volontà) ✦ **Necrotico**
Portata 2; +20 contro CA; 2d4 + 6 danni, e il bersaglio subisce 5 danni necrotici continuati (tiro salvezza termina). *Effetto secondario:* Il bersaglio è indebolito (tiro salvezza termina).

Dondolio della Morte (standard; a volontà) ✦ **Necrotico**
Emanazione ravvicinata 3; le creature cieche sono immuni; +21 contro Volontà; il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina). Se il bersaglio è già frastornato, subisce invece 2d6 + 6 danni necrotici.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune, Draconico, Supernal
Abilità Arcano +18, Intuizione +18, Religione +18, Storia +18

For 22 (+14)	**Des** 16 (+11)	**Sag** 20 (+13)
Cos 28 (+17)	**Int** 20 (+13)	**Car** 22 (+14)

Tattiche delle naga d'ossa

Una naga d'ossa avverte le altre creature della sua presenza mediante l'aura *sonaglio della morte*. Se uno o più nemici soccombono all'effetto dell'aura, la naga utilizza *dondolio della morte* per danneggiarli. La prima volta che impiega questo potere, la creatura spende il suo punto azione per usarlo una seconda volta nello stesso round.

Naga Oscura **Livello 21 Controllore d'elite**
Bestia magica immortale Grande (rettile) PE 6.400

Iniziativa +14 **Sensi** Percezione +21; scurovisione
PF 404; **Sanguinante** 202
CA 36; **Tempra** 34, **Riflessi** 33, **Volontà** 36
Tiri salvezza +2
Velocità 8
Punti azione 1

(+) **Pungiglione Caudale** (standard; a volontà) ✦ **Veleno**
Portata 2; +24 contro CA; 2d6 + 8 danni da veleno (3d6 + 8 contro un bersaglio frastornato), e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).

Attrazione (minore; a volontà) ✦ **Charme**
Emanazione ravvicinata 5; bersagli nemici; +25 contro Volontà; il bersaglio è tirato di 1 quadretto e frastornato (tiro salvezza termina).

Miasma Psichico (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Psichico**
Emanazione ravvicinata 3; +26 contro Volontà; 3d6 + 10 danni psichici, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina). *Primo tiro salvezza fallito:* Il bersaglio è stordito (tiro salvezza termina).

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Draconico, Supernal
Abilità Furtività +19, Intuizione +21, Storia +22

For 26 (+18)	**Des** 18 (+14)	**Sag** 22 (+16)
Cos 26 (+18)	**Int** 24 (+17)	**Car** 30 (+20)

Tattiche delle naga oscure

Le naga oscure usano *attrazione* in ogni round per attirare i nemici a portata delle loro code. Se due nemici arrivano a distanza di attacco, una naga oscura spende il suo punto azione per compiere due attacchi di *pungiglione caudale* in un solo round. La creatura impiega *miasma psichico* alla prima opportunità.

Naga Primordiale	**Livello 25 Artigliere solitario**
Bestia magica elementale Grande (rettile)	PE 35.000

Iniziativa +18 **Sensi** Percezione +24; scurovisione

Cascata di Energia (Fulmine, Fuoco) aura 2; i nemici che entrano o iniziano il proprio turno nell'aura subiscono 10 danni da fulmine e da fuoco.

PF 1.200; **Sanguinante** 600

CA 41; **Tempra** 40, **Riflessi** 35, **Volontà** 38

Resistenza 20 acido, 40 freddo, 30 fuoco

Tiri salvezza +5

Velocità 8

Punti azione 2

Morso (standard; a volontà) ✦ **Acido**
Portata 3; +29 contro CA; 3d6 + 9 danni più 1d6 danni da acido.

Teste Flagellanti (standard; a volontà) ✦ **Acido**
La naga primordiale compie cinque attacchi con il morso. Se la naga colpisce un singolo bersaglio con tre o più attacchi, quel bersaglio subisce anche 15 danni da acido continuati (tiro salvezza termina).

Sputo di Fuoco (minore; a volontà) ✦ **Fuoco**
Gittata 20; +30 contro Riflessi; 2d6 + 11 danni da fuoco, e 10 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Folata Violenta (minore; a volontà)
Gittata 20; +30 contro Tempra; 3d6 + 11 danni, e il bersaglio viene spinto di 2 quadretti.

Soffio Congelante (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Freddo**
Propagazione ravvicinata 5; +30 contro Tempra; 5d6 + 11 danni da freddo, e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Primordiale

Abilità Arcano +22, Intuizione +24, Storia +22

For 28 (+21)	**Des** 22 (+18)	**Sag** 24 (+19)
Cos 32 (+23)	**Int** 20 (+17)	**Car** 28 (+21)

Tattiche delle naga primordiali

Contro gli avversari che attaccano a distanza, una naga primordiale utilizza una combinazione di *sputo di fuoco* e *folata violenta*, compiendo fino a tre di questi attacchi in un singolo round. Impiega *soffio congelante* alla prima opportunità, e per il resto ricorre ad attacchi con le sue teste flagellanti.

Conoscenze delle naga

Se supera una prova di abilità, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

Religione CD 20: Le naga sono guardiane immortali che proteggono conoscenze, rituali, oggetti magici e luoghi incantati. Né l'inedia né l'età possono uccidere una naga, che tuttavia può essere distrutta. Alcune naga abbandonano il loro ruolo di guardiane per acquisire potere personale, insediandosi come governanti di tribù primitive di umanoidi rettiloidi.

CD 25: Naga diverse custodiscono tipi differenti di conoscenza.

Religione: Le naga guardiane di solito sorvegliano segreti arcani, rituali e potenti oggetti. Stanno di sentinella anche presso i portali che conducono al Mare Astrale.

Religione: Le naga d'ossa proteggono segreti necromantici o luoghi di morte, in particolare tombe, sepolcri e catacombe dove riposano i resti di potenti creature malvagie. Custodiscono anche i portali che conducono alla Coltre Oscura.

Religione: Le naga oscure custodiscono oracoli e profezie, oltre a reliquie e rituali connessi alle medesime discipline. Proteggono anche le località magiche del Sottosuolo.

Arcano: Le naga primordiali sorvegliano i segreti di potenti esseri primordiali e i portali che conducono al Caos Elementale.

Gruppi di incontro

Le naga vengono spesso incontrate in gruppo, o insieme ad altre creature guardiane. A volte le naga obbligano i mortali a servirle e agire come loro occhi e orecchie al di fuori dell'area che stanno proteggendo.

Incontro di livello 12 (PE 3.500)
- 1 naga guardiana (livello 12 artigliere d'elite)
- 2 arconti del fuoco guardiani di brace (livello 12 bruto)
- 1 basilisco occhio di pietra (livello 12 soldato)

Incontro di livello 16 (PE 7.000)
- 1 naga d'ossa (livello 16 controllore d'elite)
- 3 serpenti d'ombra (livello 16 schermagliatore)

(Da sinistra a destra) naga oscura, naga guardiana, naga primordiale e naga d'ossa

JORGE MOLINA

NANO

I NANI SONO CREATURE DELLA TERRA, risoluti e solidi come la roccia. Creativi e industriosi, i nani vivono nelle montagne del mondo. Costruiscono impressionanti città fortezze in mezzo alle vette alpine, sotto le quali scavano nella roccia in cerca di ricchezze e materiali grezzi.

Conoscenze dei nani

Se supera una prova di Natura, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: I nani riconoscono Moradin come loro creatore, ma adorano e rispettano anche altri dèi. I clan nanici vivono insieme in roccaforti montane altamente difese, scontrandosi con orchi e goblin per motivi di territorio e diritti minerari.

Gruppi di incontro

Sebbene i nani siano per lo più gente rispettabile, un singolo nano ha la facoltà di associarsi a personaggi cattivi esattamente come qualunque individuo di qualsiasi razza.

Incontro di livello 4 (PE 925)

- 2 nani martellatori (livello 5 soldato)
- 2 nani balestrieri (livello 4 artigliere)
- 1 strangolatore delle caverne (livello 4 appostato)

WILLIAM O'CONNOR

Nano Balestriere — **Livello 4 Artigliere**
Umanoide naturale Medio — PE 175

Iniziativa +5 — **Sensi** Percezione +8; visione crepuscolare
PF 46; **Sanguinante** 23
CA 17; **Tempra** 16, **Riflessi** 16, **Volontà** 14
Tiri salvezza +5 contro effetti di veleno
Velocità 5

(+) **Martello da Guerra** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+8 contro CA; 1d10 + 2 danni.

Balestra (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Gittata 15/30; +10 contro CA; 1d8 + 3 danni.

Tiro Mirato
Il nano balestriere riceve un bonus di +2 ai tiri per colpire e infligge 1d6 danni extra negli attacchi a distanza contro le creature prive di copertura.

Piedi Saldi
Quando un effetto costringe un nano a muoversi (spingendolo, tirandolo o facendolo scorrere), il nano si muove di 1 quadretto in meno rispetto a quanto specificato. Quando un attacco lo porterebbe in posizione prona, il nano può effettuare immediatamente un tiro salvezza per evitare di cadere a terra prono.

Allineamento Senza allineamento — **Linguaggi** Comune, Nanico
Abilità Dungeon +10, Tenacia +7

For 14 (+4)	**Des** 16 (+5)	**Sag** 12 (+3)
Cos 16 (+5)	**Int** 11 (+2)	**Car** 10 (+2)

Equipaggiamento cotta di maglia, martello da guerra, balestra con 20 quadrelli

Tattiche dei nani balestrieri

I nani balestrieri prendono posizione in grandi sale o ampi corridoi dove i nemici non possono godere di copertura e sono costretti ad affrontare uno sbarramento di *tiri mirati* mentre si avvicinano.

Nano Martellatore — **Livello 5 Soldato**
Umanoide naturale Medio — PE 200

Iniziativa +4 — **Sensi** Percezione +4; visione crepuscolare
PF 64; **Sanguinante** 32
CA 23; **Tempra** 18, **Riflessi** 15, **Volontà** 17
Tiri salvezza +5 contro effetti di veleno
Velocità 5

(+) **Martello da Guerra** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+11 contro CA; 1d10 + 3 danni.

Urto di Scudo (minore; ricarica ⚅)
+9 contro Tempra; 2d6 + 3 danni, e il bersaglio viene buttato a terra prono o spinto di 1 quadretto (a scelta del nano martellatore).

Martello da Lancio (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Gittata 5/10; +10 contro CA; 1d6 + 3 danni.

Testardo (interruzione immediata, quando un nemico tenta di spingere il nano o di gettarlo a terra prono; a volontà)
Il martellatore compie un attacco basilare in mischia contro il nemico.

Piedi Saldi
Quando un effetto costringe un nano a muoversi (spingendolo, tirandolo o facendolo scorrere), il nano si muove di 1 quadretto in meno rispetto a quanto specificato. Quando un attacco lo porterebbe in posizione prona, il nano può effettuare immediatamente un tiro salvezza per evitare di cadere a terra prono.

Allineamento Qualsiasi — **Linguaggi** Comune, Nanico
Abilità Dungeon +11, Tenacia +5

For 17 (+5)	**Des** 10 (+2)	**Sag** 14 (+4)
Cos 16 (+5)	**Int** 11 (+2)	**Car** 12 (+3)

Equipaggiamento corazza di piastre, scudo pesante, martello da guerra, 3 martelli da lancio

Tattiche dei nani martellatori

Un nano martellatore utilizza *urto di scudo* ogni volta che è possibile, spingendo indietro i nemici o buttandoli a terra in modo che gli alleati vicini ottengano il vantaggio in combattimento.

OGRE

Forti, aggressivi e ottusi, gli ogre sono la quintessenza del bruto grande, grosso e stupido. Molte creature (in particolare gli orchi) sfruttano gli ogre e li convincono a lavorare per loro.

La stupidità degli ogre è a dir poco leggendaria. Pochi ogre sanno contare fino a dieci o costruire anche i più semplici utensili o ripari, perciò in genere vivono nelle caverne e combattono con randelli ricavati da tronchi d'albero. Alcuni ogre conoscono qualche parola di Comune, come "oro", "uccidere" e "mio!".

Gli ogre sono crudeli, sanguinari, avidi e ingordi: li si può corrompere facilmente con doni di cibo o tesori, a patto che i loro aspiranti alleati possano promettere abbondanti opportunità di massacro e distruzione.

Ogre Picchiatore		**Livello 11 Gregario**
Umanoide naturale Grande		PE 150
Iniziativa +5	**Sensi** Percezione +5	
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.		
CA 23; **Tempra** 25, **Riflessi** 20, **Volontà** 20		
Velocità 8		
(+) **Randello Pesante** (standard; a volontà) ✦ **Arma**		
Portata 2; +14 contro CA; 8 danni.		
Allineamento Caotico malvagio		**Linguaggi** Gigante
For 21 (+10)	**Des** 11 (+5)	**Sag** 11 (+5)
Cos 21 (+10)	**Int** 4 (+2)	**Car** 6 (+3)
Equipaggiamento randello pesante		

Tattiche degli ogre picchiatori

Un ogre picchiatore attacca il nemico più vicino ed è a malapena scaltro quanto basta per scattare in una posizione di attacco ai fianchi nel caso se ne presenti l'opportunità.

Ogre Randellatore		**Livello 16 Gregario**
Umanoide naturale Grande		PE 350
Iniziativa +9	**Sensi** Percezione +9	
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.		
CA 28; **Tempra** 30, **Riflessi** 24, **Volontà** 24		
Velocità 8		
(+) **Randello Pesante** (standard; a volontà) ✦ **Arma**		
Portata 2; +19 contro CA; 9 danni.		
Allineamento Caotico malvagio		**Linguaggi** Gigante
For 23 (+14)	**Des** 13 (+9)	**Sag** 13 (+9)
Cos 25 (+15)	**Int** 4 (+5)	**Car** 6 (+6)
Equipaggiamento armatura di pelle, randello pesante		

Tattiche degli ogre randellatori

I randellatori rientrano tipicamente sotto il dominio di mostri più forti e più intelligenti come streghe, oni o giganti. Abbandonati a se stessi, questi bruti si limitano a percuotere i nemici a morte con i loro grandi randelli.

(Da sinistra a destra) ogre schermagliatore, ogre brutale e ogre picchiatore

SAM WOOD

Ogre Selvaggio **Livello 8 Bruto**
Umanoide naturale Grande PE 350

Iniziativa +4 **Sensi** Percezione +4
PF 111; **Sanguinante** 55
CA 19; **Tempra** 21, **Riflessi** 16, **Volontà** 16
Velocità 8

(+) **Randello Pesante** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Portata 2; +11 contro CA; 2d10 + 5 danni.

+ **Colpo Furioso** (standard; ricarica ⚅) ✦ **Arma**
L'ogre selvaggio compie un attacco con il randello, ma effettua due tiri per colpire e tiene il risultato migliore.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Gigante
For 21 (+9) **Des** 13 (+4) **Sag** 11 (+4)
Cos 21 (+9) **Int** 4 (+1) **Car** 6 (+2)
Equipaggiamento armatura di pelle, randello pesante

Tattiche degli ogre selvaggi

Un ogre selvaggio usa *colpo furioso* il più spesso possibile per ridurre i nemici a una poltiglia sanguinolenta. La sua fame di distruzione è insaziabile, e non gli permette di capire quando dovrebbe ritirarsi da uno scontro.

Ogre Schermagliatore **Livello 8 Schermagliatore**
Umanoide naturale Grande PE 350

Iniziativa +8 **Sensi** Percezione +4
PF 91; **Sanguinante** 45
CA 22; **Tempra** 22, **Riflessi** 20, **Volontà** 18
Velocità 8

(+) **Randello** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Portata 2; +13 contro CA; 1d8 + 4 danni; vedi anche *schermagliatore*.

Giavellotto (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Gittata 10/20; +13 contro CA; 1d8 + 4 danni; vedi anche *schermagliatore*.

+ **Scaglia e Carica** (standard; incontro) ✦ **Arma**
L'ogre schermagliatore compie un attacco con il giavellotto seguito da un attacco di carica.

Schermaglia +1d8
Se durante il suo turno l'ogre schermagliatore termina il proprio movimento ad almeno 4 quadretti dal punto di partenza, infligge 1d8 danni extra negli attacchi in mischia fino all'inizio del suo turno successivo.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Comune, Gigante
For 18 (+8) **Des** 14 (+6) **Sag** 11 (+4)
Cos 19 (+8) **Int** 4 (+1) **Car** 6 (+2)
Equipaggiamento armatura di pelle, randello, faretra con 6 giavellotti

Tattiche degli ogre schermagliatori

Gli schermagliatori sono leggermente più astuti e agili dei loro compari, e hanno padroneggiato alcune tattiche rudimentali. Scagliano giavellotti mentre si lanciano alla carica contro i loro nemici, e usano la capacità *schermaglia* per compiere attacchi fulminei traendo vantaggio dalla loro ampia portata.

Ogre Brutale **Livello 11 Bruto d'elite**
Umanoide naturale Grande PE 1.200

Iniziativa +6 **Sensi** Percezione +6
PF 286; **Sanguinante** 143
CA 25; **Tempra** 26, **Riflessi** 21, **Volontà** 21
Tiri salvezza +2
Velocità 8
Punti azione 1

(+) **Mazzafrusto Pesante** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Portata 2; +14 contro CA; 2d8 + 6 danni, e il bersaglio viene buttato a terra prono.

Uragano del Mazzafrusto (standard; incontro) ✦ **Arma**
Richiede mazzafrusto pesante; emanazione ravvicinata 2; +12 contro CA; 2d8 + 6 danni, e se il bersaglio è Medio o inferiore viene buttato a terra prono.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Comune, Gigante
For 22 (+11) **Des** 12 (+6) **Sag** 12 (+6)
Cos 23 (+11) **Int** 4 (+2) **Car** 6 (+3)
Equipaggiamento armatura di pelle, mazzafrusto pesante

Tattiche degli ogre brutali

Un ogre brutale spesso comanda una banda di ogre, non perché possieda qualsivoglia barlume di astuzia o autorità, bensì perché può prendere a calci qualsiasi ogre che non obbedisca ai suoi ordini. L'ogre brutale corre ad attaccare il nemico dall'aspetto più coriaceo, usando *uragano del mazzafrusto* quando ci sono almeno due bersagli entro la gittata del potere.

Conoscenze degli ogre

Se supera una prova di Natura, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: Gli ogre insediano spesso le loro tane nelle terre di confine scarsamente popolate: luoghi dove ci sono fattorie da saccheggiare e viaggiatori da aggredire, ma che sono anche abbastanza selvaggi da scoraggiare un inseguimento. Prediligono le colline isolate e le foreste buie.

Lasciati indisturbati, gli ogre vivono in piccole bande di cacciatori e raccoglitori che si separano o cambiano residenza quando esauriscono tutto il cibo facilmente disponibile in un'area. Tuttavia, preferiscono le ruberie e e i saccheggi alla caccia o alla raccolta vere e proprie.

CD 20: Gli ogre sono creature scontrose e svogliate, ma un padrone potente può talvolta riuscire a metterli al lavoro come manovali di fatica. Gli ogre più scaltri cercano a volte impiego come mercenari, e possono mettere insieme dotazioni di armi e armature molto migliori di quelle di un ogre tipico. Adorano le armi grandi che mettono a buon uso la loro forza e dimensioni: asce bipenni, morning star o mazzafrusti pesanti.

Gruppi di incontro

Gli ogre lavorano bene insieme a numerose creature. Dato che possono essere spesso corrotti, blanditi, ingannati o intimiditi affinché servano mostri più intelligenti, gli ogre si possono trovare in quasi ogni ambiente o avventura, quando c'è bisogno di un energumeno poco sveglio. Possono apparire alle dipendenze di una gilda di ladri o un feudatario malvagio, come campioni presso tribù di orchi o goblin, o come scagnozzi di giganti o draghi.

Incontro di livello 8 (PE 1.850)
- 1 ogre selvaggio (livello 8 bruto)
- 1 orco occhio di Gruumsh (livello 5 controllore)
- 8 orchi combattenti (livello 9 gregario)
- 2 cinghiali feroci (livello 6 bruto)

Incontro di livello 10 (PE 2.600)
- 1 ogre brutale (livello 11 bruto d'elite)
- 2 ogre selvaggi (livello 8 bruto)
- 2 ogre schermagliatori (livello 8 schermagliatore)

OMUNCOLO

Gli omuncoli sono costrutti minori creati per proteggere luoghi, oggetti o esseri specifici. Non hanno bisogno di mangiare o dormire, e possono rimanere di guardia a tempo indefinito.

Gli omuncoli sono in grado di capire ordini piuttosto complessi, e seguono le istruzioni senza preoccuparsi della propria incolumità (a meno che, naturalmente, non ricevano l'ordine di evitare di subire danni).

PROTEGGERE

Un omuncolo può essere armonizzato a una specifica area, creatura o oggetto, proteggendolo a scapito della propria vita. Armonizzare l'omuncolo all'area, creatura o oggetto desiderato 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 (ma non sempre) il creatore dell'omuncolo.

Oggetto protetto: Uno specifico oggetto di qualsiasi taglia e pesante fino a 25 kg.

Esploratore d'Argilla — **Livello 2 Appostato**
Animato naturale Piccolo (costrutto, omuncolo) — PE 125

Iniziativa +7 — **Sensi** Percezione +6; scurovisione
PF 31; **Sanguinante** 15
CA 16; **Tempra** 13, **Riflessi** 14, **Volontà** 15
Immunità malattia, veleno
Velocità 6, volo 3 (maldestro)

(+) **Morso** (standard; a volontà) ✦ **Veleno**
+3 contro CA; 1d6 danni, e l'omuncolo compie un attacco secondario contro lo stesso bersaglio. *Attacco secondario:* +2 contro Tempra; il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina). Vedi anche *proteggere oggetto*.

Tocco Mentale (standard; a volontà) ✦ **Psichico**
Gittata 10; +5 contro Riflessi; 1d6 + 3 danni psichici, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina); vedi anche *proteggere oggetto*.

Proteggere Oggetto
L'esploratore d'argilla riceve un bonus di +4 ai tiri per colpire i bersagli adiacenti o in possesso dell'oggetto protetto (vedi il riquadro "Proteggere").

Invisibilità Limitata ✦ **Illusione**
L'esploratore d'argilla è invisibile alle creature frastornate.

Redirezionare (interruzione immediata, quando l'omuncolo è fatto bersaglio di un attacco in mischia o a distanza; a volontà)
L'esploratore d'argilla compie un attacco contro l'attaccante: +4 contro Volontà; l'attacco che attiva questo potere viene deviato su una creatura adiacente all'esploratore d'argilla (a scelta dell'esploratore d'argilla).

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

For 10 (+1)	**Des** 15 (+3)	**Sag** 10 (+1)
Cos 13 (+2)	**Int** 10 (+1)	**Car** 16 (+4)

TATTICHE DEGLI ESPLORATORI D'ARGILLA

Questi omuncoli vengono spesso incaricati della protezione di un oggetto. Un esploratore d'argilla tenta di restare nascosto fino a quando non attacca, preferendo utilizzare *tocco mentale* per frastornare i nemici (diventando invisibile per loro). Poi cerca di mordere le creature che non possono vederlo, mentre impiega il suo potere *redirezionare* per proteggersi dai loro attacchi.

Difensore di Ferro — **Livello 3 Soldato**
Animato naturale Medio (costrutto, omuncolo) — PE 150

Iniziativa +5 — **Sensi** Percezione +6; scurovisione
PF 47; **Sanguinante** 23
CA 18; **Tempra** 16, **Riflessi** 15, **Volontà** 13
Immunità malattia, veleno
Velocità 6

(+) **Morso** (standard; a volontà)
+8 contro CA; 1d8 + 3 danni.

Proteggere Creatura (reazione immediata, quando un nemico adiacente attacca la creatura protetta dal difensore di ferro; a volontà)
Il difensore di ferro compie un attacco con il morso contro il nemico (vedi il riquadro "Proteggere").

Inseguire e Attaccare
Quando il difensore di ferro compie un attacco di opportunità, scatta di 1 quadretto prima o dopo l'attacco.

Allineamento Senza allineamento — **Linguaggi** -

For 16 (+4)	**Des** 15 (+3)	**Sag** 11 (+1)
Cos 15 (+3)	**Int** 5 (-2)	**Car** 8 (+0)

TATTICHE DEI DIFENSORI DI FERRO

Un difensore di ferro viene spesso incaricato di proteggere una creatura, di solito il suo creatore. Utilizza *inseguire e attaccare* per rimanere vicino al suo protetto.

DOUG KOVACS

Conoscenze degli omuncoli

Se supera una prova di Arcano, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: Un omuncolo obbedisce al suo creatore fino a quando questo non specifica un nuovo proprietario, vincolandolo al nuovo padrone. Un omuncolo riceve spesso il compito di proteggere una specifica creatura, oggetto o luogo, e ottiene poteri speciali che gli consentono di eseguire meglio questo incarico.

Gruppi di incontro

Gli omuncoli possono ricevere l'ordine di obbedire a nuovi padroni, perciò un certo numero di questi costrutti passa di mano ai maghi che li hanno creati e finisce al servizio di qualcun altro.

Incontro di livello 9 (PE 1.950)

- 2 cobra di ferro (livello 6 schermagliatore)
- 2 serpilingua combattenti (livello 8 bruto)
- 1 serpilingua assassino (livello 9 appostato)

Cobra di Ferro	**Livello 6 Schermagliatore**
Animato naturale Medio (costrutto, omuncolo)	PE 250

Iniziativa +7 **Sensi** Percezione +9; scurovisione
PF 75; **Sanguinante** 37
CA 20; **Tempra** 20, **Riflessi** 18, **Volontà** 17
Immunità malattia, veleno
Velocità 7; vedi anche *scatto strisciante*

Morso (standard; a volontà) ✦ **Veleno**
+11 contro CA; 1d8 + 3 danni, e 5 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).

Avvelenare la Mente (standard; ricarica ⚁ ⚂ ⚄ ⚅) ✦ **Psichico**
Gittata 10; influenza solo le creature che stanno subendo danni da veleno continuati; +8 contro Volontà; il bersaglio è frastornato e rallentato (tiro salvezza termina entrambi); vedi anche *proteggere area*.

Proteggere Area
Un cobra di ferro può utilizzare il suo potere *avvelenare la mente* contro qualsiasi creatura nella sua area protetta (vedi il riquadro "Proteggere"), anche se il potere non si è ricaricato e anche se il bersaglio non sta subendo danni da veleno continuati.

Scatto Strisciante (movimento; a volontà)
Il cobra di ferro scatta di 3 quadretti come azione di movimento.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
Abilità Furtività +10

For 17 (+6)	**Des** 15 (+5)	**Sag** 13 (+4)
Cos 19 (+7)	**Int** 5 (+0)	**Car** 12 (+4)

Tattiche dei cobra di ferro

Un cobra di ferro riceve spesso l'incarico di proteggere un'area. Prima attacca con il suo morso velenoso, poi usa *avvelenare la mente* contro la creatura intossicata prima di passare al bersaglio successivo mediante *passo strisciante*.

RON LEMEN/DOUG KOVACS

Le leggende narrano di creature malvagie simili a ogre, ma dotate di formidabili poteri magici. Crudeli e prepotenti, riducono spesso in schiavitù gli esseri più deboli, e divorano gli innocenti. Questi mostri sono chiamati oni, e compaiono in molte favole da raccontare ai bambini... nonché negli incubi.

Conoscenze degli oni

Se supera una prova di Natura, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: Gli oni costruiscono roccaforti o tane sotterranee ben nascoste, e si circondano di comodità e utili servitori. Nonostante il loro aspetto, gli oni non sono affatto imparentati con gli ogre.

CD 20: Fra gli oni il prestigio si misura in base alla ricchezza, e al numero e qualità di schiavi al servizio di un singolo oni. Spesso questi esseri competono gli uni contro gli altri per accumulare le ricchezze maggiori o gli schiavi migliori.

Gli oni usano i loro poteri di illusione per fingersi umanoidi di razze diverse. Così camuffati, si infiltrano nelle società e depistano i loro nemici. Molti oni hanno anche la capacità di assumere forma gassosa o diventare invisibili.

CD 25: Gli oni si considerano potenti signori, meritevoli del rispetto delle creature inferiori. Gli oni che ritengono di essere stati trattati in maniera irrispettosa sono spesso inclini a organizzare elaborati complotti di vendetta e umiliazione.

Oni infestatore notturno

Gli infestatori notturni sono oni dall'indole omicida che si infiltrano nei villaggi e piccole cittadine per divorare le vittime dormienti, e amano più di ogni altra cosa la carne degli umanoidi intelligenti. Tra un pasto e l'altro, gli oni infestatori notturni vivono in semplici capanne nelle aree isolate ai margini della civiltà, confidando nella loro magia per sembrare innocui eremiti e celare così le loro terribili attività.

Oni Infestatore Notturno **Livello 8 Controllore d'elite**
Umanoide naturale Grande PE 700

Iniziativa +7 **Sensi** Percezione +5; scurovisione
PF 180; **Sanguinante** 90; vedi anche *soffio ipnotico*
CA 24; **Tempra** 23, **Riflessi** 21, **Volontà** 22
Tiri salvezza +2
Velocità 8, volo 8 (maldestro)
Punti azione 1

⊕ **Morning Star** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Portata 2; +13 contro CA; 1d12 + 5 danni, e se il bersaglio è Medio o inferiore viene spinto di 1 quadretto.

⇐ **Soffio Ipnotico** (standard; si ricarica quando è reso sanguinante per la prima volta) ✦ **Charme, Sonno**
Propagazione ravvicinata 5; +11 contro Volontà; il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina). *Primo tiro salvezza fallito:* Il bersaglio perde i sensi (tiro salvezza termina).

† **Divorare Anima** (standard; a volontà) ✦ **Guarigione, Psichico**
Influenza solo un bersaglio svenuto; +13 contro CA; 2d10 + 4 danni psichici, e l'oni infestatore notturno recupera 10 punti ferita. Questo attacco non sveglia il bersaglio svenuto.

Velo Ingannevole (minore; a volontà) ✦ **Illusione**
L'oni infestatore notturno può assumere le sembianze di un umanoide Medio o Grande in età avanzata. Una prova riuscita di Intuizione (contrapposta alla prova di Raggirare dell'oni) può individuare l'inganno.

Forma Gassosa (standard; mantenere standard; incontro) ✦ **Metamorfosi**
L'oni infestatore notturno diventa evanescente e ottiene una velocità di volo 8 (fluttuare). Può entrare e muoversi attraverso un ostacolo poroso che altrimenti precluderebbe il movimento (come una porta o una finestra con fessure). La creatura rimane in questa forma solo fino a quando mantiene il potere.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Gigante
Abilità Furtività +12, Intuizione +10, Manolesta +12, Raggirare +13

For 20 (+9)	**Des** 16 (+7)	**Sag** 12 (+5)
Cos 18 (+8)	**Int** 12 (+5)	**Car** 18 (+8)

Equipaggiamento morning star

Tattiche degli oni infestatori notturni

Un infestatore notturno utilizza il *velo ingannevole* per apparire con l'aspetto di un umanoide anziano, o si avvicina di soppiatto alla preda in forma gassosa. In entrambi i casi, il suo obiettivo è arrivare abbastanza vicino da poter usare *soffio ipnotico*. Se riesce a fare addormentare una o più creature, impiega *divorare anima* per nutrirsi.

Un infestatore notturno fugge se la sua distruzione è imminente. Se non ha già assunto *forma gassosa* durante l'incontro, può utilizzare questo potere per agevolare la propria fuga.

ONI INCANTATORE

Astuto e rapace, l'oni incantatore (a volte chiamato erroneamente ogre magi) adora fare il prepotente con le creature umanoidi più deboli, obbligandole a servirlo.

Un oni incantatore si nasconde spesso in mezzo ai suoi subalterni. Quello che sembra uno sciamano orco, un capo ogre o un azer signore della forgia potrebbe essere in realtà un oni incantatore sotto mentite spoglie.

Oni Incantatore	**Livello 10 Appostato d'elite**
Umanoide naturale Grande	PE 1.000

Iniziativa +10 **Sensi** Percezione +7; scurovisione
PF 172; **Sanguinante** 86
Rigenerazione 5
CA 26; **Tempra** 25, **Riflessi** 24, **Volontà** 24
Tiri salvezza +2
Velocità 7, volo 8 (maldestro)
Punti azione 1

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

Scarica Congelante (standard; ricarica ⚅) ✦ **Freddo**
Propagazione ravvicinata 5; +15 contro Tempra; 1d8 + 6 danni da freddo, e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).

Tempesta di Fulmini (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Fulmine**
Emanazione ad area 2 entro 10; +15 contro Riflessi; 2d6 + 4 danni da fulmine.

Vantaggio in Combattimento
L'oni incantatore infligge 1d6 danni extra negli attacchi in mischia contro qualsiasi bersaglio sul quale possieda vantaggio in combattimento.

Velo Ingannevole (minore; a volontà) ✦ **Illusione**
L'oni incantatore può assumere le sembianze di qualsiasi umanoide Medio o Grande. Una prova riuscita di Intuizione (contrapposta alla prova di Raggirare dell'oni) può individuare l'inganno.

Invisibilità (standard; a volontà) ✦ **Illusione**
L'oni diventa invisibile finché non attacca.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Gigante
Abilità Arcano +14, Intuizione +12, Raggirare +15

For 22 (+11)	**Des** 13 (+6)	**Sag** 14 (+7)
Cos 20 (+10)	**Int** 18 (+9)	**Car** 21 (+10)

Equipaggiamento cotta di maglia, spadone

Tattiche degli oni incantatori

L'oni incantatore usa *velo ingannevole* per celare la sua vera forma, spesso assumendo un aspetto non minaccioso. Diventa invisibile per ottenere il vantaggio in combattimento per il suo successivo attacco. Quando affronta nemici numerosi, si affida ai suoi poteri *scarica congelante* e *tempesta di fulmini*. Un oni incantatore combatte raramente fino alla morte, e spesso fugge da una battaglia senza speranza.

Gruppi di incontro

Gli oni di ogni genere assoggettano spesso i mostri inferiori, e costringono i nuovi schiavi a combattere per loro.

Incontro di livello 8 (PE 1.750)
- 1 oni infestatore notturno (livello 8 controllore d'elite)
- 3 ogre selvaggi (livello 8 bruto)

Incontro di livello 9 (PE 2.000)
- 1 oni infestatore notturno (livello 8 controllore d'elite)
- 4 orchi berserker (livello 4 bruto)
- 6 orchi combattenti (livello 9 gregario)

Incontro di livello 10 (PE 2.700)
- 1 oni incantatore (livello 10 appostato d'elite)
- 4 ogre picchiatori (livello 11 gregario)
- 2 ogre schermagliatori (livello 8 schermagliatore)
- 1 troll (livello 9 bruto)

ORCO

Gli orchi adorano Gruumsh, il dio monocolo del massacro, e sono predoni violenti e assetati di sangue. Tormentano le razze civilizzate del mondo e combattono anche fra di loro per le briciole di cibo e i tesori. Adorano lo scontro corpo a corpo e si gettano furiosamente nel vivo della battaglia, senza pensare minimamente a ritirarsi o arrendersi.

In ciò che passa per una società secondo gli standard orcheschi, esistono orchi che ricoprono determinati ruoli. Gli occhi di Gruumsh sono orchi dotati di una speciale connessione al loro feroce dio. Offrono sacrifici, interpretano presagi e consigliano il capotribù riguardo la volontà di Gruumsh. Gli orchi furia di sangue sono campioni tribali giustamente temuti per la loro forza e ferocia, nonché eccellenti comandanti in seconda e guardie del corpo.

Gli orchi combattono spesso a fianco degli ogre, e possono essere convinti o costretti a servire qualunque signore oscuro o mostro malvagio abbastanza potente da imporre con la paura la sua volontà.

Orco Scherano **Livello 4 Gregario**
Umanoide naturale Medio PE 44

Iniziativa +0 **Sensi** Percezione +0; visione crepuscolare
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.
CA 16; **Tempra** 15, **Riflessi** 12, **Volontà** 12
Velocità 6 (8 quando carica)
(+) **Randello** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+9 contro CA; 5 danni.
Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Comune, Gigante
For 16 (+3) **Des** 10 (+0) **Sag** 10 (+0)
Cos 14 (+2) **Int** 8 (-1) **Car** 9 (-1)
Equipaggiamento armatura di pelle, randello

Tattiche degli orchi scherani

Gli orchi scherani non hanno un particolare senso dell'onore e si limitano ad assalire in forze un unico avversario e picchiarlo fino alla morte. Gli scherani iniziano di solito uno scontro con una carica (in questo modo si muovono più velocemente).

Orco Combattente **Livello 9 Gregario**
Umanoide naturale Medio PE 100

Iniziativa +3 **Sensi** Percezione +3; visione crepuscolare
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.
CA 21; **Tempra** 19, **Riflessi** 16, **Volontà** 16
Velocità 6 (8 quando carica)
(+) **Ascia da Battaglia** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+14 contro CA; 6 danni.
Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Comune, Gigante
For 17 (+6) **Des** 11 (+3) **Sag** 10 (+3)
Cos 15 (+2) **Int** 8 (+2) **Car** 9 (+2)
Equipaggiamento armatura di cuoio, scudo leggero, ascia da battaglia

Tattiche degli orchi combattenti

All'inizio dello scontro, gli orchi combattenti si lanciano alla carica, abbattendo i nemici con le loro asce da battaglia.

Orco Predone **Livello 3 Schermagliatore**
Umanoide naturale Medio PE 150

Iniziativa +5 **Sensi** Percezione +1; visione crepuscolare
PF 46; **Sanguinante** 23; vedi anche *slancio del combattente*
CA 17; **Tempra** 15, **Riflessi** 14, **Volontà** 12
Velocità 6 (8 quando carica)
(+) **Ascia Bipenne** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+8 contro CA; 1d12 + 3 danni (crit 1d12 + 15).
Ascia (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Gittata 5/10; +7 contro CA; 1d6 + 3 danni; vedi anche *occhio dell'uccisore*.
Slancio del Combattente (standard, utilizzabile solo quando è sanguinante; incontro) ✦ **Arma, Guarigione**
L'orco predone compie un attacco basilare in mischia e recupera 11 punti ferita.
Occhio dell'Uccisore
Quando compie un attacco a distanza, l'orco predone ignora copertura e occultamento (ma non copertura e occultamento totali) se il bersaglio si trova entro 5 quadretti da lui.
Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Comune, Gigante
Abilità Intimidire +5, Tenacia +8
For 17 (+4) **Des** 15 (+3) **Sag** 10 (+1)
Cos 14 (+3) **Int** 8 (+0) **Car** 9 (+0)
Equipaggiamento armatura di cuoio, ascia bipenne, 4 asce

Tattiche degli orchi predoni

Un orco predone scaglia asce finché non le esaurisce o fino a quando i suoi nemici si avvicinano per impegnarlo in mischia; a questo punto, brandisce la sua ascia bipenne.

Orco Berserker **Livello 4 Bruto**
Umanoide naturale Medio PE 175

Iniziativa +3 **Sensi** Percezione +2; visione crepuscolare
PF 66; **Sanguinante** 33; vedi anche *slancio del combattente*
CA 15; **Tempra** 17, **Riflessi** 13, **Volontà** 12
Velocità 6 (8 quando carica)
(+) **Ascia Bipenne** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+8 contro CA; 1d12 + 5 danni (crit 1d12 + 17).
Slancio del Combattente (standard, utilizzabile solo quando è sanguinante; incontro) ✦ **Arma, Guarigione**
L'orco berserker compie un attacco basilare in mischia e recupera 16 punti ferita.
Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Comune, Gigante
Abilità Intimidire +6, Tenacia +10
For 20 (+7) **Des** 13 (+3) **Sag** 10 (+2)
Cos 16 (+5) **Int** 8 (+1) **Car** 9 (+1)
Equipaggiamento armatura di cuoio, ascia bipenne

Tattiche degli orchi berserker

Questi feroci guerrieri si gettano a corpo morto nella mischia e preferiscono morire piuttosto che ritirarsi.

Orco Occhio di Gruumsh **Livello 5 Controllore (Guida)**
Umanoide naturale Medio PE 200

Iniziativa +6 **Sensi** Percezione +3; visione crepuscolare
Ira di Gruumsh aura 10; gli orchi nell'aura possono utilizzare *colpo mortale* (vedi sotto).
PF 64; **Sanguinante** 32; vedi anche *slancio del combattente* e *colpo mortale*
CA 19; **Tempra** 17, **Riflessi** 14, **Volontà** 15
Velocità 6 (8 quando carica)

Lancia (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+10 contro CA; 1d8 + 3 danni.

Slancio del Combattente (standard, utilizzabile solo quando è sanguinante; incontro) ✦ **Arma, Guarigione**
L'orco occhio di Gruumsh compie un attacco basilare in mischia e recupera 16 punti ferita.

Colpo mortale (quando è ridotto a 0 punti ferita)
L'orco compie un attacco basilare in mischia.

Occhio dell'Ira (minore; a volontà) ✦ **Paura**
Gittata 5; +8 contro Volontà; il bersaglio subisce una penalità di -4 alla CA (tiro salvezza termina).

Braccio Lesto della Distruzione (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Guarigione**
Gittata 5; un orco entro gittata compie un attacco basilare in mischia (come azione gratuita) e recupera 15 punti ferita se colpisce il nemico, o 5 punti ferita se lo manca.

Martello del Caos (standard; incontro) ✦ **Forza**
Emanazione ad area 1 entro 10; +8 contro Riflessi; 2d6 + 3 danni da forza, e il bersaglio viene buttato a terra prono. *Mancato:* Danni dimezzati, e il bersaglio non viene buttato a terra.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Comune, Gigante
Abilità Intimidire +10, Religione +7, Tenacia +10

For 17 (+5)	**Des** 14 (+4)	**Sag** 12 (+3)
Cos 16 (+5)	**Int** 11 (+2)	**Car** 17 (+5)

Equipaggiamento armatura di cuoio, mantello di pelliccia, lancia

Tattiche degli orchi occhi di Gruumsh

Un occhio di Gruumsh resta entro 10 quadretti dai suoi alleati in modo che possano beneficiare della sua aura. A meno che non ci sia nelle vicinanze un nemico che possa attaccare con la lancia, l'orco utilizza il suo potere *occhio dell'ira* fino a tre volte in un round per rendere gli avversari più vulnerabili agli attacchi, poi impiega *braccio lesto della distruzione* per aiutare gli alleati a continuare a combattere. Se vede diversi nemici raggruppati, li colpisce con *martello del caos*.

Orco Furia di Sangue **Livello 7 Bruto d'elite**
Umanoide naturale Medio PE 600

Iniziativa +5 **Sensi** Percezione +3; visione crepuscolare
PF 194; **Sanguinante** 97; vedi anche *slancio del combattente*
CA 21; **Tempra** 22, **Riflessi** 19, **Volontà** 17
Tiri salvezza +2
Velocità 6 (8 quando carica)
Punti azione 1

Ascia Bipenne (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+11 contro CA; 1d12 + 5 danni (crit 1d12 + 17); vedi anche *sangue per sangue*.

Slancio del Combattente (standard, utilizzabile solo quando è sanguinante; incontro) ✦ **Arma, Guarigione**
L'orco furia di sangue compie un attacco basilare in mischia e recupera 48 punti ferita.

Rappresaglia del Ferito (reazione immediata, quando viene colpito da un nemico adiacente; a volontà)
L'orco furia di sangue compie un attacco basilare in mischia contro il nemico.

Sangue per Sangue ✦ **Arma, Guarigione**
Quando colpisce un nemico sanguinante, l'orco furia di sangue infligge 5 danni extra e recupera 10 punti ferita.

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

For 20 (+8)	**Des** 15 (+5)	**Sag** 11 (+3)
Cos 17 (+6)	**Int** 9 (+2)	**Car** 10 (+3)

Equipaggiamento armatura di cuoio, ascia bipenne

Tattiche degli orchi furia di sangue

Un orco furia di sangue si lancia alla carica nella battaglia e spende il suo punto azione per compiere un attacco in più dopo il suo attacco di carica. Quando viene colpito da un nemico adiacente, utilizza *rappresaglia del ferito*.

Orco Capotribù **Livello 8 Bruto d'elite (Guida)**
Umanoide naturale Medio PE 700

Iniziativa +5 **Sensi** Percezione +3; visione crepuscolare
Sangue del Nemico aura 5; gli alleati sanguinanti nell'aura infliggono 2 danni extra negli attacchi in mischia.
PF 216; **Sanguinante** 108; vedi anche *slancio del combattente*
CA 22; **Tempra** 22, **Riflessi** 19, **Volontà** 21
Tiri salvezza +2
Velocità 5 (7 quando carica)
Punti azione 1

Ascia Bipenne (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+11 contro CA; 1d12 + 5 danni (crit 1d12 + 17).

Infondere Ferocia (reazione immediata, quando un alleato entro la gittata è ridotto a 0 punti ferita; ricarica ⚄ ⚅)
Gittata 10; l'alleato compie un attacco basilare in mischia.

Slancio del Combattente (standard, utilizzabile solo quando è sanguinante; incontro) ✦ **Arma, Guarigione**
L'orco capotribù compie un attacco basilare in mischia e recupera 54 punti ferita.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Comune, Gigante
Abilità Intimidire +13, Tenacia +12

For 20 (+9)	**Des** 14 (+6)	**Sag** 12 (+5)
Cos 18 (+8)	**Int** 10 (+4)	**Car** 19 (+8)

Equipaggiamento cotta di maglia, ascia bipenne

Tattiche degli orchi capitribù

I capotribù restano vicini ai loro alleati in modo che possano trarre beneficio dall'aura *sangue del nemico* e dal potere *infondere ferocia*.

(Da sinistra a destra) orco predone, orco furia di sangue, orco occhio di Gruumsh e orco combattente

Conoscenze degli orchi

Se supera una prova di Natura, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: Gli orchi prediligono le colline e le montagne, luoghi ricchi di caverne che possono essere facilmente trasformate in tane difendibili. Cannibali e predoni sanguinari, gli orchi venerano Gruumsh e pertanto traggono piacere dai massacri e dalla distruzione.

Gli orchi non costruiscono insediamenti, preferendo migliorare le strutture già esistenti con rudimentali fortificazioni. Preferiscono stabilirsi in caverne naturali o strutture abbandonate da altre razze più abili. Gli orchi sanno lavorare in modo rozzo il ferro e la pietra, ma sono pigri e avidi, preferendo prendere con la forza gli utensili, le armi e le merci realizzate da altre genti.

CD 20: Gli orchi si uniscono in associazioni tribali non formalizzate, dove l'individuo più forte occupa il posto di comando come dispotico capotribù. Singole bande all'interno di una tribù possono anche allontanarsi molto dalla loro terra natale, ma riconoscono sempre come fratelli gli orchi della loro tribù.

CD 25: Gli orchi spesso dimostrano la loro fede in Gruumsh cavandosi un occhio e offrendolo in sacrificio al loro dio monocolo.

Secondo il mito, l'occhio di Gruumsh venne accecato da Corellon con una freccia. Per questa ragione, gli orchi riservano un odio speciale per gli elfi e gli eladrin.

Gruppi di incontro

Le tribù orchesche usano ogre e troll come unità di forza bruta per la guerra e i lavori di fatica. A volte tengono anche cinghiali, drachi e altre bestie come animali domestici.

Incontro di livello 4 (PE 900)
- 2 orchi predoni (livello 3 schermagliatore)
- 2 orchi berserker (livello 4 bruto)
- 1 cinghiale feroce (livello 6 bruto)

Incontro di livello 6 (PE 1.350)
- 1 orco occhio di Gruumsh (livello 5 controllore)
- 2 orchi berserker (livello 4 bruto)
- 4 orchi combattenti (livello 9 gregario)
- 2 lupi feroci (livello 5 schermagliatore)

Incontro di livello 9 (PE 2.150)
- 1 orco capotribù (livello 8 bruto d'elite)
- 5 orchi combattenti (livello 9 gregario)
- 1 cinghiale feroce (livello 6 bruto)
- 2 ogre schermagliatori (livello 8 schermagliatore)

Incontro di livello 10 (PE 2.650)
- 2 orchi furia di sangue (livello 7 bruto d'elite)
- 1 behemoth spinacremisi (livello 9 bruto)
- 1 ogre schermagliatore (livello 8 schermagliatore)
- 1 oni infestatore notturno (livello 8 controllore d'elite)

ORCUS

Orcus, Principe Demoniaco dei Non Morti, è una delle entità più potenti dell'Abisso, abbastanza potente da minacciare gli dèi. Al suo comando vi sono intere legioni di seguaci, vivi e morti, e i culti a lui dedicati sono spaventosamente diffusi nel mondo naturale.

Orcus trova sollazzo nelle sofferenze e l'angoscia dei vivi, e soddisfazione quando beve il loro sangue. La maggior parte degli esseri viventi lo infuria con la sua sola presenza, e Orcus permette unicamente ai non morti di avvicinarlo: anche i suoi servitori demoni sono non morti. Ha distrutto centinaia di possenti eroi, e devastato innumerevoli regni.

Orcus è una creatura umanoide disgustosa e corpulenta, con potenti zampe caprine e una testa disseccata simile a quella di un ariete. Il battito delle sue grandi ali nere solleva una nube puzzolente di aria malata. A volte sembra sospeso a metà strada fra la vita e la non morte: il suo corpo segnato dalle piaghe suggerisce la vita, ma la testa e gli occhi rossi luminescenti sono chiari indizi di non morte. La sua coda spessa e spinata non smette mai di muoversi.

Orcus brandisce una mazza pesante con in cima un enorme teschio. Conosciuta come *Bacchetta di Orcus*, questa terribile arma trasforma in orrori non morti i nemici che uccide. Il manico è fatto di ossidiana levigata, incastonata con rubini di sangue.

Le creature morte rispondono alla presenza di Orcus, anche senza ricevere ordini diretti. Braccia scheletriche si aprono la strada a unghiate dalla terra dove cammina, e afferrano i piedi dei suoi nemici. Gli spiriti riempiono l'aria con un coro spettrale di gemiti miserevoli, tirando i vestiti dei suoi avversari e intralciando i loro movimenti.

Conoscenze di Orcus

Se supera una prova di Arcano, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: Orcus è conosciuto come il Signore Demoniaco della Non Morte, il Principe Demoniaco dei Non Morti e il Signore del Sangue. Viene adorato da creature non morte e viventi che non temono questa terrificante condizione di semivita.

CD 20: Orcus brama la distruzione come qualunque altro demone, ma le sue mire puntano più in alto, contro gli stessi dèi. In particolare, Orcus desidera ardentemente la distruzione della Regina Corvo, e di usurpare il suo controllo sulla morte e le anime dei morti.

CD 25: Orcus governa uno dei molti strati dell'Abisso. Il suo regno, Thanatos, è un tetro paesaggio di morte ammantato da nuvole grigie e spesso offuscato dalla nebbia. La luce filtra debolmente attraverso le nubi e la bruma, illuminando il reame come una notte rischiarata dalla luna. Foreste morte piene di contorti alberi neri e brughiere desolate si stendono ovunque. Lugubri montagne si ergono debolmente nel cielo nero, e città e villaggi in rovina stanno rintanati nei luoghi nascosti come se avessero paura. Sparse dappertutto nel reame vi sono migliaia di tombe, mausolei, lapidi e sarcofagi. Si stagliano sui tetti e i cornicioni degli edifici come doccioni di pietra, ricoprono le foreste come massi lasciati da un ghiacciaio, e fuoriescono dalle brughiere come gli alberi di navi affondate. I non morti abbondano nel regno, e nessun essere vivente vi sopravvive a lungo.

CD 30: Nel cuore di Thanatos si erge un enorme palazzo di ossidiana con migliaia di ossa incastonate nelle pareti, visibili a malapena attraverso la pietra nera semitrasparente. Questo palazzo, Everlost, sovrasta un immenso precipizio le cui pareti a strapiombo contengono centinaia di tombe e siti sepolcrali, creando una necropoli a gradoni ai piedi del palazzo.

CD 35: Orcus brandisce un artefatto chiamato la *Bacchetta di Orcus*. Le leggende dicono che il teschio in cima alla bacchetta apparteneva un tempo a un dio della virtù e del valore che osò sfidare Orcus in battaglia. Altre leggende lo identificano come il cranio di un eroe umano, ma se ciò è vero, è stato ingrandito magicamente fino ad assumere le dimensioni attuali. Comunque sia, il bene potente che un tempo risiedeva nel teschio è stato pervertito e corrotto nel più mostruoso dei mali.

Orcus	**Livello 33 Bruto solitario (Guida)**
Umanoide elementale Mastodontico (demone)	PE 155.000
Iniziativa +22	**Sensi** Percezione +28; scurovisione, visione crepuscolare

Aura di Morte (Necrotico) aura 20; i nemici che entrano o iniziano i loro turni nell'aura subiscono 10 danni necrotici (20 danni necrotici quando Orcus è sanguinante).

I Morti Risorgono aura 6; i nemici (inclusi quelli volanti) considerano l'area come una zona di terreno difficile, e qualsiasi creatura morta che si trovi nell'aura all'inizio del turno di Orcus (tranne quelle uccise dalla *Bacchetta di Orcus*) si rianima sotto forma di ghoul abissale mirmidone (vedi pagina 120) per combattere agli ordini del Principe Demoniaco.

PF 1.525; **Sanguinante** 762

CA 48; **Tempra** 51, **Riflessi** 46, **Volontà** 49

Immunità malattia, necrotico, veleno; **Resistenza** 10 variabile (3/incontro; vedi glossario)

Tiri salvezza +5

Velocità 6, volo 10 (maldestro), teletrasporto 6

Punti azione 2

(+) Bacchetta di Orcus (standard; a volontà) ✦ **Arma, Necrotico**
Portata 4; +37 contro CA; 2d12 + 12 danni più 1d12 danni necrotici, e il bersaglio è indebolito (tiro salvezza termina); vedi anche *signore della non morte*.

+ Tocco della Morte (standard; ricarica ⚄) ✦ **Necrotico**
Portata 4; +33 contro Tempra; il bersaglio è ridotto a 0 punti ferita (resistenza o immunità ai danni necrotici non si applicano). *Mancato:* Il bersaglio subisce danni necrotici pari al suo valore di sanguinante.

+ Frustata Caudale (reazione immediata, quando un nemico si muove o scatta in un quadretto adiacente a Orcus; a volontà)
+36 contro CA; 2d8 + 12 danni, e il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo di Orcus e viene buttato a terra prono.

✧ Esplosione Necrotica (standard; ricarica ⚅) ✦ **Guarigione, Necrotico**
Emanazione ravvicinata 10; +38 contro Tempra; 2d12 + 12 danni necrotici, e tutti i non morti compresi nell'area di emanazione recuperano 20 punti ferita.

Signore della Non Morte
All'inizio del turno di Orcus, qualsiasi creatura uccisa dalla *Bacchetta di Orcus* e ancora morta si rianima sotto forma di wraith del terrore (vedi pagina 268) agli ordini di Orcus.

Allineamento Caotico malvagio — **Linguaggi** Abissale, Comune

Abilità Arcano +28, Intimidire +31, Religione +28, Storia +28

For 35 (+28)	**Des** 22 (+22)	**Sag** 25 (+23)
Cos 33 (+27)	**Int** 25 (+23)	**Car** 30 (+26)

Equipaggiamento *Bacchetta di Orcus*

Tattiche di Orcus

Coloro che sono abbastanza sfortunati da incontrare Orcus raramente sopravvivono per raccontarlo. Il signore dei demoni si circonda di guardie e gregari non morti, e affronta con bramosia qualsiasi stolto che osi sfidarlo. Adora schiacciare i nemici con la *Bacchetta di Orcus* e trasformare in wraith del terrore quelli che uccide. Contro un avversario particolarmente fastidioso, utilizza *tocco della morte*. Quando un nemico si muove in un quadretto a lui adiacente, il Principe Demoniaco lo colpisce con la sua coda spinata. Se viene circondato da diversi avversari, Orcus spende un punto azione per usare *esplosione necrotica*.

ASPETTO DI ORCUS

Un aspetto di Orcus viene evocato per mezzo di un rituale noto solo ai più devoti sacerdoti della morte del Principe Demoniaco. Si tratta essenzialmente di una versione più debole del signore dei demoni, che obbedisce ai comandi del suo evocatore.

Orcus non ha alcun collegamento al proprio aspetto. Non può vedere attraverso i suoi occhi, parlare attraverso la sua bocca, comandarlo a distanza e nemmeno percepirne la distruzione. Tuttavia, l'aspetto pensa e si comporta in maniera molto simile al Principe Demoniaco, e di solito scompare una volta completato il lavoro che gli è stato richiesto.

Aspetto di Orcus **Livello 24 Bruto d'elite**
Umanoide elementale Grande (demone) PE 12.100

Iniziativa +15 **Sensi** Percezione +21; scurovisione, visione crepuscolare

Aura di Morte Inferiore (Necrotico) aura 10; i nemici che entrano o iniziano i loro turni nell'aura subiscono 5 danni necrotici (10 danni necrotici quando l'aspetto di Orcus è sanguinante).

PF 560; **Sanguinante** 280

CA 37; **Tempra** 39, **Riflessi** 35, **Volontà** 36

Immunità malattia, veleno; **Resistenza** 20 necrotico, 10 variabile (3/incontro; vedi glossario)

Tiri salvezza +2

Velocità 6, volo 8 (maldestro)

Punti azione 1

(+) **Mazza a Teschio** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Necrotico**
Portata 2; +27 contro CA; 2d10 + 5 danni, e il bersaglio è indebolito (tiro salvezza termina).

† **Frustata Caudale** (reazione immediata, quando un nemico si muove o scatta in un quadretto adiacente all'aspetto di Orcus; a volontà)
+27 contro CA; 2d6 + 10 danni, e il bersaglio viene buttato a terra prono.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Abissale, Comune

Abilità Arcano +23, Intimidire +24, Religione +23, Storia +23

For 30 (+22)	**Des** 17 (+15)	**Sag** 19 (+16)
Cos 30 (+22)	**Int** 22 (+18)	**Car** 25 (+19)

Equipaggiamento mazza a teschio

TATTICHE DEGLI ASPETTI DI ORCUS

Gli aspetti di Orcus vengono di solito evocati per combattere, e lo fanno con efficienza. Un aspetto preferisce concentrarsi su un solo nemico alla volta anziché disperdere i propri attacchi. Non aspetta a spendere il suo punto azione, facendolo all'inizio della battaglia per compiere un attacco aggiuntivo.

CONOSCENZE DEGLI ASPETTI DI ORCUS

Se supera una prova di Arcano, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 25: I più potenti sacerdoti della morte di Orcus possono evocare un aspetto del signore dei demoni mediante un apposito rituale.

CD 30: Un aspetto è un essere intelligente, sebbene la sua mente non conosca i pensieri segreti del signore dei demoni più di quella dei suoi adoratori. Un aspetto è capace di pensiero indipendente, ma obbedisce agli ordini del suo evocatore, a meno che non contraddicano chiaramente l'etica o gli obiettivi di Orcus.

DORESAIN, ESARCA DI ORCUS

I servitori più formidabili di Orcus sono i suoi esarchi, demoni non morti ai quali ha conferito un frammento del proprio potere semidivino. Doresain, il Re dei Ghoul, è il più importante tra questi servi.

Doresain ha l'aspetto generale di un ghoul, sebbene la sua postura sia eretta e non ingobbita come quella dei suoi sudditi. I suoi occhi risplendono di malsana luce verde. Indossa un elegante soprabito di elastica pelle umana e un completo di armatura di cuoio pallido borchiata di teschi. Sulla sua testa calva è collocata una corona di ossa, e impugna un bastone chiamato *dentefamelico*, costituito dalla colonna vertebrale irrigidita di una vittima passata. In cima al bastone risiede un teschio, in omaggio al suo signore Orcus.

Doresain, il Re dei Ghoul **Livello 27 Schermagliatore d'elite**
Umanoide naturale Medio (non morto) PE 22.000

Iniziativa +25 **Sensi** Percezione +24; scurovisione

PF 508; **Sanguinante** 254

CA 43; **Tempra** 41, **Riflessi** 41, **Volontà** 38

Immunità malattia, veleno; **Resistenza** 20 necrotico; **Vulnerabilità** 10 radioso

Tiri salvezza +2

Velocità 8; vedi anche *frenesia famelica* e *teletrasporto*

Punti azione 1

(+) **Dentefamelico** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+32 contro CA; 1d6 + 9 danni, e 10 danni continuati (tiro salvezza termina).

† **Mantello di Bocche** (standard; a volontà)
+30 contro CA; 1d8 + 10 danni, e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).

† **Frenesia Famelica** (standard; ricarica ⚅)
Doresain può muoversi fino a 8 quadretti senza provocare attacchi di opportunità e compie un attacco con il *mantello di bocche* contro ogni creatura a cui passa adiacente durante il movimento.

Teletrasporto (movimento; ricarica ⚁ ⚂ ⚅) ✦ **Teletrasporto**
Doresain può teletrasportarsi di 12 quadretti.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Abissale, Comune

Abilità Intuizione +24, Religione +23, Raggirare +25

For 29 (+22)	**Des** 30 (+23)	**Sag** 23 (+19)
Cos 30 (+23)	**Int** 20 (+18)	**Car** 25 (+20)

Equipaggiamento *Dentefamelico* (bastone), *Mantello di Bocche*

TATTICHE DI DORESAIN

Il Re dei Ghoul inizia il combattimento spendendo il suo punto azione per utilizzare *frenesia famelica*, terminando il suo movimento adiacente a un bersaglio in modo da poter compiere un attacco basilare in mischia. Fino a quando non può impiegare di nuovo *frenesia famelica*, Doresain alterna attacchi con Dentefamelico e il Mantello di Bocche.

CONOSCENZE DI DORESAIN

Se supera una prova di Arcano, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 25: Doresain, il Re dei Ghoul, serve Orcus come esarca del cannibalismo e dell'omicidio. La forza di Doresain proviene dalla sua fame insaziabile. Non appare mai senza il suo bastone d'osso e il suo mantello non morto fatto di carne rappezzata e bocche che mordono.

CD 30: A Thanatos, Doresain governa un dominio conosciuto come il Regno Bianco, abitato principalmente da ghoul e altri non morti carnivori. È così chiamato perchè ogni edificio è fatto di ossa, e camminando sulle sue strade si sollevano nuvole di polvere ossea, creando una foschia che ammanta di biancore la città.

WAYNE REYNOLDS

GEROFANTE DELLA MORTE

I CULTISTI DI ORCUS SONO INDIVIDUI SQUILIBRATI, e questo sacerdote della morte ha raggiunto il grado più elevato nella loro gerarchia. Non è un chierico, in quanto Orcus vive nell'Abisso e non può concedere magia divina ai suoi sacerdoti. Ciononostante, ha ricevuto un grande potere dal suo demoniaco padrone, e percorre la linea sottile che separa la vita dalla non morte.

Gerofante della Morte **Livello 21 Controllore d'elite**
Umanoide naturale Medio, umano PE 6.400

Iniziativa +11 **Sensi** Percezione +14
Aura di Decomposizione (Necrotico) aura 5; i nemici viventi nell'aura subiscono una penalità di -2 a tutte le difese.
PF 382; **Sanguinante** 191
CA 35; **Tempra** 35, **Riflessi** 32, **Volontà** 37
Resistenza 10 necrotico
Tiri salvezza +2
Velocità 5
Punti azione 1

⊕ **Mazza** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Necrotico**
+24 contro CA; 1d8 + 5 danni, e 10 danni necrotici continuati (tiro salvezza termina).

Visione di Morte (standard; ricarica ⚁ ⚂ ⚀) ✦ **Psichico**
Gittata 10; +24 contro Volontà; 2d6 + 7 danni psichici, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Parola di Orcus (standard; ricarica ⚀) ✦ **Guarigione, Necrotico**
Emanazione ravvicinata 5; bersagli nemici; +24 contro Tempra; 2d6 + 7 danni necrotici, e il bersaglio è stordito (tiro salvezza termina). I non morti all'interno dell'area recuperano 15 punti ferita.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Abissale, Comune
Abilità Religione +17

For 20 (+15)	**Des** 13 (+11)	**Sag** 18 (+14)
Cos 15 (+12)	**Int** 14 (+12)	**Car** 24 (+17)

Equipaggiamento corazza di piastre, mazza, incensiere

TATTICHE DEI GEROFANTI DELLA MORTE

Il gerofante utilizza *visione di morte* per mettere in difficoltà un nemico mentre ne affronta altri. La maggior parte dei suoi attacchi sono attacchi basilari con la mazza, ma il gerofante invoca la *parola di Orcus* il più spesso possibile.

CONOSCENZE DEI GEROFANTI DELLA MORTE

Se supera una prova di Natura, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 25: I gerofanti della morte sono tra i più potenti servitori di Orcus. Alcuni di essi conoscono il rituale per evocare un aspetto del Principe Demoniaco.

CD 30: Un gerofante di solito comanda un culto con diverse centinaia di membri, diffuso su una vasta area. Promuove sacerdoti della morte inferiori affinché guidino gruppi più piccoli nel culto, e ogni gruppo riceve di solito l'incarico di soddisfare uno specifico obiettivo, come profanare un tempio, rubare ossa dalla tomba di un re o avvelenare la riserva d'acqua di un villaggio.

STEVE ARGYLE

CULTI DI ORCUS

I CULTI DEDICATI AL SIGNORE DEL SANGUE operano in segreto, eccetto che nelle orde barbariche più corrotte e nelle legioni di non morti. I cultisti di Orcus si riuniscono in luoghi nascosti associati alla morte: cimiteri, mausolei, tombe e antiche necropoli.

I culti di Orcus non hanno un simbolo comune: ognuno di essi inventa la propria iconografia per celebrare l'infame potere del signore dei demoni. Questi simboli incorporano tipicamente i disegni di teschi e ossa, corna di ariete o rune blasfeme. Il nero e il rosso sangue sono i colori preferiti dai seguaci di Orcus.

Orcus si diletta nelle sofferenze dei vivi, e la malattia è un modo eccellente di spargere sofferenza. I suoi seguaci avvelenano i pozzi gettandovi dentro dei cadaveri, ostruiscono le fognature e commettono ogni genere di atti criminali per garantire che le malattie siano una minaccia onnipresente.

Gli adoratori di Orcus non considerano i non morti come esseri sacri, ma piuttosto come un mezzo per raggiungere i loro obiettivi e la suprema ambizione di Orcus di estinguere la vita. Pertanto, essi creano il maggior numero possibile dei non morti più tremendi. I cultisti più potenti potrebbero considerare un vampiro o una mummia come un loro pari nel culto, mentre uno scheletro o uno zombi non è altro che un servo sacrificabile. In ultima analisi, ogni seguace spera di abbandonare le catene della mortalità e diventare una potente e intelligente creatura non morta come un lich, un cavaliere della morte, una mummia o un vampiro, e quindi avere il controllo sui non morti inferiori. Nella pratica, ben pochi di essi soddisfano il loro desiderio, ma gli adoratori di Orcus considerano la non morte un grande servizio al loro signore e un modo di sfuggire al castigo che li attende nell'aldilà, e pertanto accolgono favorevolmente anche la trasformazione in umile zombi o scheletro.

Il significato di un sacrificio a Orcus non sta solo nella morte della vittima, ma anche nella raccolta e distribuzione del suo sangue. I capi religiosi riempiono un calice ricavato da un teschio con il sangue e lo bevono, poi lo riempiono di nuovo per Orcus e lo versano sul suo idolo. Questo rito ha luogo una volta al mese, e se i seguaci non riescono a trovare una creatura senziente da sacrificare, devono riempire il calice con il sangue di uno dei loro, una conseguenza che i culti tentano disperatamente di evitare. I cultisti considerano l'atto di bere il sangue un segno di autentica dedizione a Orcus, e dicono che il Principe Demoniaco assapora il sangue bevuto da ogni suo adoratore.

Sacerdote della Morte di Orcus **Livello 9 Controllore (Guida)**
Umanoide naturale Medio, umano PE 400

Iniziativa +4 **Sensi** Percezione +12
Abbraccio della Morte (Necrotico) aura 10; i nemici nell'aura subiscono una penalità di -2 ai tiri salvezza contro la morte.
PF 96; **Sanguinante** 48
CA 23; **Tempra** 21, **Riflessi** 19, **Volontà** 21; vedi anche *benedizione oscura*
Velocità 5

(+) **Mazza** (standard; a volontà) ✦ **Necrotico**
+12 contro CA; 1d8 + 1 danni più 1d8 danni necrotici.

Raggio di Fuoco Nero (standard; a volontà) ✦ **Fuoco, Necrotico**
Gittata 10; +10 contro Riflessi; 1d8 + 3 danni da fuoco e necrotici, e un alleato entro la visuale del sacerdote della morte riceve un bonus di potere +2 al suo prossimo tiro per colpire il bersaglio.

Benedizione Oscura (standard; incontro) ✦ **Guarigione, Necrotico**
Emanazione ravvicinata 2; +10 contro Tempra; 2d8 + 3 danni necrotici, e il bersaglio viene spinto di 1 quadretto. *Colpito o mancato:* Il sacerdote della morte e tutti gli alleati compresi nell'area di emanazione ricevono un bonus di potere +2 alla CA fino alla fine dell'incontro.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Abissale, Comune
Abilità Arcano +10, Religione +10

For 13 (+5)	**Des** 10 (+4)	**Sag** 16 (+7)
Cos 16 (+7)	**Int** 12 (+5)	**Car** 15 (+6)

Equipaggiamento cotta di maglia, mazza a teschio

TATTICHE DEI SACERDOTI DELLA MORTE DI ORCUS

Un sacerdote della morte resta vicino ai propri alleati, aspettando il momento migliore per invocare la *benedizione oscura*. Fino ad allora, attacca i nemici usando la sua mazza o il *raggio di fuoco nero*.

Accolito Cremisi **Livello 7 Schermagliatore**
Umanoide naturale Medio, umano PE 300

Iniziativa +4 **Sensi** Percezione +9
PF 76; **Sanguinante** 38
CA 21; **Tempra** 18, **Riflessi** 19, **Volontà** 18
Velocità 6

(+) **Falce** (standard; a volontà) ✦ **Necrotico**
+12 contro CA (+14 contro un nemico sanguinante); 2d4 + 2 danni più 5 danni necrotici.

Sentiero Cremisi (minore; a volontà)
L'accolito cremisi scatta di 1 quadretto (2 quadretti quando è sanguinante).

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Abissale, Comune
Abilità Acrobazia +11, Religione +8

For 14 (+5)	**Des** 16 (+6)	**Sag** 13 (+4)
Cos 12 (+4)	**Int** 10 (+3)	**Car** 15 (+5)

Equipaggiamento armatura di cuoio, falce

TATTICHE DEGLI ACCOLITI CREMISI

Un accolito utilizza *sentiero cremisi* per ondeggiare tra le difese dei nemici mentre li colpisce con la sua falce macchiata di sangue.

GRUPPI DI INCONTRO

Orcus è una delle creature più potenti che gli avventurieri possano mai sperare di sconfiggere. Sfortunatamente per loro, di rado lo si incontra da solo.

I seguaci viventi di Orcus forgiano spesso alleanze con demoni e non morti.

Incontro di livello 9 (PE 2.400)
- 1 sacerdote della morte di Orcus (livello 9 controllore)
- 4 accoliti cremisi (livello 7 schermagliatore)
- 2 wight da battaglia (livello 9 soldato)

Incontro di livello 22 (PE 22.525)
- 1 gerofante della morte (livello 21 controllore d'elite)
- 5 ghoul abissali mirmidoni (livello 23 gregario)
- 2 araldi della putrefazione (livello 20 soldato)
- 1 lanciatore di putrefazione (livello 22 artigliere)

Incontro di livello 24 (PE 33.800)
- 1 gerofante della morte (livello 21 controllore d'elite)
- 3 abomini immondi di sangue (livello 23 soldato)
- 1 aspetto di Orcus (livello 24 bruto d'elite)

Incontro di livello 28 (PE 65.950)
- Doresain il Re dei Ghoul (livello 27 schermagliatore d'elite)
- 1 wraith del terrore (livello 25 appostato)
- 2 lich eladrin (livello 24 controllore d'elite)
- 10 ghoul abissali mirmidoni (livello 23 gregario)

Incontro di livello 34 (PE 225.000)
- Orcus (livello 33 bruto solitario)
- 2 abomini atropal (livello 28 bruto d'elite)
- 8 vestigi di lich (livello 26 gregario)

ORRORE CORAZZATO

Un orrore corazzato è infuso da uno spirito elementale, che gli dà l'intelligenza e una crudele volontà, la quale è di solito rivolta a soddisfare senza rimorsi i desideri del suo creatore.

Orrore Corazzato **Livello 13 Soldato**
Animato elementale Medio (costrutto) PE 800

Iniziativa +11 **Sensi** Percezione +15; scurovisione, vista reale 10
PF 131; **Sanguinante** 65
Rigenerazione 5
CA 29; **Tempra** 28, **Riflessi** 23, **Volontà** 24
Immunità charme, malattia, paura, sonno, veleno
Velocità 6, volo 6 (maldestro)

⊕ **Spadone Elementale** (standard; a volontà) ✦ **Arma; Freddo, Fuoco, Fulmine, o Tuono**
+20 contro CA; 1d10 + 7 danni più 1d10 danni da freddo, fuoco, fulmine o tuono (a scelta dell'orrore corazzato).

ǂ **Spazzata di Lama** (standard; incontro) ✦ **Arma; Freddo, Fuoco, Fulmine, o Tuono**
L'orrore corazzato compie un attacco con lo spadone elementale contro due diversi bersagli entro la sua portata.

Passo Tattico (gratuita, quando l'orrore corazzato colpisce con un attacco di opportunità; a volontà)
L'orrore corazzato scatta di 2 quadretti.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune, Primordiale
Abilità Intuizione +15

For 24 (+13)	**Des** 16 (+9)	**Sag** 18 (+10)
Cos 19 (+10)	**Int** 10 (+6)	**Car** 14 (+8)

Equipaggiamento spadone

Orrore Corazzato Superiore **Livello 18 Soldato d'elite**
Animato elementale Medio (costrutto) PE 4.000

Iniziativa +16 **Sensi** Percezione +20; scurovisione, vista reale 10
PF 348; **Sanguinante** 174
Rigenerazione 10
CA 35; **Tempra** 33, **Riflessi** 30, **Volontà** 31
Immunità charme, malattia, paura, sonno, veleno
Tiri salvezza +2
Velocità 8, volo 8 (maldestro)
Punti azione 1

⊕ **Spadone Elementale** (standard; a volontà) ✦ **Arma; Freddo, Fuoco, Fulmine, o Tuono**
+24 contro CA; 1d10 + 8 danni più 1d10 danni da freddo, fuoco, fulmine o tuono (a scelta dell'orrore corazzato).

ǂ **Spazzata di Lama** (standard; incontro) ✦ **Arma; Freddo, Fuoco, Fulmine, o Tuono**
L'orrore corazzato superiore compie un attacco con lo spadone elementale contro due diversi bersagli entro la sua portata.

⇐ **Emanazione Elementale** (standard; ricarica ⚁ ⚅) ✦ **Freddo, Fuoco, Fulmine, o Tuono**
Emanazione ravvicinata 5; +20 contro Riflessi; 2d6 + 6 danni da freddo, fuoco, fulmine o tuono (a scelta dell'orrore corazzato superiore).

Passo Tattico (gratuita, quando l'orrore corazzato colpisce con un attacco di opportunità; a volontà)
L'orrore corazzato superiore scatta di 3 quadretti.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune, Primordiale
Abilità Intuizione +20

For 26 (+17)	**Des** 21 (+14)	**Sag** 22 (+15)
Cos 22 (+15)	**Int** 12 (+10)	**Car** 18 (+13)

Equipaggiamento spadone

Tattiche degli orrori corazzati

Un orrore corazzato fluttua verso i nemici ma atterra per combattere. Inizia lo scontro con *spazzata di lama* se gli è possibile, ma può anche usare questo potere per punire gli avversari che osano attaccarlo. Dopo avere compiuto un attacco di opportunità, l'orrore corazzato utilizza *passo tattico* per manovrare intorno ai nemici e raggiungere un bersaglio morbido.

Conoscenze degli orrori corazzati

Se supera una prova di Arcano, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 20: Gli orrori corazzati vengono creati mediante un antico rituale. Un orrore corazzato possiede vista reale e rigenerazione, ed è in grado di incanalare diversi tipi di energia attraverso il suo spadone.

Gruppi di incontro

Un orrore corazzato può essere incontrato in compagnia di qualsiasi creatura capace di crearlo. Molti svolgono la funzione di guardiani.

Incontro di livello 4 (PE 925)
- 2 orrori corazzati (livello 13 soldato)
- 1 signore delle mummie (livello 13 controllore d'elite)
- 3 elementali fiamme sferzanti (livello 11 schermagliatore)

FRANZ VOHWINKEL

ORRORE RAMPICANTE

L'ORRORE RAMPICANTE È UN CRUDELE MOSTRO VEGETALE che ha assunto una forma vagamente umanoide. Infesta paludi e giungle, soddisfacendo la propria indole omicida.

Orrore Rampicante **Livello 5 Controllore**
Umanoide naturale Medio (vegetale) PE 200

Iniziativa +7 **Sensi** Percezione +9; vista cieca 10
PF 67; **Sanguinante** 33
CA 19; **Tempra** 17, **Riflessi** 18, **Volontà** 15
Velocità 6 (camminare nelle foreste, camminare nelle paludi), nuoto 6

Artiglio (standard; a volontà)
+8 contro CA; 1d8 + 4 danni.

Viticci Crudeli (standard; incontro)
Emanazione ravvicinata 5; bersagli nemici; +10 contro Riflessi; il bersaglio è trattenuto e subisce 10 danni continuati (tiro salvezza termina entrambi), mentre numerosi viticci magici scaturiscono dal terreno e lo schiacciano.

Malleabilità
L'orrore rampicante può comprimere il suo corpo quanto basta per passare attraverso una fessura larga solo 2,5 cm. Fessure e altre aperture più larghe di 2,5 cm non rallentano affatto l'orrore rampicante.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Elfico
Abilità Furtività +12

For 18 (+6)	**Des** 21 (+7)	**Sag** 14 (+4)
Cos 19 (+6)	**Int** 9 (+1)	**Car** 10 (+2)

TATTICHE DEGLI ORRORI RAMPICANTI

L'orrore rampicante aspetta che i nemici si avvicinino entro 5 quadretti, dopodiché utilizza *viticci crudeli* per trattenerli. Poi compie attacchi con gli artigli contro gli avversari trattenuti, ottenendo il vantaggio in combattimento su di loro.

Orrore Rampicante Incantato **Livello 7 Artigliere**
Umanoide naturale Medio (vegetale) PE 300

Iniziativa +7 **Sensi** Percezione +10; vista cieca 10
PF 65; **Sanguinante** 32
CA 19; **Tempra** 18, **Riflessi** 17, **Volontà** 15
Velocità 6 (camminare nelle foreste, camminare nelle paludi), nuoto 6

Artiglio (standard; a volontà)
+10 contro CA; 1d8 + 4 danni.

Globo Elettrificato (standard; a volontà) ✦ **Fulmine**
Gittata 10; +12 contro CA; 1d8 + 4 danni da fulmine.

Viticcio Sferzante del Terrore (standard; a volontà) ✦ **Paura**
Gittata 5; +10 contro Riflessi; 1d6 + 4 danni, e il bersaglio viene spinto di 5 quadretti.

Nube Caustica (standard; ricarica ⚁ ⚃ ⚄) ✦ **Acido**
Emanazione ad area 1 entro 10; +10 contro Tempra; 1d6 + 3 danni da acido, e il bersaglio subisce 5 danni da acido continuati ed è accecato (tiro salvezza termina entrambi).

Malleabilità
L'orrore rampicante può comprimere il suo corpo quanto basta per passare attraverso una fessura larga solo 2,5 cm. Fessure e altre aperture più larghe di 2,5 cm non rallentano affatto l'orrore rampicante.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Elfico
Abilità Furtività +12

For 18 (+7)	**Des** 18 (+7)	**Sag** 14 (+5)
Cos 17 (+6)	**Int** 11 (+3)	**Car** 10 (+3)

TATTICHE DEGLI ORRORI RAMPICANTI INCANTATI

Questi esseri fanno sprigionare una *nube caustica* su un gruppo di nemici prima di scagliare *globi elettrificati* contro singoli bersagli. Qualsiasi avversario che si avvicini troppo viene respinto dal *viticcio sferzante del terrore* della creatura.

CONOSCENZE DEGLI ORRORI RAMPICANTI

Se supera una prova di Natura, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: Gli orrori rampicanti si originano naturalmente in seguito a una sequenza di eventi insoliti. Quando un umanoide malvagio muore in una località selvaggia toccata dalla Coltre Oscura, a volte il suo sangue satura il terreno e viene assorbito dalla flora della zona. Poi le piante si contorcono e si deformano, assumendo le sembianze di uno o più orrori rampicanti.

CD 20: Un orrore rampicante acquisisce spesso alcuni aspetti dell'umanoide il cui sangue lo ha generato. Per esempio, se l'individuo era un mago, la creatura può acquisire capacità simili a incantesimi. L'orrore rampicante incantato è una di queste creature.

GRUPPI DI INCONTRO

Gli orrori rampicanti condividono gli stessi terreni di caccia dei cumuli striscianti, e sono stati visti cacciare insieme a questi esseri. Si mettono anche al servizio di streghe, scaglieverdi mistici degli acquitrini e altri abitatori intelligenti delle paludi.

Incontro di livello 8 (PE 1.900)
- 2 orrori rampicanti incantati (livello 7 artigliere)
- 1 strega degli acquitrini (livello 10 schermagliatore)
- 2 troll (livello 9 bruto)

WAYNE REYNOLDS

ORRORE UNCINATO

Gli orrori uncinati trascinano le loro vittime verso la morte utilizzando le potenti braccia uncinate di cui sono dotati. Questi onnivori da branco setacciano il Sottosuolo in cerca di prede vive, foraggiando quando è necessario.

Gli orrori uncinati comunicano con i loro simili mediante una complessa serie di schiocchi e ticchettii che fanno con la bocca e il carapace. Gli inquietanti "clic" echeggiano nel Sottosuolo, avvertendo le prede che la loro morte è vicina.

Orrore Uncinato	**Livello 13 Soldato**
Bestia naturale Grande	PE 800
Iniziativa +12	**Sensi** Percezione +9; vista cieca 10
PF 137; **Sanguinante** 68	
CA 28; **Tempra** 27, **Riflessi** 24, **Volontà** 24	
Velocità 4, scalata 4	
(+) **Uncino** (standard; a volontà)	
Portata 2; +20 contro CA; 1d12 + 7 danni, e il bersaglio viene tirato di 1 quadretto.	
✦ **Uncini Laceranti** (standard; a volontà)	
L'orrore uncinato compie due attacchi con gli uncini, ognuno con una penalità di -2. Se entrambi gli uncini colpiscono il bersaglio, l'orrore uncinato infligge 1d12 danni extra e la vittima è afferrata (finché non sfugge).	
✦ **Morso** (minore 1/round; a volontà)	
Solo bersaglio afferrato; +20 contro CA; 1d8 + 7 danni.	
✦ **Scagliare Vittima** (standard; ricarica ⚅)	
+19 contro Tempra; 2d12 + 7 danni, e il bersaglio slitta di 3 quadretti e viene buttato a terra prono.	
Allineamento Senza allineamento	**Linguaggi** -
Abilità Atletica +18	
For 24 (+13) **Des** 19 (+10)	**Sag** 16 (+9)
Cos 25 (+13) **Int** 3 (+2)	**Car** 12 (+7)

Conoscenze degli orrori uncinati

Se supera una prova di Natura, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 20: Gli orrori uncinati vivono nel buio più totale. Possono vedere negli ambienti illuminati, ma nell'oscurità delle viscere della terra si orientano mediante ecolocazione. Emettono anche suoni schioccanti per comunicare fra loro. Un esploratore del Sottosuolo potrebbe accorgersi della presenza di orrori uncinati nei paraggi ascoltando questi suoni.

CD 25: Sebbene vadano a caccia in piccoli branchi, gli orrori uncinati si riuniscono anche in gruppi più numerosi chiamati clan. Ogni clan, dominato dalla femmina fertile più forte, spadroneggia su un'ampia area di Sottosuolo. I membri difendono ferocemente il territorio del clan contro qualsiasi intruso, inclusi gli orrori uncinati che non vi appartengono.

CD 30: Gli orrori uncinati sono onnivori, ma preferiscono la carne ai vegetali. Si dice che preferiscano la carne di drow più di qualunque altra. Cosa non sorprendente, i drow uccidono gli orrori uncinati selvatici, e prendono i cuccioli e le uova per allevarli come schiavi.

Gruppi di incontro

A volte gli umanoidi catturano e addestrano gli orrori uncinati come bestie da guardia o truppe d'assalto.

Incontro di livello 13 (PE 4.000)
- 3 orrori uncinati (livello 13 soldato)
- 1 balhannoth (livello 13 appostato d'elite)

Incontro di livello 13 (PE 4.000)
- 1 orrore uncinato (livello 13 soldato)
- 2 grimlock berserker (livello 13 bruto)
- 1 beholder occhio di fiamma (livello 13 artigliere d'elite)

Tattiche degli orrori uncinati

Gli orrori uncinati sono così abili nel salto e nella scalata che attaccano spesso da una direzione inaspettata. Un orrore uncinato preferisce di solito che i nemici si avvicinino abbastanza per consentirgli di utilizzare *uncini laceranti*, seguiti da un *morso*. Impiega il suo attacco base in mischia per attirare le prede vicine a sé.

Un orrore uncinato a volte getta una vittima saporita ai piedi dei suoi compagni di branco, ma più tipicamente ricorre al suo potere *scagliare vittima* per scartare una preda che si è dimostrata troppo difficile da uccidere.

HEATHER HUDSON

ORSO

Anche in un mondo pieno di mostri, gli orsi possono costituire una minaccia. Le varietà mostruose, poi, come l'orso delle caverne e l'orso feroce, sono predatori spietati e pericoli per l'intero territorio.

Orso delle Caverne	**Livello 6 Bruto d'elite**
Bestia naturale Media	PE 500

Iniziativa +4 **Sensi** Percezione +5; scurovisione
PF 170; **Sanguinante** 85
CA 20; **Tempra** 21, **Riflessi** 17, **Volontà** 18
Tiri salvezza +2
Velocità 8
Punti azione 1

(+) **Artiglio** (standard; a volontà)
+10 contro CA; 2d8 + 5 danni.

↵ **Frenesia dell'Orso delle Caverne** (standard; ricarica ⚄ ⚅)
Emanazione ravvicinata 1; bersagli nemici; +10 contro CA; 2d8 + 5 danni.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -

For 20 (+8)	**Des** 13 (+4)	**Sag** 14 (+5)
Cos 15 (+5)	**Int** 2 (-1)	**Car** 12 (+4)

Tattiche degli orsi delle caverne

L'orso delle caverne si getta nella mischia, cominciando spesso con una carica. La creatura artiglia i nemici con temerario abbandono, impiegando *frenesia dell'orso delle caverne* se si trova adiacente a due o più bersagli.

Conoscenze degli orsi

Se supera una prova di Natura, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: Gli orsi vivono in genere nelle foreste e nelle grotte. Gli orsi delle caverne sono predatori feroci che fanno la loro tana nel sottosuolo profondo, e sono abituati all'oscurità. Gli orsi feroci sono invece selvaggi cacciatori che divorano umanoidi altrettanto spesso delle prede animali.

CD 20: Gli orsi feroci tipicamente maciullano le loro prede con gli artigli o le schiacciano a morte con le loro braccia massicce e bestiali.

Orso Feroce	**Livello 11 Bruto d'elite**
Bestia naturale Grande	PE 1.200

Iniziativa +8 **Sensi** Percezione +9
PF 276; **Sanguinante** 138
CA 25; **Tempra** 25, **Riflessi** 22, **Volontà** 23
Tiri salvezza +2
Velocità 8
Punti azione 1

(+) **Artiglio** (standard; a volontà)
Portata 2; +15 contro CA; 2d8 + 6 danni.

+ **Maciullare** (standard; a volontà)
L'orso feroce compie due attacchi con gli artigli. Se entrambi gli attacchi colpiscono lo stesso bersaglio, l'orso feroce compie un attacco secondario contro di esso. *Attacco secondario:* +13 contro CA; il bersaglio è afferrato (finché non sfugge).

+ **Abbraccio dell'Orso** (standard; a volontà)
L'orso feroce infligge 4d8 + 6 danni a una creatura afferrata (non è richiesto alcun tiro per colpire).

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -

For 23 (+11)	**Des** 16 (+8)	**Sag** 18 (+9)
Cos 18 (+9)	**Int** 2 (+1)	**Car** 16 (+8)

Tattiche degli orsi feroci

Un orso feroce ha una portata e tenta di afferrare la sua preda dopo avere compiuto con successo un attacco con gli artigli. Contro una creatura afferrata, la bestia utilizza *abbraccio dell'orso*. La prima volta che impiega il suo attacco *maciullare*, l'orso spende un punto azione per effettuarne un secondo contro lo stesso bersaglio in quel round.

Gruppi di incontro

Gli orsi si possono incontrare da soli o in piccoli gruppi. Alcuni umanoidi addomesticano gli orsi per farne animali da guardia. Similmente, certi umanoidi di taglia più grande (come ettin e giganti delle colline) tengono degli orsi come animali da compagnia.

Incontro di livello 6 (PE 1.250)
- 2 orsi delle caverne (livello 6 bruto d'elite)
- 1 bugbear strangolatore (livello 6 appostato)

Incontro di livello 11 (PE 3.050)
- 1 orso feroce (livello 11 bruto d'elite)
- 1 ettin conversatore spiritico (livello 12 controllore d'elite)
- 3 ogre picchiatori (livello 11 gregario)

JIM RIVERSON

ORSOGUFO

Famigerati per la loro indole cattiva, gli orsigufi assalgono qualsiasi cosa ritengano di poter uccidere.

Orsogufo **Livello 8 Bruto d'elite**
Bestia fatata Grande PE 700

Iniziativa +6 **Sensi** Percezione +12; visione crepuscolare
PF 212; **Sanguinante** 106; vedi anche *grido stordente*
CA 22; **Tempra** 22, **Riflessi** 19, **Volontà** 20
Tiri salvezza +2
Velocità 7
Punti azione 1

⊕ **Artiglio** (standard; a volontà)
Portata 2; +12 contro CA; 2d6 + 5 danni.

† **Doppio Attacco** (standard; a volontà)
L'orsogufo compie due attacchi con gli artigli. Se entrambi gli attacchi colpiscono lo stesso bersaglio, quel bersaglio è afferrato (finché non sfugge).

† **Morso** (standard; a volontà)
Solo bersagli afferrati; colpisce automaticamente; 4d8 + 5 danni.

← **Grido Stordente** (gratuita, quando l'orsogufo è reso sanguinante per la prima volta; incontro)
Emanazione ravvicinata 1; +10 contro Tempra; il bersaglio è stordito (tiro salvezza termina).

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
For 20 (+9) **Des** 14 (+6) **Sag** 16 (+7)
Cos 16 (+7) **Int** 2 (+0) **Car** 10 (+4)

Tattiche degli orsigufi

Un orsogufo attacca il nemico più vicino, usando *doppio attacco* quando può farlo. Se un orsogufo colpisce con entrambi gli artigli, afferra la vittima e la morde nel round successivo. Quando è reso sanguinante per la prima volta, utilizza *grido stordente* e attacca il bersaglio stordito più vicino.

Orsogufo Artiglio Invernale **Livello 14 Controllore d'elite**
Bestia fatata Enorme PE 2.000

Iniziativa +9 **Sensi** Percezione +15; visione crepuscolare
PF 180; **Sanguinante** 140; vedi anche *gemito raggelante*
CA 28; **Tempra** 28, **Riflessi** 23, **Volontà** 24
Tiri salvezza +2
Velocità 7 (camminare sul ghiaccio)
Punti azione 1

⊕ **Artiglio Invernale** (standard; a volontà) ✦ **Freddo**
Portata 3; +18 contro CA; 1d8 + 7 danni più 1d8 danni da freddo, e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).

† **Doppio Attacco** (standard; a volontà)
L'orsogufo artiglio invernale compie due attacchi con gli artigli. Se entrambi gli attacchi colpiscono lo stesso bersaglio, quel bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina). *Effetto secondario:* Il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).

← **Gemito Raggelante** (standard; si ricarica quando l'orsogufo è reso sanguinante per la prima volta)
Emanazione ravvicinata 3; +16 contro Tempra; 1d10 + 5 danni da freddo, e il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
For 24 (+14) **Des** 14 (+9) **Sag** 16 (+10)
Cos 20 (+12) **Int** 2 (+3) **Car** 12 (+8)

Tattiche degli orsigufi artiglio invernale

Questi esseri caricano il nemico più vicino e attaccano con gli artigli, spendendo il loro punto azione per utilizzare *gemito raggelante* all'inizio della battaglia. Usano di nuovo questo potere non appena vengono resi sanguinanti.

Conoscenze degli orsigufi

Se supera una prova di Natura, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: Gli orsigufi sono pericolosi predatori della Selva Fatata che molto tempo fa trovarono la via di accesso al mondo naturale. Nidificano tipicamente nelle foreste e nelle grotte poco profonde. Possono essere attivi durante il giorno come di notte, a seconda delle abitudini delle prede locali. Gli esemplari adulti vivono in coppia e cacciano in branco, lasciando i cuccioli nella tana.

Gruppi di incontro

Alcuni umanoidi ammaliano o domano gli orsigufi per usarli come bestie da guardia. Diversi orsigufi considerano l'area che sorvegliano come il loro personale terreno di caccia, inseguendo implacabili qualunque sconosciuto che si avventuri al suo interno.

Incontro di livello 7 (PE 1.650)
- 1 orsogufo (livello 8 bruto d'elite)
- 2 satiri adescatori (livello 7 schermagliatore)
- 1 satiro pifferaio (livello 8 controllore)

Incontro di livello 14 (PE 5.000)
- 1 orsogufo artiglio invernale (livello 14 controllore d'elite)
- 3 ciclopi scorridori (livello 14 schermagliatore)

STEPHEN CROWE

Originari della Coltre Oscura, gli oscuri sono creature astute e omicide che indossano indumenti neri. Giungono nel mondo con piani sinistri, prendono e imparano ciò che possono, e poi si rintanano di nuovo nell'oscurità.

Turpe Oscuro **Livello 4 Schermagliatore**
Umanoide ombra Piccolo PE 175

Iniziativa +8 **Sensi** Percezione +4; scurovisione
PF 54; **Sanguinante** 27; vedi anche *oscurità omicida*
CA 18 (vedi anche *passo oscuro*); **Tempra** 15, **Riflessi** 17, **Volontà** 15
Velocità 6

Pugnale (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+9 contro CA; 1d4 + 4 danni.

Pugnale (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Gittata 5/10; +9 contro CA; 1d4 + 4 danni.

Oscurità Omicida (quando è ridotto a 0 punti ferita)
Emanazione ravvicinata 1; bersagli nemici; ogni bersaglio è accecato (tiro salvezza termina). Quando viene ucciso, un turpe oscuro esplode in un'ondata di oscurità.

Vantaggio in Combattimento
Il turpe oscuro infligge 1d6 danni extra negli attacchi in mischia e a distanza contro qualsiasi bersaglio sul quale possieda vantaggio in combattimento.

Passo Oscuro (movimento; a volontà)
Il turpe oscuro si muove fino a 4 quadretti, riceve un bonus di +4 alla CA contro gli attacchi di opportunità, e ottiene il vantaggio in combattimento contro qualunque bersaglio adiacente al quale termina il proprio movimento.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune
Abilità Furtività +11, Manolesta +11

For 11 (+2)	**Des** 18 (+6)	**Sag** 14 (+4)
Cos 14 (+4)	**Int** 13 (+3)	**Car** 13 (+3)

Equipaggiamento vesti nere, 5 pugnali

Tattiche dei turpi oscuri

Un turpe oscuro non entra in combattimento fino a quando non ha stabilito di avere qualcosa da guadagnarci, nel qual caso impiega *passo oscuro* per arrivare fino a un nemico, ottenere il vantaggio in combattimento e pugnalarlo.

Conoscenze degli oscuri

Se supera una prova di Arcano, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: Gli oscuri vivono presso gli shadar-kai, un po' come gli halfling trovano posto in mezzo alle popolazioni di umani, nani ed elfi. Gli oscuri preferiscono abitare in case che si trovano almeno parzialmente sotto terra.

Gruppi di incontro

Gli oscuri sono spesso al servizio di shadar-kai e non morti intelligenti in qualità di agenti, assassini, inviati, messaggeri e spie. Li si può trovare presso diversi abitanti del Sottosuolo.

Incontro di livello 5 (PE 1.000)
- 3 turpi oscuri (livello 4 schermagliatore)
- 2 pipistrelli cacciatori d'ombra (livello 3 appostato)
- 1 wight strettaletale (livello 4 controllore)

Predatore Oscuro **Livello 10 Appostato**
Umanoide ombra Piccolo PE 500

Iniziativa +14 **Sensi** Percezione +7; scurovisione
PF 81; **Sanguinante** 40; vedi anche *oscurità omicida*
CA 24 (vedi anche *passo oscuro*); **Tempra** 21, **Riflessi** 24, **Volontà** 23
Velocità 6

Scimitarra (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+15 contro CA; 1d8 + 5 danni (crit 1d8 + 13).

Pugnale (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Gittata 5/10; +15 contro CA; 1d4 + 5 danni.

Nebbia Oscura (standard; mantenere minore; incontro) ✦ **Zona**
Emanazione ad area 4 entro 10; crea una zona di oscurità che blocca la linea di visuale (le creature con scurovisione ignorano questo effetto).

Oscurità Omicida (quando è ridotto a 0 punti ferita)
Emanazione ravvicinata 1; bersagli nemici; ogni bersaglio è accecato (tiro salvezza termina). Quando viene ucciso, un predatore oscuro esplode in un'ondata di oscurità.

Vantaggio in Combattimento
Il predatore oscuro infligge 2d6 danni extra negli attacchi in mischia e a distanza contro qualsiasi bersaglio sul quale possieda vantaggio in combattimento.

Passo Oscuro (movimento; a volontà)
Il predatore oscuro si muove fino a 4 quadretti, riceve un bonus di +4 alla CA contro gli attacchi di opportunità, e ottiene il vantaggio in combattimento contro qualunque bersaglio adiacente al quale termina il proprio movimento.

Invisibilità (minore; ricarica ⚁ ⚂ ⚃ ⚄) ✦ **Illusione**
Il predatore oscuro diventa invisibile fino alla fine del suo turno successivo.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune
Abilità Furtività +15, Manolesta +15

For 12 (+6)	**Des** 21 (+10)	**Sag** 14 (+7)
Cos 15 (+7)	**Int** 14 (+7)	**Car** 19 (+9)

Equipaggiamento vesti nere, scimitarra, 4 pugnali

Tattiche dei predatori oscuri

Un predatore oscuro utilizza il suo potere *nebbia oscura* per bloccare la linea di visuale dei nemici. Successivamente, ricorre a *invisibilità* e si muove per ottenere il vantaggio in combattimento contro l'avversario più adatto. Se lo scontro volge al peggio per il predatore oscuro, questi usa di nuovo *invisibilità* (a patto che il potere si sia ricaricato) per ritirarsi senza rischio.

DAVE ALLSOP

OTYUGH

Questo saprofago tentacolato si nutre di carogne e si apposta sotto cumuli di sporcizia e rifiuti. Le creature imprudenti che arrivano a portata dei suoi tentacoli vengono trascinate verso le sue fauci e rapidamente uccise. L'otyugh seppellisce poi i cadaveri sotto mucchi di interiora e aspetta che imputridiscano prima di mangiarli.

Conoscenze degli otyugh

Se supera una prova di Natura, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: Alcuni mostri intelligenti catturano gli otyugh e li usano come guardiani, ma è meglio impiegarli come sistemi viventi di smaltimento dei rifiuti. Spesso gli otyugh infestano le fognature delle grandi città, annidandosi nei tratti più bui e stagnanti.

CD 20: Di solito gli otyugh attaccano le creature che si avvicinano troppo alle loro lerce riserve alimentari, anche se non sono particolarmente affamati in quel momento. Di rado divorano subito le carcasse delle creature uccise, preferendo lasciare che marciscano prima.

Otyugh	**Livello 7 Soldato**
Bestia naturale Grande	PE 300

Iniziativa +5 **Sensi** Percezione +11; scurovisione

Fetore dell'Otyugh aura 1; i nemici viventi nell'aura subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire.

PF 82; **Sanguinante** 41

CA 23; **Tempra** 22, **Riflessi** 16, **Volontà** 19

Immunità malattia

Velocità 5, nuoto 5

(+) **Tentacolo** (standard; a volontà)
Portata 3; +12 contro CA; 1d8 + 6 danni, e il bersaglio viene tirato di 2 quadretti e afferrato (finché non sfugge).

+ **Morso Infetto** (standard; a volontà) ✦ **Malattia**
+12 contro CA; 1d10 + 6 danni, e il bersaglio contrae la febbre lurida (vedi sotto).

Occhio Periscopico
Un otyugh può nascondersi nell'acqua torbida o tra i rifiuti, lasciando scoperti solo i suoi steli oculari. Quando lo fa, riceve un bonus di +10 alle prove di Furtività ma è immobilizzato.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -

Abilità Furtività +8 (+18 quando usa *occhio periscopico*)

For 22 (+9)	**Des** 11 (+3)	**Sag** 16 (+6)
Cos 18 (+7)	**Int** 1 (-2)	**Car** 5 (+0)

Tattiche degli otyugh

Un otyugh si nasconde fino a quando la sua preda si è avvicinata abbastanza, poi attacca con i suoi lunghi tentacoli. Utilizza attacchi basilari in mischia per afferrare un potenziale pasto e trascinarlo vicino a sé. Se un otyugh inizia il suo turno con un avversario adiacente a sé, compie invece un attacco con il *morso infetto*.

I gruppi di otyugh non cooperano in alcun modo, e uno sfortunato avventuriero che si imbatta in diversi otyugh verrà probabilmente strattonato da una parte all'altra mentre i mostri si battono per il succulento boccone.

Gruppi di incontro

Gli otyugh appaiono raramente in compagnia di creature alleate. Tuttavia, alcuni mostri scaltri possono tentare di intrappolare gli avventurieri tra loro e gli otyugh, o tra loro e pozzi che portano alle tane di questi mostri. Inoltre, nei pressi delle tane degli otyugh non è difficile incontrare i vermiiena, che sono predatori opportunisti e possono tentare di rubare le prede uccise.

Incontro di livello 7 (PE 1.450)
- 1 otyugh (livello 7 soldato)
- 2 trogloditi devastatori (livello 6 soldato)
- 1 troglodita cantore maledetto (livello 8 controllore)
- 1 troglodita impalatore (livello 7 artigliere)

Incontro di livello 7 (PE 1.500)
- 2 otyugh (livello 7 soldato)
- 3 vermiiena (livello 7 controllore)

Febbre Lurida	**Livello 3 Malattia**	**Tenacia Stazionaria CD 16, Miglioramento CD 21**

◀ Il bersaglio è curato.

◀ **Effetto iniziale:** Il bersaglio perde 1 impulso curativo.

◀▶ Il bersaglio subisce una penalità di -2 a CA, difesa di Tempra e difesa di Riflessi.

▶ **Stato finale:** Il bersaglio subisce una penalità di -2 a CA, difesa di Tempra e difesa di Riflessi. Il bersaglio perde tutti gli impulsi curativi e non può recuperare punti ferita.

ARNIE SWEKEL

PANTERA

La pantera comune, benché feroce, tende a cacciare solo piccola selvaggina. Tuttavia, alcune pantere sono creature soprannaturali toccate dalla magia degli altri piani, e sono famigerate perché danno la caccia alle prede umanoidi.

Pantera Fatata	**Livello 4 Schermagliatore**
Bestia fatata Media	PE 175

Iniziativa +8 **Sensi** Percezione +8; visione crepuscolare
PF 54; **Sanguinante** 27
CA 18; **Tempra** 16, **Riflessi** 18, **Volontà** 15
Velocità 8, scalata 6; vedi anche *passo fatato*

(†) **Morso** (standard; a volontà)
+9 contro CA; 1d6 + 4 danni, e la pantera fata scatta di 1 quadretto.

Balzo in Carica
Quando la pantera fatata carica, infligge 1d6 danni extra e butta il bersaglio a terra prono.

Passo Fatato (movimento; incontro) ✦ **Teletrasporto**
La pantera fatata può teletrasportarsi di 5 quadretti.

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

For 14 (+4)	**Des** 18 (+6)	**Sag** 13 (+3)
Cos 14 (+4)	**Int** 2 (-2)	**Car** 11 (+2)

Tattiche delle pantere fatate

Una pantera fatata esce dal suo nascondiglio e compie un *balzo in carica*, balzando di nuovo ogni volta che inizia un turno senza nemici adiacenti.

Pantera Spettrale	**Livello 9 Appostato**
Bestia ombra Media	PE 400

Iniziativa +13 **Sensi** Percezione +10; visione crepuscolare
PF 76; **Sanguinante** 38
CA 23; **Tempra** 22, **Riflessi** 24, **Volontà** 20
Velocità 7

(†) **Artigli** (standard; a volontà)
+14 contro CA; 2d6 + 5 danni.

† **Aculeo Caudale** (reazione immediata, quando un nemico si muove o scatta in un quadretto adiacente alla pantera spettrale; a volontà)
+14 contro CA; 1d6 + 2 danni.

Vantaggio in Combattimento
La pantera spettrale infligge 2d6 danni extra contro qualsiasi bersaglio sul quale possieda vantaggio in combattimento.

Invisibilità (standard, utilizzabile solo quando è in *forma spettrale*; a volontà) ✦ **Illusione**
La pantera spettrale è invisibile finché non compie un attacco. Può terminare questo effetto nel suo turno con un'azione gratuita.

Forma Spettrale (standard; a volontà)
La pantera spettrale diventa evanescente. Riceve un bonus di potere +5 alle prove di Furtività ma infligge solo danni dimezzati nei suoi attacchi. Può terminare questo effetto nel suo turno con un'azione gratuita.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
Abilità Furtività +14 (+19 in *forma spettrale*)

For 15 (+6)	**Des** 21 (+9)	**Sag** 13 (+5)
Cos 16 (+7)	**Int** 2 (+0)	**Car** 12 (+5)

Tattiche delle pantere spettrali

Una pantera spettrale è invisibile finché non attacca, e ciò le consente di ottenere il vantaggio in combattimento. Dopo il suo attacco iniziale, utilizza *forma spettrale* per divenire evanescente e allontanarsi. Nel round successivo, diventa di nuovo invisibile e si muove in posizione per compiere un nuovo attacco. Se un nemico si muove adiacente alla pantera spettrale, la bestia compie un attacco con l'*aculeo caudale*.

Conoscenze delle pantere

Nel mondo esistono molti animali toccati dalla magia degli altri piani; la pantera fatata e la pantera spettrale sono solo due esempi. Se supera una prova di Arcano, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: Le pantere fatate possono spostarsi tra il mondo naturale e la Selva Fatata all'imbrunire e all'aurora.

CD 20: Le pantere spettrali possono spostarsi tra il mondo naturale e la Coltre Oscura all'imbrunire e all'aurora.

Gruppi di incontro

I mostri intelligenti tengono spesso delle pantere come animali da compagnia. Le pantere fatate sono più adatte come compagne di caccia o di battaglia; le pantere spettrali sono migliori nel seguire tracce e nell'uccisione.

Incontro di livello 9 (PE 2.000)
- 2 pantere spettrali (livello 9 appostato)
- 1 predatore oscuro (livello 10 appostato)
- 2 shadar-kai combattenti (livello 8 soldato)

BEN WOOTTEN

PIPISTRELLO

I NORMALI PIPISTRELLI SONO INNOCUI ANIMALI SELVATICI che si cibano di piccoli mammiferi, insetti, rettili o frutta. I pipistrelli mostruosi, d'altro canto, sono predatori temibili che attaccano praticamente qualsiasi cosa, anche senza essere provocati.

Pipistrello Cacciatore d'Ombra **Livello 3 Appostato**
Bestia ombra Media PE 150

Iniziativa +9 **Sensi** Percezione +7; scurovisione
PF 38; **Sanguinante** 19
CA 17; **Tempra** 14, **Riflessi** 17, **Volontà** 12
Velocità 2 (maldestro), volo 8; vedi anche *attacco in volo*

(+) **Colpo di Coda** (standard; a volontà)
+8 contro CA; 1d6 + 4 danni. Nell'oscurità o in condizioni di illuminazione fioca, un pipistrello cacciatore d'ombra riceve un bonus di +2 ai tiri per colpire, e infligge 6 danni extra.

+ **Attacco in Volo** (standard; a volontà)
Il pipistrello cacciatore d'ombra vola fino a 8 quadretti e compie un attacco basilare in mischia in qualsiasi punto del proprio movimento. Il pipistrello non provoca attacchi di opportunità quando si allontana dal bersaglio dell'attacco.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
Abilità Furtività +10

For 13 (+2)	**Des** 18 (+5)	**Sag** 13 (+2)
Cos 14 (+3)	**Int** 2 (-3)	**Car** 11 (+1)

TATTICHE DEI PIPISTRELLI CACCIATORI D'OMBRA

Questo pipistrello utilizza *attacco in volo* per sfrecciare fuori dall'ombra, colpire un avversario e ritirarsi nel buio senza subire un attacco di opportunità. Tuttavia, preferisce assalire le prede nell'oscurità più totale, dove i suoi attacchi provocano più danni.

Pipistrello di Fuoco **Livello 5 Schermagliatore**
Bestia elementale Media (fuoco) PE 200

Iniziativa +8 **Sensi** Percezione +8
PF 60; **Sanguinante** 30
CA 20; **Tempra** 15, **Riflessi** 20, **Volontà** 13
Resistenza 10 fuoco
Velocità 2 (maldestro), volo 8; vedi anche *slancio fiammeggiante*

(+) **Tocco Fiammeggiante** (standard; a volontà) ✦ **Fuoco**
+6 contro Riflessi; 1d6 + 4 danni da fuoco, e 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

+ **Slancio Fiammeggiante** (standard; a volontà) ✦ **Fuoco**
Il pipistrello di fuoco scatta fino a 4 quadretti e può attraversare quadretti occupati durante tale movimento. Sferra un attacco basilare in mischia contro qualsiasi creatura nel cui spazio entri. Il pipistrello di fuoco non può attaccare un bersaglio più di una volta con questa modalità, e deve terminare il proprio movimento in un quadretto libero.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -

For 6 (+0)	**Des** 19 (+6)	**Sag** 12 (+3)
Cos 12 (+3)	**Int** 2 (-2)	**Car** 7 (+0)

TATTICHE DEI PIPISTRELLI DI FUOCO

Questi pipistrelli utilizzano *slancio fiammeggiante* per colpire diversi bersagli nello stesso round, evitando nel contempo gli attacchi di opportunità.

CONOSCENZE DEI PIPISTRELLI

Se supera una prova di Arcano, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: I pipistrelli di fuoco sono nativi del Caos Elementale, ma oggi vivono anche nel mondo. Possono essere addomesticati e li si trova spesso al fianco di azer signori delle bestie e altre creature del fuoco.

CD 15: I pipistrelli cacciatori d'ombra si aggirano nei pressi dei luoghi toccati dalla Coltre Oscura. Cacciano da soli o in piccoli gruppi, a volte operando al servizio di altre creature ombra o padroni non morti.

GRUPPI DI INCONTRO

I pipistrelli coabitano spesso nei dungeon insieme ad altri inquilini mostruosi.

Incontro di livello 3 (PE 750)
- 2 pipistrelli cacciatori d'ombra (livello 3 appostato)
- 1 goblin fattucchiere (livello 3 controllore)
- 2 goblin fenditeschio (livello 3 bruto)

BEN WOOTTEN

PROGENIE ABERRANTE

Le progenie aberranti sono umanoidi squilibrati corrotti dal contatto con il Reame Remoto, un piano lontano che procura la pazzia. Le progenie aberranti possono avere molte forme e dimensioni, ma tutte condividono un disprezzo innato per le creature naturali.

Le progenie aberranti si uniscono in branchi nomadi e sono inclini a servire potenti creature aberranti quali aboleth, beholder e mind flayer.

Conoscenze delle progenie aberranti

Se supera una prova di Dungeon, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: Queste creature si aggregano in clan informali che si rifugiano nelle strutture già esistenti o nei complessi sotterranei, modificando le loro dimore in labirinti pazzeschi pieni di bizzarre qualità. Cooperano anche con altre creature aberranti.

Gruppi di incontro

Le progenie aberranti sono attratte da altre creature aberranti, e viceversa.

Incontro di livello 11 (PE 3.050)

- 1 progenie aberrante veggente (livello 11 artigliere)
- 2 progenie aberranti berserker (livello 9 soldato)
- 3 progenie aberranti bisbiglianti (livello 8 controllore)
- 1 grell (livello 7 soldato d'elite)

Progenie Aberrante Bisbigliante **Livello 8 Controllore**
Umanoide aberrante Piccolo PE 350

Iniziativa +8 **Sensi** Percezione +5; visione crepuscolare
PF 87; **Sanguinante** 43
CA 22; **Tempra** 19, **Riflessi** 21, **Volontà** 20
Velocità 4, teletrasporto 4

(+) **Artiglio** (standard; a volontà)
+13 contro CA; 1d4 + 4 danni, e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina). Se il bersaglio è già rallentato, viene invece frastornato (tiro salvezza termina).

Tarlo Mentale (standard; incontro) ✦ **Psichico**
Gittata 10: +10 contro Volontà; il bersaglio subisce una penalità di -2 alla sua difesa di Volontà ed è rallentato (tiro salvezza termina entrambi).

Sussurri di Follia (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Psichico**
Gittata 5; le creature assordate sono immuni; +10 contro Volontà; 4d6 + 3 danni psichici, e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina entrambi). Se il bersaglio è già rallentato, viene invece frastornato (tiro salvezza termina).

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Gergo delle Profondità, telepatia 10
Abilità Furtività +13
For 8 (+3) **Des** 19 (+8) **Sag** 3 (+0)
Cos 15 (+6) **Int** 11 (+4) **Car** 16 (+7)

Tattiche delle progenie aberranti bisbiglianti

Una progenie bisbigliante utilizza *tarlo mentale* contro il nemico dall'aspetto più debole che riesce a vedere. Se l'attacco ha successo, la progenie si avvicina abbastanza per usare *sussurri di follia* contro lo stesso avversario, sfruttando a proprio vantaggio il suo stato mentale indebolito. La progenie bisbigliante può teletrasportarsi da un luogo all'altro per evitare gli attacchi di opportunità, squarciando i nemici con gli artigli fino a quando il suo potere *sussurri di follia* non si è ricaricato.

Progenie Aberrante Dilaniatrice **Livello 8 Schermagliatore**
Umanoide aberrante Medio PE 350

Iniziativa +9 **Sensi** Percezione +7; visione crepuscolare
PF 86; **Sanguinante** 43; vedi anche *danza dei pugnali*
CA 22 (24 quando è sanguinante); **Tempra** 19, **Riflessi** 20 (22 quando è sanguinante), **Volontà** 19; vedi anche *mobilità della dilaniatrice*
Velocità 7 (9 quando è sanguinante)

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

Danza dei Pugnali (standard; si ricarica quando è reso sanguinante per la prima volta) ✦ **Arma**
La progenie aberrante dilaniatrice compie quattro attacchi con i pugnali d'osso e scatta di 1 quadretto dopo ciascun attacco.

Pugnali d'Osso (standard; a volontà) ✦ **Arma**
La dilaniatrice compie due attacchi a distanza con i pugnali d'osso. Gittata 5/10; +13 contro CA; 1d4 + 3 danni per ogni colpo a segno.

Vantaggio in Combattimento
La progenie aberrante dilaniatrice infligge 2d6 danni extra contro qualsiasi bersaglio sul quale possieda vantaggio in combattimento.

Mobilità della Dilaniatrice
La progenie aberrante dilaniatrice riceve un bonus razziale di +5 alla CA contro gli attacchi di opportunità provocati dal movimento.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Gergo delle Profondità, telepatia 10
Abilità Atletica +10, Furtività +12
For 13 (+5) **Des** 17 (+7) **Sag** 6 (+2)
Cos 14 (+6) **Int** 10 (+4) **Car** 14 (+6)
Equipaggiamento 8 pugnali

Tattiche delle progenie aberranti dilaniatrici

Una progenie aberrante dilaniatrice fa affidamento sulla propria velocità e *mobilità della dilaniarice* per spostarsi sul campo di battaglia. All'inizio dello scontro e di nuovo quando è resa sanguinante, utilizza *danza dei pugnali* per insinuarsi tra i nemici e colpirli numerose volte.

Progenie Aberrante Berserker **Livello 9 Soldato**
Umanoide aberrante Medio PE 400

Iniziativa +7 **Sensi** Percezione +0; visione crepuscolare
Aura Berserker aura 1; quando una creatura nell'aura compie un attacco in mischia, prende di mira una creatura a caso entro la sua portata.
PF 102; **Sanguinante** 51
CA 25; **Tempra** 26 (28 quando è sanguinante), **Riflessi** 21, **Volontà** 21
Immunità paura
Velocità 7

(+) **Spadone** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+14 contro CA (+16 quando è sanguinante); 1d10 + 4 danni, o 1d10 + 6 danni quando è sanguinante.

Carica Berserker (standard; a volontà)
La progenie aberrante carica e infligge 5 danni extra quando il suo attacco basilare in mischia colpisce il bersaglio.

Retroazione Mentale ✦ **Psichico**
Se la progenie aberrante berserker viene attaccata da un effetto di charme, sia lei che il suo attaccante subiscono 10 danni psichici.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Gergo delle Profondità, telepatia 10
For 18 (+8) **Des** 12 (+5) **Sag** 3 (+0)
Cos 22 (+10) **Int** 8 (+3) **Car** 12 (+5)
Equipaggiamento spadone

Tattiche delle progenie aberranti berserker

Questi esseri compiono una *carica berserker*, lanciandosi sul nemico più vicino e utilizzando la loro *aura berserker* per fare in modo che le creature adiacenti attacchino bersagli a casaccio. Combattono fino alla morte.

(Da sinistra a destra) progenie aberrante veggente, bisbigliante, berserker, massiccia e dilaniatrice

Progenie Aberrante Veggente **Livello 11 Artigliere (Guida)**
Umanoide aberrante Medio PE 600

Iniziativa +7 **Sensi** Percezione +9; visione crepuscolare
Intuizione Aberrante aura 10; gli alleati nell'aura in grado di udire la progenie aberrante veggente ricevono un bonus di potere +2 a un tiro per colpire, prova di abilità, prova di caratteristica o tiro salvezza eseguita nel loro turno.
PF 86; **Sanguinante** 43
CA 24; **Tempra** 19, **Riflessi** 23, **Volontà** 21
Velocità 6, teletrasporto 3

(+) **Bastone Contorto** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+14 contro CA; 1d8 + 6 danni, e il bersaglio viene spinto di 1 quadretto.

Globo Alterante (standard; a volontà)
Gittata 10; +16 contro Riflessi; 1d8 + 6 danni, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Scoppio Distorcente (standard; giornaliero)
Propagazione ravvicinata 5; +12 contro Tempra; 2d8 + 6 danni, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina). Le creature aberranti subiscono danni dimezzati.

Piegare Spazio (interruzione immediata, quando la progenie verrebbe colpita da un attacco; ricarica [⚄] [⚅]) ✦ **Teletrasporto**
La progenie aberrante veggente si teletrasporta di 3 quadretti.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Gergo delle Profondità, telepatia 10

For 10 (+5)	**Des** 14 (+7)	**Sag** 8 (+4)
Cos 14 (+7)	**Int** 22 (+11)	**Car** 18 (+9)

Equipaggiamento bastone

Tattiche delle progenie aberranti veggenti

Queste progenie aberranti utilizzano *intuizione aberrante* per agevolare gli alleati, mentre impiegano la loro capacità di teletrasporto e il potere *piegare spazio* per restare fuori pericolo. Scagliano *globi alteranti* fino a quando non hanno l'opportunità di causare danni a diversi nemici con il loro *scoppio distorcente*, senza preoccuparsi se vi sono anche degli alleati entro l'area di effetto.

Progenie Aberrante Massiccia **Livello 12 Bruto**
Umanoide aberrante Grande PE 700

Iniziativa +8 **Sensi** Percezione +9; visione crepuscolare
PF 150; **Sanguinante** 75
CA 24; **Tempra** 27 (29 quando è sanguinante), **Riflessi** 22, **Volontà** 22
Immunità paura
Velocità 8

(+) **Schianto** (standard; a volontà)
Portata 2; +15 contro CA (+17 quando è sanguinante); 2d8 + 7 danni, o 3d8 + 9 danni quando è sanguinante.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Gergo delle Profondità, telepatia 10

For 24 (+13)	**Des** 14 (+8)	**Sag** 7 (+4)
Cos 20 (+11)	**Int** 7 (+4)	**Car** 14 (+8)

Tattiche delle progenie aberranti massicce

Queste creature non conoscono la paura, e attaccano con i loro pugni grondanti sangue. Combattono fino alla morte.

DAVE ALLSOP

PROGENIE DRACONICA

I CULTI DEL DRAGO FEDELI A TIAMAT crearono i primi esemplari di progenie draconica per mezzo di rituali arcani. Contaminarono delle uova di drago infondendo in esse il sangue di creature non draconiche, dando origine a una nuova genìa di mostri con tratti simili ai draghi. Interi eserciti di progenie draconiche furono creati per muovere guerra alle forze di Bahamut, ma non tutte le progenie esistono per quest'unico scopo.

Le progenie draconiche furono create con la capacità di creare altri esemplari della loro specie. Col passare del tempo, ognuna di esse divenne una razza a sé stante, con un temperamento molto simile a quello del drago a cui assomigliava. I rituali che crearono le prime progenie draconiche sono stati trascritti in diversi tomi, permettendo la creazioni di nuove varietà di questi esseri. Sebbene le uova dei draghi cromatici si prestino bene a questi rituali, lo stesso vale per le uova di altre famiglie di draghi.

PROGENIE ROSSA SPUTAFUOCO

QUESTA CREATURA DAL PASSO PESANTE VOMITA GLOBI DI FUOCO che inceneriscono singoli bersagli oppure esplodono all'impatto.

Progenie Rossa Sputafuoco **Livello 12 Artigliere**
Bestia naturale Grande (rettile) PE 700

Iniziativa +7 **Sensi** Percezione +6; visione crepuscolare
Fuoco Interiore (Fuoco) aura 5; gli alleati nell'aura ottengono resistenza 10 fuoco.
PF 97; **Sanguinante** 48
CA 25; **Tempra** 25, **Riflessi** 22, **Volontà** 21
Resistenza 20 fuoco
Velocità 4

Morso (standard; a volontà) ✦ **Fuoco**
+16 contro CA; 1d10 + 4 danni, e 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Sputo di Fuoco (standard; a volontà) ✦ **Fuoco**
Gittata 12; +15 contro Riflessi; 2d6 + 1 danni, e 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Esplosione di Fiamme (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Fuoco**
Emanazione ad area 2 entro 10; +15 contro Riflessi; 3d6 + 1 danni, e 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati, e nessun danno da fuoco continuato.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
For 18 (+10) **Des** 13 (+7) **Sag** 13 (+6)
Cos 19 (+10) **Int** 2 (+2) **Car** 8 (+5)

FRANCIS TSAI

TATTICHE DELLE PROGENIE ROSSE SPUTAFUOCO

Una progenie rossa è addestrata ad attaccare i nemici a distanza utilizzando il suo *sputo di fuoco* contro un singolo bersaglio o *esplosione di fiamme* contro diversi avversari. Feroci quando sono messe alle strette e troppo lente per sfuggire alla maggior parte delle minacce, le sputafuoco combattono finché non vengono uccise.

CONOSCENZE DELLE PROGENIE ROSSE SPUTAFUOCO

Se supera una prova di Natura, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 20: Le sputafuoco servono spesso come unità di artiglieria mobile negli eserciti di mostri, bombardando i nemici con proiettili di fuoco.

CD 25: Nonostante la scarsa intelligenza, una sputafuoco può essere addestrata a distinguere gli alleati dai nemici. Gli alleati che stanno vicini alla progenie rossa guadagnano un certo grado di protezione contro i danni da fuoco.

PROGENIE NERA TELAFOSCA

QUESTE CREATURE INFESTANO LE CAVERNE ABBANDONATE, intrappolando e divorando gli intrusi.

Progenie Nera Telafosca **Livello 16 Appostato**
Bestia naturale Grande (rettile) PE 1.400

Iniziativa +19 **Sensi** Percezione +8; scurovisione
PF 120; **Sanguinante** 60
CA 30; **Tempra** 26, **Riflessi** 27, **Volontà** 20; vedi anche *tetraggine*
Resistenza 15 acido
Velocità 8, scalata 8 (arrampicata del ragno); vedi anche *attacco mobile in mischia*

Morso (standard; a volontà) ✦ **Acido**
+21 contro CA; 2d10 + 6 danni, e 5 danni da acido continuati (tiro salvezza termina).

Carica Incornante (standard; a volontà)
La progenie nera telafosca compie un attacco di carica; +21 contro Tempra; 2d8 + 7 danni, il bersaglio viene buttato a terra prono, e la progenie nera telafosca effettua un attacco con il morso contro lo stesso bersaglio.

Attacco Mobile in Mischia (standard; a volontà)
La progenie nera telafosca può muoversi fino a metà della propria velocità e compiere un attacco basilare in mischia in qualsiasi punto del suo movimento. La creatura non provoca attacchi di opportunità quando si allontana dal bersaglio del suo attacco.

Ragnatela Acida (standard; a volontà) ✦ **Acido**
Gittata 10; +20 contro Riflessi; il bersaglio subisce 10 danni da acido continuati ed è trattenuto (tiro salvezza termina entrambi).

Tetraggine
Se la progenie nera telafosca non si muove nel suo turno, le ombre che aleggiano costantemente intorno a essa si addensano in una massa brumosa che le concede occultamento fino all'inizio del suo turno successivo.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
Abilità Furtività +20
For 22 (+14) **Des** 24 (+15) **Sag** 10 (+8)
Cos 18 (+12) **Int** 2 (+4) **Car** 8 (+7)

TATTICHE DELLE PROGENIE NERE TELAFOSCA

Una progenie nera telafosca fa affidamento sulla propria furtività per rimanere nascosta, poi impiega *carica incornante* per abbattere un avversario. Tuttavia, la creatura non si ferma a lungo, utilizzando il suo *attacco mobile in mischia* per proseguire oltre il bersaglio e allontanarsi. Se tormentata da diversi avversari, la telafosca utilizza la sua *ragnatela acida* per trattenerli sul posto.

Conoscenze delle progenie nere telafosca

Se supera una prova di Natura, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 20: Una telafosca si circonda di una nube di ombre che rende difficile vedere in combattimento. L'aggressività e la bassa intelligenza la rendono estremamente difficile da addestrare.

CD 25: Questa creatura imprigiona le sue prede in ragnatele appiccicose che grondano acido. Tuttavia, la telafosca è una predatrice poco paziente, e non attende che la vittima soccomba agli effetti dell'acido prima di iniziare a banchettare.

Progenie blu sterminadei

Terrificante nella statura, la sterminadei può devastare intere città. A differenza dei suoi cugini più bestiali, questa creatura è abbastanza astuta da servire chiunque sia in grado di comprare la sua fedeltà.

Progenie Blu Sterminadei	**Livello 22 Bruto d'elite**
Bestia naturale Enorme (rettile)	PE 8.300

Iniziativa +15 **Sensi** Percezione +17; visione crepuscolare
PF 510; **Sanguinante** 255
CA 36; **Tempra** 36, **Riflessi** 31, **Volontà** 33
Resistenza 30 fulmine, 30 tuono
Tiri salvezza +2
Velocità 8
Punti azione 1

(+) **Spadone** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Fulmine**
Portata 3; +26 contro CA; 4d6 + 9 danni più 2d8 danni da fulmine; vedi anche *sterminatrice*.

+ **Fendente Impressionante** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Fulmine**
La sterminadei compie un attacco con lo spadone; se colpisce, può compiere un attacco secondario contro lo stesso bersaglio. *Attacco secondario:* +26 contro Tempra; il bersaglio viene spinto di 3 quadretti e buttato a terra prono.

+ **Morso** (standard; a volontà) ✦ **Fulmine**
Portata 2; +24 contro CA; 1d10 + 7 danni più 2d8 danni da fulmine; vedi anche *sterminatrice*.

Sterminatrice
La progenie blu sterminadei infligge +10 danni contro draghi, dragonidi e immortali.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Draconico

For 28 (+20)	**Des** 19 (+5)	**Sag** 22 (+17)
Cos 25 (+18)	**Int** 10 (+11)	**Car** 16 (+15)

Equipaggiamento scudo pesante, spadone

Tattiche delle progenie blu sterminadei

Questa creatura si getta nella battaglia, brandendo il suo spadone e impiegando *fendente impressionante* per spingere indietro gli avversari. Se riesce a spingere indietro un nemico, si muove verso quel bersaglio e spende un punto azione per utilizzare nuovamente *fendente impressionante* contro di esso (se è ancora vivo).

Conoscenze delle progenie blu sterminadei

Se supera una prova di Natura, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 25: Le progenie blu sterminadei furono originariamente create per combattere angeli, draghi e dragonidi leali a Bahamut. Tuttavia, sono mercenarie la cui lealtà può essere comprata.

Gruppi di incontro

Nonostante la natura irascibile e persino maligna delle bestiali progenie draconiche, alcuni umanoidi le allevano e le addestrano.

Incontro di livello 12 (PE 3.500)
- 1 progenie rossa sputafuoco (livello 12 artigliere)
- 4 githyanki combattenti (livello 12 soldato)

Incontro di livello 16 (PE 7.000)
- 1 progenie nera telafosca (livello 16 appostato)
- 4 kuo-toa guardiani (livello 16 gregario)
- 2 kuo-toa monitori (livello 16 schermagliatore)
- 1 kuo-toa scudiscio (livello 16 controllore)

Incontro di livello 22 (PE 22.650)
- 2 progenie blu sterminadei (livello 22 bruto d'elite)
- 1 gigante delle tempeste (livello 24 controllore)

JEAN PIERRE TARGETE (2)

QUICKLING

I QUICKLING SONO FULMINEI E MALIGNI ESSERI FATATI che uccidono le altre creature per cibo, tesoro o divertimento. Adorano tendere imboscate e superare i nemici in astuzia, e si alleano frequentemente con altre creature che condividono i loro desideri. Se le loro scorribande fanno arrabbiare un avversario troppo forte da sopraffare, i quickling non hanno problemi nel fuggire in un coro di risate irritanti, lasciando che i loro cosiddetti alleati se la sbrighino da soli.

Sebbene i quickling siano nativi della Selva Fatata, sconfinano anche nel mondo naturale per tenere d'occhio gli eventi interessanti e le situazioni che possono sfruttare.

Conoscenze dei quickling

Se supera una prova di Arcano, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: I quickling fanno affidamento sulla loro rapidità e astuzia per sopraffare le prede ed eludere i nemici. Infidi e crudeli, adorano intrappolare, tormentare e uccidere le altre creature. In genere concentrano i loro attacchi sulle creature che sembrano più deboli, mentre schivano gli attacchi degli avversari più coriacei.

Gruppi di incontro

I quickling sono lesti ad allearsi con altri fatati malvagi, inclusi i fomorian. Inoltre, gli umanoidi malvagi nel mondo naturale apprezzano i quickling come alleati e servitori.

Incontro di livello 9 (PE 2.150)

- 2 quickling corridori (livello 9 schermagliatore)
- 1 eladrin incantatore crepuscolare (livello 8 controllore)
- 1 coccodrillo degli acquitrini fatati (livello 10 soldato d'elite)

Quickling Corridore	**Livello 9 Schermagliatore**
Umanoide fatato Piccolo	PE 400

Iniziativa +13 **Sensi** Percezione +7; visione crepuscolare
PF 96; **Sanguinante** 48
CA 24 (28 contro attacchi di opportunità); **Tempra** 20, **Riflessi** 24, **Volontà** 20
Velocità 12, scalata 6; vedi anche *scatto fatato* e *fendenti veloci*

(+) **Spada Corta** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+14 contro CA; 1d6 + 7 danni.

† **Fendenti Veloci** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Il quickling si muove del suo valore di velocità. In due punti qualunque del proprio movimento, il quickling può compiere un attacco base in mischia con una penalità di -2. Il quickling non può utilizzare questo potere quando è immobilizzato o rallentato.

Scatto Fatato (standard; incontro)
Il quickling corridore scatta di 10 quadretti.

Mantenere Mobilità (minore; ricarica ⚅ ⚄ ⚃)
Un quickling corridore immobilizzato non è più immobilizzato.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Elfico
Abilità Acrobazia +21, Furtività +16, Raggirare +9

For 9 (+3)	**Des** 24 (+11)	**Sag** 17 (+7)
Cos 16 (+7)	**Int** 14 (+6)	**Car** 10 (+4)

Equipaggiamento spada corta

Tattiche dei quickling corridori

Un quickling corridore attende in agguato, sperando di cogliere i nemici di sorpresa. Utilizza *scatto fatato* per scivolare oltre i difensori nemici e attaccare l'avversario che sembra più debole. Impiega il suo potere *fendenti veloci* il più spesso possibile, affidandosi alla sua elevata CA per schivare gli attacchi di opportunità.

Quickling Zefiro	**Livello 14 Appostato**
Umanoide fatato Piccolo	PE 1.000

Iniziativa +20 **Sensi** Percezione +10; visione crepuscolare
PF 82; **Sanguinante** 41
CA 30; **Tempra** 26, **Riflessi** 29, **Volontà** 23
Velocità 12, scalata 6; vedi anche *velocità accecante* e *inarrestabile*

(+) **Spada Corta** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+19 contro CA; 1d6 + 9 danni.

Velocità Accecante (movimento; ricarica ⚅ ⚄ ⚃) ✦ **Illusione**
Il quickling zefiro si muove fino a 12 quadretti e diventa invisibile finché non attacca o fino alla fine del suo turno successivo.

Vantaggio in Combattimento
Se il quickling zefiro possiede il vantaggio in combattimento sul suo avversario, infligge 2d6 danni extra e frastorna il bersaglio (tiro salvezza termina) con un attacco in mischia riuscito.

Inarrestabile
Il quickling zefiro ignora il terreno difficile e può muoversi attraverso qualsiasi superficie solida o liquida.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Elfico
Abilità Acrobazia +26, Furtività +21, Raggirare +13

For 12 (+8)	**Des** 28 (+13)	**Sag** 17 (+10)
Cos 22 (+13)	**Int** 16 (+10)	**Car** 12 (+8)

Equipaggiamento spada corta

Tattiche dei quickling zefiro

Un quickling zefiro utilizza la sua *velocità accecante* per manovrare in maniera da ottenere il vantaggio in combattimento contro i nemici.

IZZY MEDRANO

Furtivi assassini assetati di sangue, i ragni mostruosi infestano i luoghi oscuri del mondo naturale. I più grandi di questi aracnidi giganti hanno la taglia di un elefante, e divorano qualsiasi cosa riescano a catturare.

I ragni mostruosi si possono trovare praticamente in qualunque ambiente: foreste oscure, deserti sabbiosi, malsane caverne, passaggi nel Sottosuolo, o addirittura lungo i tetri confini della Coltre Oscura e nei profondi baratri del Caos Elementale.

RAGNO BALZOLETALE

Questo feroce ragno cacciatore può compiere balzi incredibili mentre insegue le sue prede. Non tesse la ragnatela, ma si apposta negli anfratti bui e dentro apposite trappole a botola.

Ragno Balzoletale **Livello 4 Schermagliatore**
Bestia naturale Media (ragno) PE 175

Iniziativa +8 **Sensi** Percezione +9; percezione tellurica 5
PF 55; **Sanguinante** 27
CA 20; **Tempra** 17, **Riflessi** 18, **Volontà** 16
Resistenza 5 veleno
Velocità 6, scalata 6 (arrampicata del ragno); vedi anche *balzo prodigioso*

(+) **Morso** (standard; a volontà) ✦ **Veleno**
+6 contro CA; 2d6 + 3 danni, e il bersaglio subisce 5 danni da veleno continuati ed è rallentato (tiro salvezza termina entrambi).

+ **Morte dall'Alto** (standard; a volontà) ✦ **Veleno**
Il ragno balzoletale balza sulla sua preda, scattando di 6 quadretti e compiendo un attacco con il morso. Se colpisce, infligge 1d6 danni extra e il bersaglio viene buttato a terra prono.

Balzo Prodigioso (movimento; incontro)
Il ragno balzoletale scatta di 10 quadretti.

Caduta Morbida
Il ragno balzoletale ignora i primi 9 metri di altezza al momento di determinare i danni di una caduta.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
Abilità Atletica +10 (+20 quando salta), Furtività +11

For 17 (+5)	**Des** 18 (+6)	**Sag** 14 (+4)
Cos 15 (+4)	**Int** 1 (-3)	**Car** 8 (+1)

Tattiche dei ragni balzoletale

Un ragno balzoletale attende in agguato, nascosto in un grosso albero o un anfratto buio, o sotto uno strato sottile di terra e foglie che ricorda una botola. Attacca saltando sulla preda mediante il potere *morte dall'alto*. Una volta reso sanguinante, utilizza *balzo prodigioso* per mettersi in salvo.

SCIAME DI RAGNI TELACREMISI

Questo sciame è composto da migliaia di ragni riuniti da una influenza maligna. In assenza di altri ordini, uno sciame di ragni telacremisi attacca la creatura vivente più vicina e continua ad attaccare finché la preda non è morta.

Sciame di Ragni Telacremisi **Livello 7 Soldato**
Bestia naturale Media (ragno, sciame) PE 300

Iniziativa +12 **Sensi** Percezione +6, percezione tellurica 5
Attacco dello Sciame aura 1; lo sciame di ragni telacremisi compie un attacco basilare come azione gratuita contro ogni nemico che inizia il proprio turno nell'aura. Inoltre, un nemico che entra o inizia il suo turno nell'aura è rallentato (tiro salvezza termina) dai filamenti di ragnatela color rosso sangue.
PF 80; **Sanguinante** 40
CA 21; **Tempra** 16, **Riflessi** 20, **Volontà** 16
Resistenza danni dimezzati dagli attacchi in mischia e a distanza; **Vulnerabilità** 10 contro attacchi ravvicinati e ad area
Velocità 4, scalata 4 (arrampicata del ragno)

(+) **Sciame di Zanne** (standard; a volontà) ✦ **Veleno**
+10 contro Riflessi; 2d6 + 2 danni, e 5 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
Abilità Furtività +15

For 14 (+5)	**Des** 24 (+10)	**Sag** 16 (+6)
Cos 16 (+6)	**Int** 1 (-2)	**Car** 8 (+2)

Tattiche degli sciami di ragni telacremisi

Questi ragni si muovono semplicemente verso l'essere vivente più vicino e lo sommergono. Di solito evitano i bersagli protetti da aure pericolose.

RAGNO LAMA

I ragni lama trafiggono le prede con i loro artigli simili a lame di spada. Questi crudeli cacciatori risiedono nel Sottosuolo e sono gli animali da compagnia preferiti dai drow.

Ragno Lama **Livello 10 Bruto**
Bestia naturale Grande (cavalcatura, ragno) PE 500

Iniziativa +9 **Sensi** Percezione +7, percezione tellurica 10
PF 130; **Sanguinante** 65
CA 22; **Tempra** 21, **Riflessi** 20, **Volontà** 18
Velocità 6, scalata 6 (arrampicata del ragno)

(+) **Artiglio** (standard; a volontà) ✦ **Veleno**
+13 contro CA; 1d8 + 5 danni, e il bersaglio subisce 5 danni da veleno continuati ed è rallentato (tiro salvezza termina entrambi)

+ **Doppio Attacco** (standard; a volontà) ✦ **Veleno**
Il ragno lama compie due attacchi con gli artigli.

+ **Attacco Combinato** (quando è cavalcato da una creatura amichevole di 10° livello o superiore; a volontà) ✦ **Cavalcatura, Veleno**
Quando il cavaliere del ragno lama compie un attacco in mischia, il ragno compie un attacco con l'artiglio come azione gratuita contro lo stesso bersaglio.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
Abilità Furtività +14

For 20 (+10)	**Des** 18 (+9)	**Sag** 15 (+7)
Cos 20 (+10)	**Int** 1 (+0)	**Car** 10 (+5)

Tattiche dei ragni lama

I ragni lama si annidano in fessure, fosse o buche nel suolo delle caverne, oppure si nascondono sotto la vegetazione folta quando si trovano all'esterno. Attaccano dal basso saltando fuori all'improvviso.

Terrore delle Ragnatele Demoniache

Questi enormi ragni sono nativi delle Fosse delle Ragnatele Demoniache, dominio della malvagia dea ragno Lolth. Molti sono in seguito fuggiti da questo terribile reame per infestare il Caos Elementale, e persino il mondo naturale.

Terrore delle Ragnatele Demoniache	**Livello 14 Controllore d'elite**
Bestia naturale Enorme (ragno)	PE 2.000

Iniziativa +12 **Sensi** Percezione +13, percezione tellurica 10
PF 296; **Sanguinante** 148; vedi anche *spruzzo velenoso*
CA 30; **Tempra** 30, **Riflessi** 26, **Volontà** 24
Tiri salvezza +2
Velocità 6, scalata 6 (arrampicata del ragno)
Punti Azione 1

(+) **Morso** (standard; a volontà) ✦ **Veleno**
Portata 2; +17 contro CA; 1d10 + 7 danni, e il bersaglio subisce 10 danni da veleno continuati ed è rallentato (tiro salvezza termina entrambi).

Ragnatela (minore 1/round; a volontà)
Gittata 10; +16 contro Riflessi; il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).

Spruzzo Velenoso (quando è reso sanguinante per la prima volta; incontro) ✦ **Veleno**
Propagazione ravvicinata 5; +16 contro Tempra; il bersaglio subisce 10 danni da veleno continuati ed è rallentato (tiro salvezza termina entrambi).

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Abissale
Abilità Furtività +17

For 24 (+14)	**Des** 20 (+12)	**Sag** 12 (+8)
Cos 28 (+16)	**Int** 8 (+6)	**Car** 16 (+10)

Tattiche dei terrori delle ragnatele demoniache

Questo gigantesco ragno usa la sua tela per mantenere le sue prede intrappolate e immobilizzate mentre percorre il campo di battaglia e compie attacchi con il morso. Se riesce a uccidere qualcosa, non è raro che ghermisca la vittima appena soppressa e si ritiri dallo scontro per banchettare con le sue spoglie.

Conoscenze dei ragni

Se supera con successo una prova di Arcano o Natura, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: I ragni sono animali sacri alla dea malvagia Lolth. Molto tempo fa, prima che diventasse la Regina Demone dei Ragni, Lolth era una divinità del fato e tesseva i filamenti dei destini dei mortali: si dice che abbia creato l'arte della tessitura dopo avere osservato i ragni che costruivano le loro tele.

CD 20: Dato che i ragni sono le creature sacre di Lolth, i drow li rispettano. I drow rifiutano di schiacciare o spazzare via i ragni comuni, credendo che anche le più umili tra queste creature possano servire gli scopi della loro dea. Le drow sacerdotesse addomesticano o fanno spesso amicizia con i ragni mostruosi mediante la magia.

Gruppi di incontro

I ragni mostruosi considerano prede la maggior parte degli altri mostri, anche se lavorano bene insieme a drider, drow ed ettercap.

Incontro di livello 11 (PE 3.200)
- 2 ragni lama (livello 10 bruto)
- 2 sciami di ragni telacremisi (livello 7 soldato)
- 1 drow maestro di lama (livello 13 schermagliatore d'elite)

Incontro di livello 15 (PE 6.600)
- 1 terrore delle ragnatele demoniache (livello 14 controllore d'elite)
- 1 drow aracnomante (livello 13 artigliere)
- 2 drider signori delle zanne (livello 13 bruto)
- 3 drow combattenti (livello 11 appostato)

(Da sinistra a destra) ragno balzoletale, ragno lama, terrore delle ragnatele demoniache e sciame di ragni telacremisi

RAKSHASA

Nonostante le loro fattezze bestiali, i rakshasa sono esseri intelligenti, maligni e sofisticati. Sebbene manifestino molte varietà, tutti i rakshasa condividono alcuni tratti comuni, nella fattispecie le teste feline, gli artigli retrattili e la cupidigia per i lussi.

I rakshasa nascondono spesso il loro vero aspetto, usando magie di illusione per adottare il camuffamento migliore per le circostanze. Tipicamente si spacciano per nobili o ricchi mercanti, mentendo e manipolando le altre creature affinché facciano ciò che vogliono loro. I rakshasa preferiscono depistare i potenziali avversari invece di combatterli, ma se lo scontro diviene necessario, non si tirano indietro e si battono con ferocia spietata.

Un rakshasa ha la testa di un felino predatore, di solito una tigre, oltre a una magnifica pelliccia e mani artigliate. Indossa vestiti raffinati e gioielli costosi. Uno sguardo più ravvicinato a un rakshasa rivela che i palmi si trovano dove in un umano starebbe il dorso della mano: un tratto quasi impercettibile che aumenta l'aspetto inquietante di questi esseri.

Conoscenze dei rakshasa

Se supera una prova di Natura, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 20: I rakshasa sono umanoidi subdoli e malevoli, con un debole per il lusso e le comodità. Impiegano potenti illusioni per celare la loro vera forma mentre recitano la parte di nobili, principi mercanti, signori del crimine e altri individui ricchi e influenti.

CD 25: A prescindere dal tipo, tutti i rakshasa condividono un tratto alquanto peculiare. Le loro mani artigliate sono poste al contrario rispetto a tutte le altre specie umanoidi, e quando un rakshasa sta eretto con le braccia abbassate, i palmi delle mani sono rivolti verso l'esterno invece che all'interno. Questa stranezza non intralcia in alcun modo la loro destrezza manuale o la capacità di brandire armi.

Rakshasa combattente

CD 30: Secondo alcune leggende, i rakshasa furono generati dai demoni che fuggirono dall'Abisso e giunsero nel mondo naturale molto tempo fa. Molti rakshasa rifiutano queste leggende, asserendo fieramente che la loro nobile specie non potrebbe certo avere origini così degenerate; eppure, la loro crudeltà sembra spesso suggerire un retaggio demoniaco di qualche tipo.

Rakshasa Combattente	**Livello 15 Soldato**
Umanoide naturale Medio	PE 1.200

Iniziativa +13 **Sensi** Percezione +16; visione crepuscolare
PF 142; **Sanguinante** 71
CA 31; **Tempra** 28, **Riflessi** 29, **Volontà** 28
Velocità 6

(+) **Spada Lunga** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Il rakshasa combattente effettua due tiri per colpire e tiene il risultato migliore; +21 contro CA; 1d8 + 5 danni, e il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo del rakshasa.

(+) **Artiglio** (standard; a volontà)
+21 contro CA; 1d8 + 5 danni.

+ **Balzo della Tigre** (reazione immediata, quando un nemico marchiato entro 5 quadretti dal rakshasa scatta; a volontà) ✦ **Arma**
Il rakshasa combattente scatta nel più vicino quadretto adiacente al nemico e compie un attacco basilare in mischia contro di lui.

Velo Ingannevole (minore; a volontà) ✦ **Illusione**
Il rakshasa combattente può assumere le sembianze di qualsiasi umanoide Medio. Una prova riuscita di Intuizione (contrapposta alla prova di Raggirare del rakshasa) può individuare l'inganno.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune
Abilità Atletica +15, Intimidire +14, Raggirare +14

For 20 (+12)	**Des** 18 (+11)	**Sag** 18 (+11)
Cos 14 (+9)	**Int** 12 (+8)	**Car** 14 (+9)

Equipaggiamento corazza di scaglie, scudo pesante, spada lunga

Tattiche dei rakshasa combattenti

Un rakshasa combattente si batte con la sua spada lunga, marchiando gli avversari in modo da potere utilizzare *balzo della tigre* nei round successivi.

Rakshasa Arciere	**Livello 15 Artigliere**
Umanoide naturale Medio	PE 1.200

Iniziativa +13 **Sensi** Percezione +16; visione crepuscolare
PF 110; **Sanguinante** 55
CA 28; **Tempra** 24, **Riflessi** 26, **Volontà** 25
Velocità 6

(+) **Artiglio** (standard; a volontà)
+19 contro CA; 1d8 + 3 danni.

(➢) **Arco Lungo** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Gittata 20/40; +20 contro CA; 1d10 + 5 danni.

➢ **Doppio Attacco** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Il rakshasa arciere compie due attacchi con l'arco lungo contro un singolo bersaglio o contro due bersagli entro 3 quadretti l'uno dall'altro.

➢ **Freccia Fantasma** (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Arma, Necrotico**
Richiede arco lungo; gittata 20/40; +20 contro Riflessi; 1d10 + 5 danni necrotici, e il bersaglio non può spendere impulsi curativi (tiro salvezza termina).

Velo Ingannevole (minore; a volontà) ✦ **Illusione**
Il rakshasa arciere può assumere le sembianze di qualsiasi umanoide Medio. Una prova riuscita di Intuizione (contrapposta alla prova di Raggirare del rakshasa) può individuare l'inganno.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune
Abilità Intimidire +14, Raggirare +14

For 17 (+10)	**Des** 20 (+12)	**Sag** 18 (+11)
Cos 14 (+9)	**Int** 12 (+8)	**Car** 14 (+9)

Equipaggiamento arco lungo, faretra con 30 frecce

Rakshasa assassino

Tattiche dei rakshasa arcieri

Un rakshasa arciere mantiene le distanze e attacca col suo arco, utilizzando *doppio attacco* ogni volta che gli è possibile, e *freccia fantasma* contro i nemici sanguinanti.

Rakshasa Assassino	**Livello 17 Schermagliatore**
Umanoide naturale Medio	PE 1.600

Iniziativa +16 **Sensi** Percezione +16; visione crepuscolare
PF 160; **Sanguinante** 80
CA 31; **Tempra** 29, **Riflessi** 31, **Volontà** 29
Velocità 6; vedi anche *forma d'ombra*

(+) **Spada Corta** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+22 contro CA; 1d6 + 6 danni.

+ **Doppio Attacco** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Il rakshasa assassino compie due attacchi basilari in mischia.

⇢ **Distrazione Fantasma** (minore; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Illusione**
Emanazione ravvicinata 1; +20 contro Volontà; il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del rakshasa assassino.

Vantaggio in Combattimento
Il rakshasa assassino infligge 2d6 danni extra negli attacchi in mischia e a distanza contro qualsiasi bersaglio sul quale possieda vantaggio in combattimento.

Velo Ingannevole (minore; a volontà) ✦ **Illusione**
Il rakshasa assassino può assumere le sembianze di qualsiasi umanoide Medio. Una prova riuscita di Intuizione (contrapposta alla prova di Raggirare del rakshasa) può individuare l'inganno.

Forma d'Ombra
Se il rakshasa assassino si muove di almeno 2 quadretti, riceve la qualità intangibile (vedi glossario) fino alla fine del suo turno.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune
Abilità Acrobazia +18, Atletica +16, Furtività +17, Raggirare +17

For 18 (+12)	**Des** 22 (+14)	**Sag** 16 (+11)
Cos 16 (+11)	**Int** 12 (+9)	**Car** 18 (+12)

Equipaggiamento cotta di maglia, 2 spade corte

Tattiche dei rakshasa assassini

Un rakshasa assassino tenta di attaccare protetto dall'occultamento al fine di ottenere il vantaggio in combattimento. Se si muove di almeno 2 quadretti nel suo turno, può utilizzare *forma d'ombra* per passare attraverso le barriere solide che lo separano dal suo bersaglio. Impiega poi *distrazione fantasma* per ottenere il vantaggio in combattimento sulla sua preda prima di compiere un *doppio attacco*.

Rakshasa Nobile	**Livello 19 Controllore**
Umanoide naturale Medio	PE 2.400

Iniziativa +14 **Sensi** Percezione +19; visione crepuscolare
PF 178; **Sanguinante** 89
CA 33; **Tempra** 31, **Riflessi** 33, **Volontà** 34; vedi anche *immagine fantasma*
Velocità 7

(+) **Artiglio** (standard; a volontà)
+22 contro CA; 1d6 + 3 danni, e il bersaglio è accecato fino alla fine del turno successivo del rakshasa nobile.

✓ **Distorsione Mentale** (standard; a volontà) ✦ **Psichico**
Gittata 20; +22 contro Volontà; 3d6 + 7 danni psichici, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

✓ **Esca Fantasma** (standard; a volontà) ✦ **Charme**
Gittata 20; +22 contro Volontà; il bersaglio slitta di 5 quadretti.

✓ **Apparizione Spaventosa** (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Paura**
Gittata 5; +22 contro Volontà; 4d8 + 7 danni psichici, il bersaglio viene spinto di 5 quadretti, e il bersaglio è stordito (tiro salvezza termina).

Velo Ingannevole (minore; a volontà) ✦ **Illusione**
Il rakshasa nobile può assumere le sembianze di qualsiasi umanoide Medio. Una prova riuscita di Intuizione (contrapposta alla prova di Raggirare del rakshasa) può individuare l'inganno.

Immagine Fantasma (minore; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Illusione**
Fino alla fine del turno successivo del rakshasa nobile, qualsiasi creatura che attacchi la CA o la difesa di Riflessi del rakshasa deve effettuare due tiri per colpire e tenere il risultato peggiore. Se uno o entrambi i tiri ottengono un colpo critico, si considera valido questo risultato.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune
Abilità Arcano +20, Atletica +17, Diplomazia +21, Intimidire +21, Intuizione +19, Raggirare +21, Storia +20

For 16 (+12)	**Des** 20 (+14)	**Sag** 20 (+14)
Cos 18 (+13)	**Int** 22 (+15)	**Car** 24 (+16)

Tattiche dei rakshasa nobili

Un rakshasa nobile disdegna il combattimento in mischia e preferisce usare a distanza il suo potere *distorsione mentale*. Impiega *apparizione spaventosa* contro un nemico che si avvicina troppo o *esca fantasma* per condurre il bersaglio su terreno pericoloso o intralciante. Se costretto a combattere in mischia, il rakshasa nobile usa *immagine fantasma* il più spesso possibile per dissimulare la sua vera posizione mentre compie attacchi con gli artigli. Se riesce ad accecare un avversario con un artiglio, tenta di allontanarsi e raggiungere una posizione da dove può proseguire la lotta con attacchi a distanza.

Reincarnazione dei rakshasa

Essendo spiriti immondi che si celano sotto un velo di carne, i rakshasa sono legati al mondo. Quando vengono uccisi, si reincarnano in un punto casuale del mondo dopo giorni, mesi o talvolta anni di peregrinazioni tormentose sotto forma di spiriti senza corpo. Un rakshasa reincarnato si rianima nel pieno della salute, conservando tutti i suoi ricordi e capacità. Cerca spesso di vendicarsi di coloro che lo hanno ucciso nella sua incarnazione precedente, ma il mondo è grande e le vite dei mortali sono brevi. Si dice che un rakshasa possa essere veramente ucciso solo da una speciale arma benedetta che ne trafigga il cuore.

Rakshasa Cavaliere del Terrore	**Livello 24 Soldato**
Umanoide naturale Medio	PE 6.050

Iniziativa +18 **Sensi** Percezione +22; visione crepuscolare

Aura di Sciagura aura 5; i nemici nell'aura recuperano solo metà del normale quantitativo di punti ferita quando spendono un impulso curativo.

PF 220; **Sanguinante** 110

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

Velocità 6

⊕ **Spada Lunga** (standard; a volontà) ✦ **Arma**

Il rakshasa cavaliere del terrore effettua due tiri per colpire e tiene il risultato migliore; +29 contro CA; 1d8 + 7 danni, e il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo del rakshasa.

⊕ **Artiglio** (standard; a volontà) ✦ **Arma**

+29 contro CA; 1d8 + 7 danni.

⊕ **Triplo Attacco** (standard; a volontà) ✦ **Arma**

Il rakshasa cavaliere del terrore compie tre attacchi basilari in mischia. Se due o più attacchi colpiscono lo stesso bersaglio, quel bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Velo Ingannevole (minore; a volontà) ✦ **Illusione**

Il rakshasa cavaliere del terrore può assumere le sembianze di qualsiasi umanoide Medio. Una prova riuscita di Intuizione (contrapposta alla prova di Raggirare del rakshasa) può individuare l'inganno.

Mossa del Cavaliere (movimento; ricarica ⚄ ⚅)

Il rakshasa cavaliere del terrore può volare fino a 6 quadretti. Deve atterrare alla fine di questo movimento, altrimenti precipita.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune

Abilità Atletica +22, Intimidire +21, Intuizione +22, Raggirare +21

For 25 (+19)	**Des** 19 (+16)	**Sag** 21 (+17)
Cos 20 (+17)	**Int** 15 (+14)	**Car** 18 (+16)

Equipaggiamento corazza di scaglie, scudo pesante, spada lunga

Tattiche dei rakshasa cavalieri del terrore

Un rakshasa cavaliere del terrore usa *triplo attacco* tutte le volte che può farlo mentre impiega *mossa del cavaliere* per aggirare il terreno difficile, impervio e ostacolante.

Gruppi di incontro

I rakshasa di solito stanno per conto loro. Possono anche avere alleati e gregari che hanno obbligato a servirli con l'inganno o con la forza.

Incontro di livello 15 (PE 6.400)

- 2 rakshasa arcieri (livello 15 artigliere)
- 2 rakshasa combattenti (livello 15 soldato)
- 2 scorpioni punginferno (livello 13 soldato)

Incontro di livello 17 (PE 7.600)

- 1 rakshasa assassino (livello 17 schermagliatore)
- 1 yuan-ti esecrabile discepolo di Zehir (livello 17 controllore)
- 2 yuan-ti esecrabili incantatori (livello 15 artigliere)
- 2 yuan-ti abomini (livello 14 soldato)

Rakshasa nobile

Incontro di livello 17 (PE 7.600)

- 1 rakshasa nobile (livello 19 controllore)
- 1 rakshasa assassino (livello 17 schermagliatore)
- 3 rakshasa combattenti (livello 15 soldato)

Incontro di livello 18 (PE 9.600)

- 1 rakshasa nobile (livello 19 controllore)
- 2 rakshasa combattenti (livello 15 soldato)
- 2 cambion magus del fuoco infernale (livello 18 artigliere)
- 2 serpenti d'ombra (livello 16 schermagliatore)

Incontro di livello 24 (PE 32.500)

- 2 rakshasa cavalieri del terrore (livello 24 controllore)
- 2 viverne funeste (livello 24 schermagliatore)
- 1 diavolo da guerra (livello 22 bruto)

PETE VENTERS

I ROC SONO GIGANTESCHI UCCELLI RAPACI con forti connessioni al Caos Elementale. Giganti e titani li apprezzano come alleati e animali da compagnia.

Il termine "roc" fa riferimento a un certo numero di volatili imparentati, ognuno dei quali possiede le proprie qualità e habitat unici.

ROC COMUNE

I ROC COMUNI VIVONO IN REMOTI NIDI SULLE VETTE MONTANE, a quote superiori alla portata della maggior parte delle creature volanti. Preferiscono cacciare bestiame e cavalli, competendo per il cibo con altri carnivori volanti quali chimere e manticore. Un roc affamato attacca anche gli umanoidi quando scarseggia selvaggina più facile.

Roc **Livello 14 Schermagliatore d'elite**
Bestia naturale Enorme PE 2.000

Iniziativa +16 **Sensi** Percezione +15
PF 288; **Sanguinante** 144
CA 30; **Tempra** 30, **Riflessi** 30, **Volontà** 26
Tiri salvezza +2
Velocità 4, volo 10 (maldestro), volo esteso 15; vedi anche *ghermire con gli artigli*
Punti azione 1

(+) **Morso** (standard; a volontà)
Portata 2; +19 contro CA; 2d6+ 7 danni.

+ **Ghermire con gli Artigli** (standard; a volontà)
Il roc si muove fino al suo valore di velocità in volo e compie un attacco contro un bersaglio Medio o inferiore in qualsiasi punto durante il proprio movimento; +17 contro Riflessi; 1d10 + 7 danni, e il bersaglio viene afferrato, trasportato per il resto del movimento del roc, lasciato cadere e buttato a terra prono in uno spazio adiacente al roc.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
For 25 (+14) **Des** 25 (+14) **Sag** 16 (+10)
Cos 24 (+14) **Int** 2 (+3) **Car** 12 (+8)

TATTICHE DEI ROC

Un roc in volo ama piombare giù e sceglie un avversario casuale da *ghermire con gli artigli* e portare via. Lascia cadere la sua vittima da qualche parte a breve distanza, poi atterra per finirla con attacchi con il morso. Un roc sanguinante di solito fugge, a meno che non sia particolarmente affamato.

CONOSCENZE DEI ROC

Se supera una prova di Natura, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 20: I roc sono enormi uccelli che vivono in nidi sulle montagne, cacciando grandi prede come bestiame e cavalli. Sebbene siano bestie naturali, i roc sono strettamente imparentati con le creature elementali come le fenici e i falchi tonanti. Come i loro cugini più esotici, li si vede spesso in compagnia dei giganti.

CD 25: I piccoli dei roc possono essere addestrati per fungere da guardiani e cavalcature. Un tipico nido di roc contiene 1d4 uova, ognuna delle quali pesa quasi 50 kg. Un uovo di roc vale circa 10.000 mo sul mercato, ma pochi cacciatori ritengono che il prezzo valga gli sforzi e i pericoli per procurarselo.

FENICE

QUESTA POSSENTE CREATURA ELEMENTALE È CONSIDERATA UN SIMBOLO DI RESURREZIONE E IMMORTALITÀ a causa della sua capacità di risorgere dopo essere stata uccisa.

Fenice **Livello 19 Bruto d'elite**
Bestia elementale Enorme (fuoco) PE 4.800

Iniziativa +15 **Sensi** Percezione +17
Corpo Fiammeggiante (Fuoco) aura 1; le creature presenti nell'aura all'inizio dei loro turni subiscono 10 danni da fuoco.
PF 300; **Sanguinante** 150; vedi anche *immolazione*
CA 33; **Tempra** 38, **Riflessi** 31, **Volontà** 32
Resistenza 20 fuoco
Tiri salvezza +2
Velocità 4, volo 10 (fluttuare), volo esteso 15
Punti azione 1

(+) **Morso** (standard; a volontà) ✦ **Fuoco**
Portata 2; +22 contro CA; 2d6+ 6 danni, e 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Lampo Rifulgente (standard; ricarica ⁞⁞) ✦ **Radioso**
Emanazione ravvicinata 5; +20 contro Riflessi; 2d10 + 7 danni radiosi, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Immolazione (quando è resa sanguinante per la prima volta; giornaliero) ✦ **Fuoco**
Emanazione ravvicinata 2; +20 contro Riflessi; 3d6 + 7 danni da fuoco, e la fenice muore. La fenice ritorna automaticamente in vita alla fine del suo turno successivo, al massimo dei normali punti ferita.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
For 23 (+15) **Des** 22 (+15) **Sag** 16 (+12)
Cos 25 (+16) **Int** 3 (+5) **Car** 24 (+16)

TATTICHE DELLE FENICI

Di solito una fenice inizia una battaglia piombando in mezzo ai nemici come una meteora fiammeggiante e utilizzando *lampo rifulgente*. Successivamente compie attacchi con il morso dall'aria contro gli avversari a terra (traendo vantaggio dalla sua portata) fino a quando *lampo rifulgente* non si è ricaricato.

CONOSCENZE DELLE FENICI

Se supera una prova di Arcano, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 20: Le fenici nutrono un feroce e inspiegabile odio nei riguardi dei non morti. Assalgono i nemici non morti prima di qualsiasi altro, a meno che un altro avversario non presenti una minaccia drasticamente superiore.

CD 25: Quando una fenice è resa sanguinante, esplode in una sfera di fuoco ustionante, solo per rinascere nel pieno delle forze qualche istante dopo.

CD 30: Sebbene il suo corpo sia composto di fuoco e non carne, una singola piuma rossa resta talvolta fra le ceneri quando la fenice viene infine uccisa. Se utilizzata come componente nel rituale Rianimare Morti, la piuma permette a chi lo esegue di rianimare una creatura morta da fino a 1 anno, oppure concedere 1 anno di vita in più a una creatura deceduta per età avanzata (per la descrizione del rituale Rianimare Morti, vedi pagina 312 del *Manuale del Giocatore*).

FALCO TONANTE

I FALCHI TONANTI SONO CREATURE DELLE BUFERE, e gli animali preferiti dei giganti delle tempeste. Se non si interferisce con le loro abitudini, questi esseri preferiscono nidificare sulla sommità di montagne tempestose o in cima a remote scogliere litoranee.

Falco Tonante	**Livello 22 Soldato d'elite**
Bestia elementale Enorme	PE 8.300

Iniziativa +21 **Sensi** Percezione +19
PF 420; **Sanguinante** 210
CA 38; **Tempra** 36, **Riflessi** 36, **Volontà** 31
Resistenza 20 fulmine, 20 tuono
Tiri salvezza +2
Velocità 4, volo 10 (fluttuare), volo esteso 15
Punti azione 1

(+) **Morso** (standard; a volontà) ✦ **Fulmine, Tuono**
Portata 2; +28 contro CA; 2d8 + 6 danni più 1d8 danni da fulmine, più 2d8 danni da tuono extra quando carica.

Folata Impetuosa (minore 1/round; a volontà)
Emanazione ravvicinata 2; +26 contro Tempra; il bersaglio viene buttato a terra prono.

Allineamento Senza allineamento		**Linguaggi** -
For 23 (+17)	**Des** 26 (+19)	**Sag** 16 (+14)
Cos 26 (+19)	**Int** 2 (+7)	**Car** 14 (+13)

TATTICHE DEI FALCHI TONANTI

Un falco tonante si getta in picchiata, caricando l'avversario più vicino e usando *folata impetuosa* per gettare i nemici a terra. Nei round successivi, il falco tonante si libra nell'aria mentre continua a colpire gli avversari con *folate impetuose* e compie attacchi con il morso sfruttando la sua portata. Una volta reso sanguinante, il falco vola via, solo per ritornare con un altro attacco di carica.

CONOSCENZE DEI FALCHI TONANTI

Se supera una prova di Arcano, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 25: I falchi tonanti sono spesso i compagni dei giganti delle tempeste. A questi giganti piace lanciare i loro falchi nella mischia, dove i possenti volatili possono inchiodare sul posto gli avversari e renderli vulnerabili agli attacchi a distanza dei loro padroni.

GRUPPI DI INCONTRO

I roc appena usciti dall'uovo possono essere addestrati per svolgere mansioni di guardie, cavalcature e compagni per diverse creature elementali.

Incontro di livello 14 (PE 4.800)
- 1 roc (livello 14 schermagliatore d'elite)
- 2 giganti delle colline (livello 13 bruto)
- 2 galeb duhr chiamarocce (livello 11 controllore)

Incontro di livello 19 (PE 12.400)
- 1 fenice (livello 19 bruto d'elite)
- 2 arconti del fuoco acciaio divampante (livello 19 soldato)
- 1 arconte del fuoco discepolo delle ceneri (livello 20 artigliere)

Incontro di livello 22 (PE 21.400)
- 2 falchi tonanti (livello 22 soldato d'elite)
- 2 bralani dei venti d'autunno (livello 19 controllore)

HEATHER HUDSON

ROVETO DA BATTAGLIA

I ROVETI DA BATTAGLIA SONO LETALI PIANTE VIVENTI fatte crescere appositamente per servire come unità militari. Possono distruggere facilmente formazioni ammassate di truppe di livello inferiore, assaltare postazioni difese e abbattere fortificazioni.

Roveto da Battaglia Spina di Guerra **Livello 14 Controllore**
Animato naturale Grande (vegetale) PE 1.000

Iniziativa +8 **Sensi** Percezione +9
Spine Avvinghianti aura 2; i nemici considerano l'area di effetto una zona di terreno difficile; all'inizio del turno del roveto da battaglia, i nemici nell'aura subiscono 5 danni.
PF 141; **Sanguinante** 70
CA 28; **Tempra** 28, **Riflessi** 23, **Volontà** 24
Velocità 6

Artiglio (standard; a volontà)
Portata 2; +19 contro CA; 1d8 + 6 danni, e il bersaglio viene tirato di 1 quadretto.

Raffica di Spine (standard; a volontà)
Emanazione ravvicinata 2; +17 contro Riflessi; 2d8 + 1 danni, e in più il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo del roveto da battaglia.

Minaccia con Portata
Un roveto da battaglia spina di guerra può compiere attacchi di opportunità contro tutti i nemici presenti entro la sua portata (2 quadretti).

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
For 23 (+13) **Des** 13 (+8) **Sag** 15 (+9)
Cos 21 (+12) **Int** 3 (+3) **Car** 12 (+8)

TATTICHE DEI ROVETI DA BATTAGLIA SPINA DI GUERRA

Queste creature si avvicinano agli avversari e li inondano con una *raffica di spine*. Tentano poi di tenerli impegnati nel combattimento in mischia e utilizzano la loro aura di *spine avvinghianti* per intralciare i nemici che cercano di attaccarli ai fianchi o di fuggire.

CONOSCENZE DEI ROVETI DA BATTAGLIA

Se supera una prova di Natura, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 20: Molte potenti entità impiegano i roveti da battaglia come macchine d'assedio viventi. Tuttavia, a volte i roveti sfuggono al controllo dei loro comandanti e vagano per la terra come agenti di distruzione totalmente autonomi.

CD 25: I roveti da battaglia non si nutrono come farebbe un animale. Possono sopravvivere come fanno le piante, e pertanto costituiscono degli eccellenti guardiani perpetui.

GRUPPI DI INCONTRO

I roveti da battaglia sorvegliano spesso le roccaforti fatate. Sono impiegati anche dalle creature elementali; pertanto, un roveto da battaglia potrebbe anche essere parte di un'enclave di giganti delle colline.

Incontro di livello 14 (PE 5.400)
- 1 roveto da battaglia spina di guerra (livello 14 controllore)
- 2 ciclopi scorridori (livello 14 schermagliatore)
- 3 giganti delle colline (livello 13 bruto)

Roveto da Battaglia Furia della Terra **Livello 28 Bruto d'elite**
Animato naturale Enorme (vegetale) PE 26.000

Iniziativa +19 **Sensi** Percezione +17; percezione tellurica 5
Viticci Avvinghianti aura 3; all'inizio del turno del roveto da battaglia, i nemici nell'aura vengono tirati di 1 quadretto.
PF 634; **Sanguinante** 317
CA 42; **Tempra** 44, **Riflessi** 38, **Volontà** 36
Tiri salvezza +2
Velocità 8, scavo 6
Punti azione 1

Artiglio (standard; a volontà)
Portata 3; +32 contro CA; 2d12 + 11 danni, e il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo del roveto da battaglia.

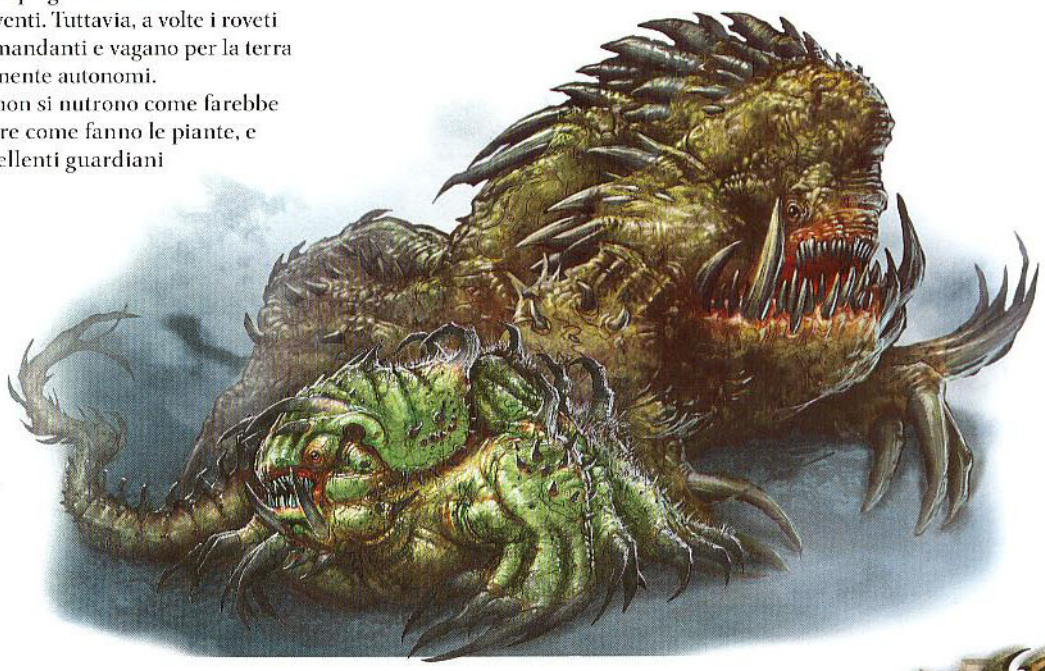
Travolgimento (standard; a volontà)
Il roveto da battaglia furia della terra può muoversi fino alla propria velocità ed entrare negli spazi dei nemici. Questo movimento provoca attacchi di opportunità, e il roveto da battaglia deve terminarlo in uno spazio non occupato. Quando entra nello spazio di un nemico, il roveto da battaglia compie un attacco di travolgimento: +30 contro Riflessi; 1d12 + 22 danni, e il bersaglio viene buttato a terra prono.

Minaccia con Portata
Un roveto da battaglia furia della terra può compiere attacchi di opportunità contro tutti i nemici presenti entro la sua portata (3 quadretti).

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
For 32 (+25) **Des** 20 (+19) **Sag** 17 (+17)
Cos 27 (+22) **Int** 3 (+10) **Car** 16 (+17)

TATTICHE DEI ROVETI DA BATTAGLIA FURIA DELLA TERRA

Questi roveti da battaglia amano seppellirsi, usare percezione tellurica per individuare i nemici che passano sopra di loro, e poi erompere all'improvviso dal terreno cogliendoli di sorpresa. In campo aperto, un roveto da battaglia furia della terra entra in combattimento travolgendo i nemici, spendendo il suo punto azione (se necessario) per muoversi il più lontano possibile. Fatto ciò, ricorre agli attacchi con gli artigli, utilizzando i propri *viticci avvinghianti* per attirare i nemici più vicini a sé, e la sua minaccia con portata per attaccare coloro che si ritirano.



SAHUAGIN

Noti anche come diavoli del mare, i sahuagin sono crudeli abitatori delle profondità marine, che condividono diversi tratti con gli squali. Massacrano e divorano qualsiasi cosa che riescano a catturare, depredando gli insediamenti costieri nel cuore della notte.

Sahuagin Guardiano **Livello 6 Gregario**
Umanoide naturale Medio (acquatico) PE 63

Iniziativa +5 **Sensi** Percezione +4; visione crepuscolare
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.
CA 20; **Tempra** 18, **Riflessi** 17, **Volontà** 16
Velocità 6, nuoto 6

(+) **Tridente** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+11 contro CA; 5 danni; vedi anche *frenesia sanguinaria*.

Tridente (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Gittata 3/6; +11 contro CA; 5 danni. Il sahuagin guardiano deve recuperare il suo tridente prima di poterlo lanciare ancora.

Frenesia Sanguinaria
Il sahuagin riceve un bonus di +1 ai tiri per colpire e un bonus di +2 ai tiri dei danni contro nemici sanguinanti.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Abissale
For 16 (+6) **Des** 14 (+5) **Sag** 12 (+4)
Cos 14 (+5) **Int** 10 (+3) **Car** 10 (+3)
Equipaggiamento tridente

Tattiche dei sahuagin guardiani

Questi sahuagin attaccano crudelmente il nemico dall'aspetto più debole che possano raggiungere, infilzandolo a morte prima di passare all'avversario successivo.

Sahuagin Predone **Livello 6 Soldato**
Umanoide naturale Medio (acquatico) PE 250

Iniziativa +7 **Sensi** Percezione +4; visione crepuscolare
PF 70; **Sanguinante** 35
CA 20; **Tempra** 18, **Riflessi** 16, **Volontà** 15
Velocità 6, nuoto 6

(+) **Tridente** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+11 contro CA; 1d8 + 5 danni, e il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo del sahuagin predone; vedi anche *frenesia sanguinaria*.

Tridente (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Gittata 3/6; +11 contro CA; 1d8 + 5 danni. Il sahuagin predone deve recuperare il suo tridente prima di poterlo lanciare ancora.

Affondo Opportunistico (reazione immediata, quando un nemico attaccato ai fianchi scatta; a volontà) ✦ **Arma**
Il sahuagin predone compie un attacco basilare in mischia contro il nemico.

Frenesia Sanguinaria
Il sahuagin riceve un bonus di +1 ai tiri per colpire e un bonus di +2 ai tiri dei danni contro nemici sanguinanti.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Abissale
For 20 (+8) **Des** 14 (+5) **Sag** 12 (+4)
Cos 14 (+5) **Int** 10 (+3) **Car** 10 (+3)
Equipaggiamento tridente

Tattiche dei sahuagin predoni

I sahuagin predoni possono essere cacciatori astuti e pazienti, ma quando giunge il momento di colpire, tentano di sopraffare rapidamente i loro nemici. Combattono spesso in coppie, attaccando gli avversari ai fianchi e compiendo *affondi opportunistici* ogni volta che è possibile.

Sahuagin Sacerdote **Livello 8 Artigliere**
Umanoide naturale Medio (acquatico) PE 350

Iniziativa +8 **Sensi** Percezione +9; visione crepuscolare
PF 70; **Sanguinante** 35
CA 22; **Tempra** 19, **Riflessi** 20, **Volontà** 21
Velocità 6, nuoto 8

(+) **Tridente** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+12 contro CA; 1d8 + 3 danni; vedi anche *frenesia sanguinaria*.

Tridente (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Gittata 3/6; +12 contro CA; 1d8 + 3 danni. Il sahuagin sacerdote deve recuperare il suo tridente prima di poterlo lanciare ancora.

Getto d'Acqua (standard; a volontà)
Gittata 20 (10 fuori dall'acqua); +14 contro CA; 2d8 + 5 danni (1d8 + 5 fuori dall'acqua); vedi anche *frenesia sanguinaria*.

Fauci Spettrali (standard; si ricarica quando un bersaglio effettua con successo un tiro salvezza contro questo potere)
Gittata 20; fauci spettrali di squalo si materializzano e mordono il bersaglio; +14 contro Volontà; 3d6 + 5 danni, e il bersaglio subisce 5 danni continuati e una penalità di -2 a tutte le difese (tiro salvezza termina entrambi); vedi anche *frenesia sanguinaria*.

Frenesia Sanguinaria
Il sahuagin riceve un bonus di +1 ai tiri per colpire e un bonus di +2 ai tiri dei danni contro nemici sanguinanti.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Abissale
Abilità Intimidire +14
For 16 (+7) **Des** 18 (+8) **Sag** 20 (+9)
Cos 16 (+7) **Int** 12 (+5) **Car** 16 (+7)
Equipaggiamento tridente, simbolo sacro, vesti di alghe

Tattiche dei sahuagin sacerdoti

I sahuagin sacerdoti di norma preferiscono tenersi lontani dalla mischia e utilizzare i loro poteri a distanza per attaccare i nemici non impegnati dai predoni.

Sahuagin Barone **Livello 10 Bruto d'elite (Guida)**
Umanoide naturale Grande (acquatico) PE 1.000

Iniziativa +9 **Sensi** Percezione +6; visione crepuscolare
Guarigione Sanguinaria (**Guarigione**) aura 10; qualsiasi alleato nell'aura che inizi il proprio turno adiacente a un nemico sanguinante recupera 5 punti ferita.
PF 256; **Sanguinante** 128
CA 26; **Tempra** 25, **Riflessi** 22, **Volontà** 23
Tiri salvezza +2
Velocità 6, nuoto 8
Punti azione 1

(+) **Tridente** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Portata 2; +15 contro CA; 2d4 + 6 danni; vedi anche *brama sanguinaria*.

Tridente (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Gittata 3/6; +15 contro CA; 2d4 + 6 danni. Il sahuagin barone deve recuperare il suo tridente prima di poterlo lanciare ancora.

(+) **Artiglio** (standard; a volontà)
Portata 2; +15 contro CA; 1d6 + 6 danni, e 5 danni continuati (tiro salvezza termina); vedi anche *brama sanguinaria*.

Furia del Barone (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Il sahuagin barone compie un attacco con il tridente e due attacchi con gli artigli.

Brama Sanguinaria
Il sahuagin riceve un bonus di +2 ai tiri per colpire e un bonus di +5 ai tiri dei danni contro nemici sanguinanti.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Abissale, Comune
Abilità Intimidire +13
For 22 (+11) **Des** 18 (+9) **Sag** 12 (+6)
Cos 18 (+9) **Int** 12 (+6) **Car** 16 (+8)
Equipaggiamento tridente, copricapo

DAREN BADER

Tattiche dei sahuagin baroni

Questa creatura si affida al suo potere *furia del barone*, facendo buon uso dei suoi arti aggiuntivi. La prima volta che rende sanguinante un nemico, spende il suo punto azione per utilizzare di nuovo *furia del barone*.

Conoscenze dei sahuagin

Se supera una prova di Natura, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: I sahuagin sono spesso chiamati "diavoli del mare" perché sono irrimediabilmente malvagi. Cacciano gli animali marini e depredano le comunità costiere durante la notte. I sahuagin sono animati da una ferocia omicida, e come gli squali, entrano in frenesia quando percepiscono che una preda è sanguinante. La loro arma preferita è il tridente.

CD 20: I sahuagin vivono lungo le acque costiere in comunità di varie dimensioni scavate nella roccia e in altri materiali naturali.

La società dei diavoli del mare è patriarcale e rigidamente gerarchica: ogni sahuagin conosce il suo posto. Un villaggio di questi esseri è governato da un barone, mentre un principe domina su circa una ventina di villaggi. I re dei sahuagin regnano su territori molto più vasti e vivono in città che possono ospitare fino a seimila abitanti. Un regno sahuagin può estendersi lungo una intera linea costiera, con villaggi e cittadine distanti almeno 150 chilometri tra loro.

A volte i sahuagin commerciano per procurarsi le merci di cui hanno bisogno, ma sono più inclini a prendere ciò che vogliono con la forza razziando le comunità costiere e le navi mercantili.

CD 25: I sahuagin sono devotamente religiosi. Il loro patrono è Sekolah, un grande squalo demoniaco esarca di Melora, dea della natura, del mare, del commercio e dell'ira. Le sacerdotesse sahuagin fanno regolari sacrifici a Sekolah per placare la sua fame insaziabile.

Gruppi di incontro

I sahuagin vengono di solito incontrati insieme ad altri della loro specie, sebbene non siano inaudite alleanze a breve termine con altre creature malvagie. Spesso questi esseri si associano ai vampiri: data la sete di sangue che hanno in comune con essi, la cosa non è affatto sorprendente.

Incontro di livello 7 (PE 1.600)

- 1 sahuagin sacerdote (livello 8 artigliere)
- 4 sahuagin predoni (livello 6 soldato)
- 5 progenie vampiriche strappacarni (livello 5 gregario)

Incontro di livello 9 (PE 2.200)

- 1 sahuagin barone (livello 10 bruto d'elite)
- 2 sahuagin sacerdoti (livello 8 artigliere)
- 8 sahuagin guardiani (livello 6 gregario)

(Da sinistra a destra) sahuagin barone, sahuagin predone e sahuagin sacerdote

SALAMANDRA

Le salamandre risiedono nelle regioni infuocate del Caos Elementale. Sono creature avide e crudeli, leste nel derubare o rendere schiave i popoli inferiori.

Le salamandre amano i tesori e si mettono con gioia al servizio di padroni più forti, per il giusto compenso. Sono fra le più numerose delle razze elementali, e lanciano spesso scorrerie a caccia di schiavi nel mondo naturale attraverso fessure planari e vortici elementali.

Salamandra Lanciere **Livello 14 Bruto**
Umanoide elementale Grande (fuoco, rettile) PE 1.000

Iniziativa +10 **Sensi** Percezione +9
PF 171; **Sanguinante** 85
CA 28; **Tempra** 26, **Riflessi** 23, **Volontà** 22
Resistenza 20 fuoco
Velocità 6

(+) **Lancia Lunga** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Fuoco**
Portata 3; +18 contro CA; 1d12 + 6 danni, e 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

+ **Frustata Caudale** (standard; a volontà) ✦ **Fuoco**
Portata 2; +16 contro CA; 1d0 + 6 danni da fuoco, e il bersaglio slitta di 1 quadretto.

← **Turbine di Fuoco** (standard; ricarica ⁞⁞) ✦ **Fuoco**
Richiede lancia lunga; emanazione ravvicinata 3; +16 contro CA; 1d12 + 6 danni, e 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Primordiale
Abilità Intimidire +12

For 23 (+13)	**Des** 16 (+10)	**Sag** 15 (+9)
Cos 21 (+12)	**Int** 9 (+6)	**Car** 11 (+7)

Equipaggiamento lancia lunga

Tattiche
delle salamandre lancieri

Una salamandra lanciere fa buon uso della sua portata eccezionale. Se un nemico si avvicina troppo, utilizza *frustata caudale* per farlo slittare lontano, poi scatta per ristabilire il proprio vantaggio di portata. Il più spesso possibile, la salamandra impiega *turbine di fuoco* per colpire i nemici con la sua lancia fiammeggiante.

Salamandra Codafiamma **Livello 14 Schermagliatore**
Umanoide elementale Grande (fuoco, rettile) PE 1.000

Iniziativa +15 **Sensi** Percezione +9
PF 138; **Sanguinante** 69
CA 30; **Tempra** 27, **Riflessi** 28, **Volontà** 24
Resistenza 20 fuoco
Velocità 6

(+) **Scimitarra** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Fuoco**
Portata 2; +19 contro CA; 1d12 + 5 danni (crit 2d10 + 15), e 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

+ **Doppio Attacco** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Fuoco**
La salamandra codafiamma compie due attacchi con le scimitarre.

+ **Frustata Caudale** (reazione immediata, quando un nemico si muove in una posizione per attaccare ai fianchi la salamandra codafiamma; a volontà) ✦ **Fuoco**
La salamandra attacca il nemico: portata 2; +17 contro CA; 1d10 + 5 danni da fuoco, e il bersaglio slitta di 1 quadretto.

Scia di Fuoco (standard; a volontà) ✦ **Fuoco**
La salamandra codafiamma può muoversi fino a 6 quadretti, lasciandosi dietro una traccia di fuoco. Le creature nei quadretti adiacenti alla scia della salamandra codafiamma subiscono 10 danni da fuoco.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Primordiale
Abilità Intimidire +12

For 20 (+12)	**Des** 22 (+13)	**Sag** 14 (+9)
Cos 18 (+11)	**Int** 9 (+6)	**Car** 11 (+7)

Equipaggiamento 2 scimitarre

Tattiche
delle salamandre codafiamma

Una salamandra codafiamma utilizza *scia di fuoco* per serpeggiare in mezzo ai nemici, poi colpisce con il suo *doppio attacco* nel round successivo. La creatura impiega la sua *frustata caudale* contro qualsiasi nemico che si muova per attaccarla ai fianchi.

Salamandra Arciere **Livello 15 Artigliere**
Umanoide elementale Grande (fuoco, rettile) PE 1.200

Iniziativa +10 **Sensi** Percezione +9
PF 114; **Sanguinante** 57
CA 28; **Tempra** 26, **Riflessi** 23, **Volontà** 22
Resistenza 20 fuoco
Velocità 6

(+) **Frustata Caudale** (standard; a volontà) ✦ **Fuoco**
Portata 2; +18 contro CA; 1d10 + 6 danni da fuoco.

(➢) **Arco Lungo** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Fuoco**
Gittata 20/40; +20 contro CA; 1d10 + 6 danni più 1d6 danni da fuoco.

+ **Spinta Caudale** (minore; a volontà)
Portata 2; +18 contro Riflessi; il bersaglio viene spinto di 1 quadretto.

➢ **Doppio Attacco** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Fuoco**
La salamandra arciere compie due attacchi basilari a distanza contro lo stesso bersaglio o contro due bersagli distinti a non più di 5 quadretti l'uno dall'altro.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Primordiale

For 17 (+10)	**Des** 22 (+13)	**Sag** 15 (+9)
Cos 18 (+11)	**Int** 11 (+7)	**Car** 11 (+7)

Equipaggiamento arco lungo, faretra con 30 frecce

Tattiche
delle salamandre arcieri

Questa salamandra preferisce gli attacchi a distanza, accendendo le punte delle frecce facendole scorrere sul suo corpo prima di scagliarle contro i nemici. Se un nemico entra nella sua portata di mischia, la salamandra utilizza *spinta caudale* per allontanarlo prima di scoccargli addosso una freccia dal suo arco lungo.

SAM WOOD

Salamandra Nobile	**Livello 15 Controllore (Guida)**
Umanoide elementale Grande (fuoco, rettile)	PE 1.200

Iniziativa +12 **Sensi** Percezione +16
PF 152; **Sanguinante** 76
CA 29; **Tempra** 27, **Riflessi** 27, **Volontà** 26
Resistenza 20 fuoco
Velocità 6

Coda Stritolante (standard; a volontà) ✦ **Fuoco**
Portata 2; +16 contro CA; 1d10 + 6 danni da fuoco, e il bersaglio è afferrato (finché non sfugge). Finché è afferrato, il bersaglio subisce 1d10 + 6 danni da fuoco all'inizio di ogni suo turno. La salamandra nobile non può compiere attacchi basilari in mischia mentre afferra una creatura con la sua coda.

Lancia Lunga (standard; a volontà) ✦ **Fuoco**
Portata 3; +18 contro CA; 1d12 + 5 danni, e 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Gabbia di Fuoco (standard; ricarica ⚅ ⚅ ⚅) ✦ **Fuoco**
Gittata 10; +18 contro Riflessi; il bersaglio subisce 10 danni da fuoco continuati ed è immobilizzato (tiro salvezza termina entrambi) quando una gabbia di fiamme ardenti si materializza intorno a lui. La gabbia non blocca la linea di visuale.

Minaccia con Portata
La salamandra nobile può compiere attacchi di opportunità contro tutti i nemici presenti entro la sua portata (2 quadretti).

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Primordiale
Abilità Intimidire +15, Intuizione +16

For 20 (+12)	**Des** 20 (+12)	**Sag** 18 (+11)
Cos 24 (+14)	**Int** 14 (+9)	**Car** 16 (+10)

Equipaggiamento lancia lunga

Tattiche delle salamandre nobili

Una salamandra nobile utilizza *gabbia di fuoco* per intrappolare i nemici, e *coda stritolante* per afferrare gli avversari che si avvicinano troppo.

Conoscenze delle salamandre

Se supera una prova di Arcano, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 20: Le salamandre combattono per i loro padroni con lealtà incrollabile, e non pretendono nulla di meno dai loro servi e schiavi. Sono fabbri molto abili, particolarmente brave nel produrre armi capaci di incanalare il potere del fuoco.

CD 25: Le salamandre stabiliscono società feudali governate da duchi e duchesse, re e regine. I servi della gleba e i contadini nei reami delle salamandre sono gli elementali più piccoli e meno intelligenti come le bestie magmatiche, e naturalmente qualsiasi schiavo catturato da queste creature.

Gruppi di incontro

Le salamandre servono efreeti, arconti elementali, draghi rossi e rakshasa nobili. Possono inoltre avere degli azer come schiavi, e impiegano bestie magmatiche come forza lavoro per i compiti più umili.

Incontro di livello 14 (PE 4.800)
- 2 salamandre codafiamma (livello 14 schermagliatore)
- 3 arconti del fuoco guardiani di brace (livello 12 bruto)
- 1 progenie draconica progenie rossa sputafuoco (livello 12 artigliere)

Incontro di livello 15 (PE 6.000)
- 2 salamandre lancieri (livello 14 bruto)
- 1 beholder occhio di fiamma (livello 13 artigliere d'elite)
- 6 azer combattenti (livello 17 gregario)

Incontro di livello 15 (PE 6.800)
- 2 salamandre arcieri (livello 15 artigliere)
- 2 azer militi di fanteria (livello 14 soldato)
- 1 chimera (livello 15 bruto d'elite)

Incontro di livello 15 (PE 5.800)
- 1 salamandra nobile (livello 15 controllore)
- 1 salamandra codafiamma (livello 14 schermagliatore)
- 3 azer furibondi (livello 15 bruto)

Incontro di livello 17 (PE 8.400)
- 2 salamandre nobili (livello 15 controllore)
- 1 drago rosso adulto (livello 15 soldato solitario)

1777 MIDIANO

I SATIRI SONO CREATURE DECADENTI, EGOCENTRICHE E AVIDE che amano bere, mangiare e indulgere negli altri piaceri della vita. Impiegano astuti tranelli per prendere ciò che desiderano dagli altri a seconda dei loro capricci.

Di solito, i satiri tentano di "fare amicizia" con i viaggiatori che incontrano. Ciò spesso significa inebriarli con vini e liquori, confonderli con canti o adescarli con racconti strappalacrime per poterli derubare con comodo più tardi. I satiri con intenzioni omicide invece attaccano senza preavviso, e combattono per uccidere.

Conoscenze dei satiri

Se supera una prova di Arcano, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: Per lo più, i satiri adottano un comportamento gioviale e sembrano amichevoli. Danno l'impressione di essere dei bricconi timidi e un po' codardi, interessati principalmente al vino, allo sport, alla musica e all'amore. Tuttavia, hanno anche un lato oscuro e attraversano fasi di umore estremamente violento, attaccando i mortali con l'intento di ucciderli e saccheggiare i loro cadaveri.

Gruppi di incontro

I satiri tengono occasionalmente qualche bestia dei boschi come animale da compagnia. Si alleano inoltre con qualsiasi creatura disposta a prendere parte alle loro depravazioni o ruberie.

Incontro di livello 8 (PE 1.650)

- 1 satiro pifferaio (livello 8 controllore)
- 3 satiri adescatori (livello 7 schermagliatore)
- 1 belva distorcente (livello 9 schermagliatore)

Satiro Adescatore — **Livello 7 Schermagliatore**
Umanoide fatato Medio — PE 300

Iniziativa +9 — **Sensi** Percezione +9; visione crepuscolare
PF 80; **Sanguinante** 40
CA 21; **Tempra** 18, **Riflessi** 19, **Volontà** 19
Velocità 6

Spada Corta (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+12 contro CA; 1d6 + 4 danni.

Arco Corto (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Gittata 15/30; +12 contro CA; 1d8 + 4 danni.

Finta (movimento; a volontà)
+10 contro Riflessi; il satiro adescatore ottiene il vantaggio in combattimento contro il bersaglio (vedi sotto).

Attacco Ripetuto (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Arma**
Il satiro adescatore compie un attacco basilare, scatta di 3 quadretti e compie un altro attacco basilare.

Vantaggio in Combattimento
Il satiro adescatore infligge 2d6 danni extra contro qualsiasi bersaglio sul quale possieda vantaggio in combattimento.

Allineamento Senza allineamento — **Linguaggi** Elfico
Abilità Furtività +12, Natura +9, Raggirare +12

For 12 (+4)	**Des** 18 (+7)	**Sag** 12 (+4)
Cos 16 (+6)	**Int** 10 (+3)	**Car** 18 (+7)

Equipaggiamento armatura di cuoio, spada corta, arco corto, faretra con 30 frecce

Tattiche dei satiri adescatori

Il satiro adescatore usa *finta* per ottenere il vantaggio in combattimento sul suo bersaglio, poi compie un *attacco ripetuto*.

Satiro Pifferaio — **Livello 8 Controllore (Guida)**
Umanoide fatato Medio — PE 350

Iniziativa +8 — **Sensi** Percezione +10; visione crepuscolare
PF 86; **Sanguinante** 43
CA 22; **Tempra** 18, **Riflessi** 20, **Volontà** 21
Velocità 6

Cornata (standard; a volontà)
+11 contro CA; 1d8 danni, e il bersaglio viene buttato a terra prono.

Arco Lungo (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Gittata 20/40; +12 contro CA; 1d10 + 4 danni.

Zufolo di Legno (standard; mantenere standard; a volontà)
Emanazione ravvicinata 5; le creature assordate sono immuni; il satiro pifferaio suona una delle seguenti melodie sul suo strumento:
Canto di Libertà: Ogni alleato nell'area di emanazione può effettuare un tiro salvezza gratuito contro un effetto che può essere terminato da un tiro salvezza.
Danza del Cervo Salterino: Gli alleati nell'area di emanazione possono scattare immediatamente di 2 quadretti.
Melodia Disturbante (Charme): Bersagli nemici; +11 contro Volontà; il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del satiro pifferaio. Il satiro deve effettuare un nuovo tiro per colpire quando mantiene questo effetto.
Ouverture Selvaggia: Gli alleati nell'area di emanazione ricevono un bonus di +1 ai tiri per colpire e un bonus di +2 ai tiri dei danni fino alla fine del turno successivo del satiro pifferaio.

Allineamento Senza allineamento — **Linguaggi** Elfico
Abilità Furtività +13, Natura +10, Raggirare +14

For 10 (+4)	**Des** 18 (+8)	**Sag** 13 (+5)
Cos 14 (+6)	**Int** 13 (+5)	**Car** 20 (+9)

Equipaggiamento arco lungo, faretra con 30 frecce, zufolo di legno

Tattiche dei satiri pifferai

Un satiro pifferaio usa il suo arco lungo per colpire i nemici tenendosi a distanza di sicurezza. Quando gli avversari si avvicinano, resta dietro i suoi alleati e suona il suo zufolo.

SCARABEO

Di solito gli scarabei si cibano di carogne, ma le varietà mostruose di rado si lasciano sfuggire un pasto più... caldo.

Scarabeo di Fuoco — **Livello 1 Bruto**
Bestia naturale Piccola — PE 100

Iniziativa +1 **Sensi** Percezione +0
PF 32; **Sanguinante** 16
CA 13; **Tempra** 13, **Riflessi** 12, **Volontà** 11
Resistenza 10 fuoco
Velocità 6

(+) **Morso** (standard; a volontà)
+5 contro CA; 2d4 + 2 danni.

Spruzzo di Fuoco (standard; ricarica ⚅ ⚄) ✦ **Fuoco**
Propagazione ravvicinata 3; +4 contro Riflessi; 3d6 danni da fuoco.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
For 14 (+2) **Des** 12 (+1) **Sag** 10 (+0)
Cos 12 (+1) **Int** 1 (-5) **Car** 8 (-1)

Tattiche degli scarabei di fuoco

Questo scarabeo impiega il suo potere *spruzzo di fuoco* se diversi nemici sono raggruppati uno vicino all'altro; in caso contrario, si accontenta di attaccare a morsi.

Scarabeo Avviluppante — **Livello 5 Controllore**
Bestia naturale Grande — PE 200

Iniziativa +2 **Sensi** Percezione +3; scurovisione
PF 62; **Sanguinante** 31
CA 19; **Tempra** 17, **Riflessi** 13, **Volontà** 14
Velocità 6

(+) **Morso** (standard; a volontà)
Portata 2; +10 contro CA; 1d10 + 4 danni.

Saliva Vischiosa (standard; ricarica ⚁ ⚅ ⚄)
Gittata 5; +8 contro Riflessi; il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
For 18 (+6) **Des** 10 (+2) **Sag** 12 (+3)
Cos 14 (+4) **Int** 1 (-3) **Car** 8 (+1)

Tattiche degli scarabei avviluppanti

Lo scarabeo avviluppante impiega getti di saliva vischiosa per immobilizzare i suoi avversari; dopodiché, utilizza la sua portata per mordere le prede imprigionate.

Sciame di Scarabei delle Cripte — **Livello 8 Soldato**
Bestia ombra Media (sciame) — PE 350

Iniziativa +9 **Sensi** Percezione +7; scurovisione
Attacco dello Sciame aura 1; lo sciame di scarabei delle cripte compie un attacco basilare come azione gratuita contro ogni nemico che inizia il suo turno nell'aura.
PF 88; **Sanguinante** 44
CA 22; **Tempra** 21, **Riflessi** 21, **Volontà** 19
Resistenza danni dimezzati dagli attacchi in mischia e a distanza; **Vulnerabilità** 10 contro attacchi ravvicinati e ad area
Velocità 8, scalata 8

(+) **Sciame di Mandibole** (standard; a volontà) ✦ **Necrotico**
+12 contro Riflessi; 1d8 + 5 danni necrotici, e 5 danni necrotici continuati (tiro salvezza termina).

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
For 20 (+9) **Des** 16 (+7) **Sag** 16 (+7)
Cos 16 (+7) **Int** 1 (-1) **Car** 11 (+4)

Tattiche degli sciami di scarabei delle cripte

Questi nugoli di insetti scaturiscono all'improvviso da luoghi bui e nascosti per cogliere di sorpresa le loro prede.

Conoscenze degli scarabei

Se supera una prova di abilità, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

Natura CD 15: Uno scarabeo di fuoco ha due ghiandole fiammeggianti che continuano a emettere luce per 1d12 ore dopo la morte della creatura; questi organi possono essere rimossi e utilizzati come torce.

Natura CD 15: La saliva degli scarabei avviluppanti è abbastanza adesiva da trattenere un gigante, ma si secca e perde la sua viscosità pochi minuti dopo essere stata esposta all'aria.

Arcano CD 15: Gli scarabei delle cripte si radunano nelle tombe e nei cimiteri.

Gruppi di incontro

Gli umanoidi usano gli scarabei di fuoco e avviluppanti rispettivamente per produrre luce e per proteggersi. Gli scarabei delle cripte dimorano nella Coltre Oscura e nei luoghi toccati dalla morte.

Incontro di livello 1 (PE 500)
- 2 scarabei di fuoco (livello 1 bruto)
- 1 coboldo fromboliere (livello 1 artigliere)
- 2 coboldi schermagliatori (livello 1 schermagliatore)

JIM NELSON

SCHELETRO

Animati dalla magia oscura e composti interamente di ossa, gli scheletri sono esseri privi di anima e di emozioni, il cui unico desiderio è servire il loro creatore.

Gli scheletri vengono spesso usati come guardiani nei dungeon e nelle tombe. Costituiscono anche le truppe di fanteria base negli eserciti dei non morti.

Scheletro Decrepito **Livello 1 Gregario**
Animato naturale Medio (non morto) PE 25

Iniziativa +3 **Sensi** Percezione +2; scurovisione
PF 1; un attacco fallito non danneggia mai un gregario.
CA 16; **Tempra** 13, **Riflessi** 14, **Volontà** 13
Immunità malattia, veleno
Velocità 6
(+) **Spada Lunga** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+6 contro CA; 4 danni.
(⚹) **Arco Corto** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Gittata 15/30; +6 contro CA; 3 danni.

Allineamento Senza allineamento		**Linguaggi** -
For 15 (+2)	**Des** 17 (+3)	**Sag** 14 (+2)
Cos 13 (+1)	**Int** 3 (-4)	**Car** 3 (-4)

Equipaggiamento scudo pesante, spada lunga, arco corto, faretra con 10 frecce

Tattiche degli scheletri decrepiti

Gli scheletri decrepiti compiono attacchi basilari a distanza fino a quando i nemici non arrivano a distanza di mischia, poi estraggono le loro spade e si gettano nella battaglia.

Scheletro **Livello 3 Soldato**
Animato naturale Medio (non morto) PE 150

Iniziativa +6 **Sensi** Percezione +3; scurovisione
PF 45; **Sanguinante** 22
CA 18; **Tempra** 15, **Riflessi** 16, **Volontà** 15
Immunità malattia, veleno; **Resistenza** 10 necrotico; **Vulnerabilità** 5 radioso
Velocità 5
(+) **Spada Lunga** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+10 contro CA; 1d8 + 2 danni, e il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo dello scheletro; vedi anche *velocità dei morti*.
Velocità dei Morti
Quando compie un attacco di opportunità, lo scheletro riceve un bonus di +2 al tiro per colpire e infligge 1d6 danni extra.

Allineamento Senza allineamento		**Linguaggi** -
For 15 (+3)	**Des** 17 (+4)	**Sag** 14 (+3)
Cos 13 (+2)	**Int** 3 (-3)	**Car** 3 (-3)

Equipaggiamento cotta di maglia, scudo pesante, spada lunga

Tattiche degli scheletri

Un scheletro combattente si lancia alla carica senza paura, utilizzando *velocità dei morti* per punire senza pietà i nemici che tentano di scivolare sotto la sua guardia.

Scheletro Fiammeggiante **Livello 5 Artigliere**
Animato naturale Medio (non morto) PE 200

Iniziativa +6 **Sensi** Percezione +4; scurovisione
Aura Fiammeggiante (Fuoco) aura 1; qualsiasi creatura che entri o inizi il proprio turno nell'aura subisce 5 danni da fuoco.
PF 53; **Sanguinante** 26
CA 19; **Tempra** 15, **Riflessi** 18, **Volontà** 16

(Da sinistra a destra) scheletro, scheletro ossa affilate, scheletro fiammeggiante e scheletro decrepito

RALPH HORSLEY

Immunità malattia, veleno; **Resistenza** 10 fuoco, 10 necrotico; **Vulnerabilità** 5 radioso
Velocità 6
(+) **Artiglio Fiammeggiante** (standard; a volontà) ✦ **Fuoco**
+8 contro CA; 1d4 + 1 danni, e 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).
(⁂) **Globo di Fiamme** (standard; a volontà) ✦ **Fuoco**
Gittata 10; +8 contro Riflessi; 2d4 + 4 danni da fuoco, e 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Allineamento Senza allineamento		**Linguaggi** -
For 13 (+3)	**Des** 18 (+6)	**Sag** 15 (+4)
Cos 17 (+5)	**Int** 4 (-1)	**Car** 6 (+0)

Tattiche degli scheletri fiammeggianti

Uno scheletro fiammeggiante preferisce mantenere le distanze dai nemici mentre li bombarda con *globi di fiamme*.

Scheletro Ossa Affilate **Livello 5 Bruto**
Animato naturale Medio (non morto) PE 200

Iniziativa +5 **Sensi** Percezione +4; scurovisione
PF 77; **Sanguinante** 38; vedi anche *esplosione di schegge d'osso*
CA 17; **Tempra** 16, **Riflessi** 16, **Volontà** 15
Immunità malattia, veleno; **Resistenza** 10 necrotico; **Vulnerabilità** 5 radioso
Velocità 6
(+) **Scimitarra** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Necrotico**
+9 contro CA; 1d8 + 3 danni (crit 1d8 + 11) più 5 danni necrotici.
(+) **Osso Affilato** (standard; a volontà) ✦ **Necrotico**
+9 contro CA; 1d4 + 3 danni, e 5 danni necrotici continuati (tiro salvezza termina).
← **Esplosione di Schegge d'Osso** (quando è reso sanguinante per la prima volta e di nuovo quando è ridotto a 0 punti ferita) ✦ **Necrotico**
Emanazione ravvicinata 3; +8 contro Riflessi; 2d6 + 3 danni necrotici.

Allineamento Senza allineamento		**Linguaggi** -
For 16 (+5)	**Des** 16 (+5)	**Sag** 14 (+4)
Cos 17 (+5)	**Int** 3 (-2)	**Car** 3 (-2)

Equipaggiamento scimitarra

Tattiche degli scheletri ossa affilate

Questi scheletri alternano fendenti con le loro scimitarre ad affondi con le loro *ossa affilate*.

Scheletro Guardiano delle Tombe **Livello 10 Bruto**
Animato naturale Medio (non morto) PE 500

Iniziativa +10 **Sensi** Percezione +12; scurovisione
PF 126; **Sanguinante** 63
CA 23; **Tempra** 22, **Riflessi** 23, **Volontà** 20
Immunità malattia, veleno; **Resistenza** 10 necrotico; **Vulnerabilità** 5 radioso
Velocità 8
(+) **Doppio Fendente di Scimitarra** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Lo scheletro guardiano delle tombe compie due attacchi con le scimitarre contro lo stesso bersaglio: +13 contro CA; 1d8 + 4 danni (crit 1d8 + 12). Ciò funziona anche per gli attacchi di opportunità.
+ **Cascata di Acciaio** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Lo scheletro guardiano delle tombe compie due attacchi *doppio fendente di scimitarra* (per un totale di quattro attacchi con le scimitarre).
+ **Attacco Improvviso** (reazione immediata, quando un nemico adiaente scatta; a volontà) ✦ **Arma**
Lo scheletro guardiano delle tombe compie un attacco basilare in mischia contro il nemico.

Allineamento Senza allineamento		**Linguaggi** -
For 18 (+9)	**Des** 20 (+10)	**Sag** 14 (+7)
Cos 16 (+8)	**Int** 3 (+1)	**Car** 3 (+1)

Equipaggiamento 4 scimitarre

CARL FRANK

Tattiche degli scheletri guardiani delle tombe

Uno scheletro guardiano delle tombe fa a pezzi i nemici con le sue scimitarre.

Conoscenze degli scheletri

Se supera una prova di Religione, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: Gli scheletri vengono creati mediante un rituale necromantico, e anche i luoghi con forti connessioni alla Coltre Oscura possono fare in modo che gli scheletri si rianimino spontaneamente. Questi scheletri indipendenti tendono ad attaccare qualsiasi creatura vivente in cui si imbattano. Gli scheletri possiedono una intelligenza appena sufficiente a percepire i pericoli più ovvi, ma possono essere facilmente ingannati e attirati in una trappola.

Gruppi di incontro

Gli scheletri sono spesso al servizio di padroni non morti più potenti, e anche gli esseri viventi possono crearli e controllarli.

Incontro di livello 3 (PE 750)
- 1 hobgoblin incantatore (livello 3 controllore)
- 2 hobgoblin soldati (livello 3 soldato)
- 2 scheletri (livello 3 soldato)

Incontro di livello 5 (PE 1.100)
- 2 scheletri fiammeggianti (livello 5 artigliere)
- 2 scheletri ossa affilate (livello 5 bruto)
- 1 tiefling lamascura (livello 7 appostato)

SCORPIONE

Gli scorpioni mostruosi sono voraci predatori che possono costituire un pericolo anche per i gruppi grandi e bene armati.

Scorpione Tempestachelata — **Livello 1 Soldato**
Bestia naturale Media — PE 100

Iniziativa +3 — **Sensi** Percezione +0; percezione tellurica 5
PF 32; **Sanguinante** 16
CA 16; **Tempra** 14, **Riflessi** 12, **Volontà** 11
Resistenza 10 fulmine
Velocità 6

⊕ **Chele** (standard; a volontà) ✦ **Fulmine**
+8 contro CA; 1d6 + 3 danni, e un bersaglio Medio o inferiore è afferrato (finché non sfugge). Un bersaglio afferrato subisce 5 danni da fulmine all'inizio di ogni turno dello scorpione tempestachelata.

† **Pungiglione** (standard; a volontà) ✦ **Veleno**
+6 contro Tempra; 1d4 + 3 danni, e il bersaglio subisce 5 danni da veleno continuati ed è immobilizzato (tiro salvezza termina entrambi). Lo scorpione tempestachelata può utilizzare questo attacco contro un bersaglio che ha afferrato.

† **Puntura Reattiva** (reazione immediata, quando un nemico afferrato dallo scorpione si libera; a volontà)
Lo scorpione tempestachelata compie un attacco con il pungiglione contro il nemico.

Allineamento Senza allineamento — **Linguaggi** -
For 16 (+3) — **Des** 12 (+1) — **Sag** 11 (+0)
Cos 12 (+1) — **Int** 1 (-5) — **Car** 10 (+0)

Tattiche degli scorpioni tempestachelata

Questo scorpione afferra la vittima con le chele; nei round successivi, infligge danni da fulmine e la colpisce con il pungiglione velenoso. Se la vittima riesce a liberarsi, lo scorpione compie un attacco di *puntura reattiva*.

Scorpione Punginferno — **Livello 13 Soldato**
Bestia immortale Grande — PE 800

Iniziativa +12 — **Sensi** Percezione +9; percezione tellurica 5
PF 130; **Sanguinante** 65
CA 28; **Tempra** 26, **Riflessi** 26, **Volontà** 25
Resistenza 20 fuoco
Velocità 8

⊕ **Chele** (standard; a volontà) ✦ **Fuoco**
+20 contro CA; 2d6 + 4 danni, e un bersaglio Grande o inferiore è afferrato (finché non sfugge). Un bersaglio afferrato subisce 10 danni da fuoco all'inizio di ogni turno dello scorpione punginferno.

† **Pungiglione Infernale** (standard; a volontà) ✦ **Fuoco, Veleno**
+18 contro Tempra; 1d8 + 4 danni, e il bersaglio subisce 5 danni da fuoco e da veleno continuati ed è indebolito (tiro salvezza termina entrambi). Lo scorpione punginferno può utilizzare questo attacco contro un bersaglio che ha afferrato.

† **Puntura Reattiva** (reazione immediata, quando un nemico afferrato dallo scorpione si libera; a volontà)
Lo scorpione punginferno compie un attacco con il *pungiglione infernale* contro il nemico.

Allineamento Senza allineamento — **Linguaggi** -
For 19 (+10) — **Des** 19 (+10) — **Sag** 16 (+9)
Cos 18 (+10) — **Int** 1 (+1) — **Car** 13 (+7)

Tattiche degli scorpioni punginferno

Uno scorpione punginferno usa le chele per afferrare un nemico. Nei round successivi, punge la preda che ha afferrato mentre le infligge danni da fuoco con le sue chele. Se la vittima si libera dalla sua presa, lo scorpione utilizza *puntura reattiva*.

JIM NELSON

Conoscenze degli scorpioni

Se supera una prova di abilità, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

Natura CD 15: Gli scorpioni tempestachelata cacciano di notte. Infestano spesso tombe e ruderi deserti, dato che amano nidificare nei luoghi bui. Le loro chele crepitano di elettricità.

Arcano CD 20: Gli scorpioni punginferno sono comuni nel terzo e quarto strato dei Nove Inferi. Si possono incontrare anche nelle regioni umide e torride del mondo naturale. Le loro chele emanano ondate di calore ustionante.

Gruppi di incontro

Gli scorpioni mostruosi possono essere guardiani vigili e aggressivi, ma devono essere trattati con grande circospezione.

Incontro di livello 1 (PE 500)
- 2 scorpioni tempestachelata (livello 1 bruto)
- 2 coboldi schermagliatori (livello 1 schermagliatore)
- 1 coboldo fromboliere (livello 1 artigliere)

Incontro di livello 13 (PE 4.000)
- 2 scorpioni punginferno (livello 13 soldato)
- 2 diavoli delle catene (livello 11 schermagliatore)
- 8 diavoli della legione guardiani infernali (livello 11 gregario)

I SEGUGI SONO BESTIE FEROCI che servono come fedeli compagni per una grande varietà di creature, spesso aiutando i loro padroni a cacciare, localizzare e uccidere le prede.

SEGUGIO INFERNALE

I SEGUGI INFERNALI SOFFIANO FUOCO e si radunano in branchi temibili che vivono su montagne spoglie, nei deserti e nelle caverne infuocate.

TATTICHE DEI SEGUGI INFERNALI

I segugi infernali si lanciano in mezzo ai loro nemici e usano con trasporto il loro *soffio infuocato*, non esitando nemmeno quando altri segugi infernali si trovano entro la sua area di effetto.

I segugi infernali fiammeggianti usano tattiche simili, conservando tuttavia il loro potere *esplosione infuocata* per il momento in cui vengono attaccati ai fianchi o altrimenti circondati.

CONOSCENZE DEI SEGUGI INFERNALI

Se supera una prova di Arcano, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: I primordiali crearono i segugi infernali quando il mondo era ancora giovane. Anche se queste bestie non ebbero origine nei Nove Inferi, sono chiamate così a causa del loro aspetto focoso e terrificante.

CD 20: Migliaia di anni fa, i giganti del fuoco allevarono in cattività grandi popolazioni di segugi infernali, scegliendoli per la loro taglia e possanza, fino a quando non riuscirono a produrre il segugio infernale fiammeggiante. Questa varietà di segugio infernale possiede una istintiva lealtà verso i suoi antichi padroni.

Segugio Infernale — **Livello 7 Bruto**
Bestia elementale Media (fuoco) — PE 300

Iniziativa +5 — **Sensi** Percezione +11
Scudo di Fuoco (Fuoco) aura 1; qualsiasi creatura che entri o inizi il proprio turno nell'aura subisce 1d6 danni da fuoco.
PF 96; **Sanguinante** 48
CA 20; **Tempra** 18, **Riflessi** 17, **Volontà** 18
Resistenza 20 fuoco
Velocità 7

(+) **Morso** (standard; a volontà) ✦ **Fuoco**
+10 contro CA; 1d8 + 2 danni più 1d8 danni da fuoco.

⇐ **Soffio Infuocato** (standard; ricarica ⚁ ⚄ ⚃) ✦ **Fuoco**
Propagazione ravvicinata 3; +9 contro Riflessi; 2d6 + 3 danni da fuoco.

Allineamento Senza allineamento — **Linguaggi** -

For 14 (+5)	**Des** 14 (+5)	**Sag** 17 (+6)
Cos 16 (+6)	**Int** 2 (-1)	**Car** 10 (+3)

Segugio Infernale Fiammeggiante — **Livello 17 Bruto**
Bestia elementale Media (fuoco) — PE 1.600

Iniziativa +10 — **Sensi** Percezione +17
Scudo di Fuoco (Fuoco) aura 1; qualsiasi creatura che entri o inizi il proprio turno nell'aura subisce 1d10 danni da fuoco.
PF 205; **Sanguinante** 102
CA 30; **Tempra** 30, **Riflessi** 28, **Volontà** 29
Resistenza 40 fuoco
Velocità 8

(+) **Morso** (standard; a volontà) ✦ **Fuoco**
+20 contro CA; 1d10 + 6 danni più 1d10 danni da fuoco.

⇐ **Soffio Infuocato** (standard; ricarica ⚁ ⚄ ⚃) ✦ **Fuoco**
Propagazione ravvicinata 3; +18 contro Riflessi; 4d6 + 7 danni da fuoco.

⇐ **Esplosione Infuocata** (standard; ricarica ⚃) ✦ **Fuoco**
Emanazione ravvicinata 3; +18 contro Riflessi; 4d10 + 7 danni da fuoco.

Allineamento Senza allineamento — **Linguaggi** -

For 22 (+14)	**Des** 14 (+10)	**Sag** 19 (+12)
Cos 25 (+15)	**Int** 2 (+4)	**Car** 12 (+9)

GRUPPI DI INCONTRO

I segugi infernali sono i fedeli animali da compagnia di molte creature diverse, inclusi giganti del fuoco e azer.

Incontro di livello 17 (PE 8.000)
- ✦ 2 segugi infernali fiammeggianti (livello 17 bruto)
- ✦ 2 azer signori delle bestie (livello 17 soldato)
- ✦ 1 azer negriero (livello 17 controllore)

SEGUGIO OMBRA

I MOSTRI DELLA COLTRE OSCURA usano questi spaventosi cacciatori per tormentare le terre illuminate dal sole, uccidere viaggiatori sfortunati o rintracciare eroi sfrontati. I segugi ombra a volte scivolano spontaneamente nel mondo naturale, aggirandosi in branco, depredando villaggi e presagendo la morte con i loro latrati ululanti.

Segugio Ombra — **Livello 6 Schermagliatore**
Bestia magica ombra Media — PE 250

Iniziativa +7 — **Sensi** Percezione +9; scurovisione
Sudario della Notte aura 5; le luci intense nell'aura vengono ridotte a fioche, e le luci fioche diventano oscurità.
PF 70; **Sanguinante** 35
CA 19; **Tempra** 20, **Riflessi** 18, **Volontà** 17
Vulnerabilità 5 radioso
Velocità 7, teletrasporto 7

(+) **Morso** (standard; a volontà)
+11 contro CA; 1d8 + 4 danni; vedi anche *agguato nell'ombra*.

⇐ **Latrato Spaventoso** (minore; ricarica ⚄ ⚃) ✦ **Paura**
Emanazione ravvicinata 5; le creature assordate sono immuni; +8 contro Volontà; il bersaglio subisce una penalità di -2 a tutte le difese fino alla fine del turno successivo del segugio ombra.

Agguato nell'Ombra
Quando il segugio ombra si teletrasporta adiacente a un nemico, ottiene il vantaggio in combattimento e infligge 1d6 danni extra nel successivo attacco che compie contro quel nemico durante il turno.

Allineamento Senza allineamento — **Linguaggi** -
Abilità Furtività +10, Tenacia +10

For 19 (+7)	**Des** 15 (+5)	**Sag** 13 (+4)
Cos 14 (+5)	**Int** 6 (+1)	**Car** 16 (+6)

TATTICHE DEI SEGUGI OMBRA

I segugi ombra tallonano le loro prede fino a quando non trovano un luogo dove le ombre sono fitte e buie: una strada solitaria in mezzo a una foresta, un corridoio deserto, un accampamento dopo il crepuscolo. Utilizzano *latrato spaventoso* all'inizio dell'incontro per terrorizzare le vittime, poi impiegano *agguato nell'ombra* per teletrasportarsi accanto ad esse e colpire.

Conoscenze dei segugi ombra

Se supera una prova di Arcano, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: Quando un segugio ombra percepisce l'odore della sua preda, non c'è nulla che possa distoglierlo dall'intenzione di ucciderla. Quando alla fine la trova, nell'aria risuona il suo latrato sussurrante e spaventoso.

Gruppi di incontro

Alcuni segugi ombra vengono domati da shadar-kai, vampiri e altre creature della notte.

Incontro di livello 6 (PE 1.300)

- 2 segugi ombra (livello 6 schermagliatore)
- 2 shadar-kai lamatetra (livello 6 appostato)
- 1 shadar-kai fattucchiera (livello 7 controllore)

Segugio cacciatore selvatico

I grandi signori della Selva Fatata allevano questi possenti mastini come cani da caccia. Sono feroci e pericolosi, bramosi di abbattere qualsiasi preda contro la quale vengano aizzati.

Tattiche dei segugi cacciatori selvatici

Questi segugi ringhiano continuamente, riempiendo i cuori dei mortali vicini di un terrore che gela le ossa. In battaglia cominciano con qualche round di attacchi mordi e fuggi per assillare e separare la loro preda dai suoi compagni.

Conoscenze dei segugi cacciatori selvatici

Se supera una prova di Arcano, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 25: Potendo abbeverarsi alle sorgenti pure e incontaminate della Selva Fatata, questi segugi vengono infusi da un vigore irraggiungibile dai cani inferiori. Sorvegliano instancabili i manieri dei nobili eladrin, e li accompagnano nelle loro grandi battute di caccia.

Segugio Cacciatore Selvatico **Livello 21 Schermagliatore**
Bestia magica fatata Media PE 3.200

Iniziativa +21 **Sensi** Percezione +23; visione crepuscolare

Ringhio Minaccioso (Paura) aura 10; i nemici nell'aura subiscono una penalità di -2 a tutte le difese.

PF 205; **Sanguinante** 102

CA 35 (37 contro attacchi di opportunità); **Tempra** 34, **Riflessi** 33, **Volontà** 32

Velocità 10, volo 10 (maldestro); vedi anche *attacco mobile in mischia*

(+) **Morso** (standard; a volontà)
+26 contro CA; 1d8 + 10 danni (1d8 + 20 contro un nemico immobilizzato), e il bersaglio non può teletrasportarsi ed è rallentato (tiro salvezza termina entrambi). Se il bersaglio è già rallentato, viene invece immobilizzato.

+ **Attacco Mobile in Mischia** (standard; a volontà)
Il segugio cacciatore selvatico può muoversi fino a 5 quadretti e compiere un attacco con il morso in qualsiasi punto del suo movimento. Il segugio non provoca attacchi di opportunità quando si allontana dal bersaglio del suo attacco.

Vantaggio in Combattimento
Il segugio cacciatore selvatico infligge 1d8 danni extra negli attacchi in mischia contro qualsiasi bersaglio sul quale possieda vantaggio in combattimento.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
Abilità Furtività +24, Tenacia +24

For 30 (+20)	**Des** 28 (+19)	**Sag** 27 (+18)
Cos 29 (+19)	**Int** 6 (+8)	**Car** 9 (+9)

Gruppi di incontro

I segugi cacciatori selvatici si possono incontrare in branco o come parte di un gruppo comandato da una potente creatura fatata.

Incontro di livello 20 (PE 15.200)

- 4 segugi cacciatori selvatici (livello 21 schermagliatore)
- 1 bralani dei venti d'autunno (livello 19 controllore)

SERPENTE

I SERPENTI MOSTRUOSI SONO CACCIATORI PAZIENTI E FURTIVI che considerano gli umanoidi come prede. La maggior parte di essi sono semplici animali pericolosi, ma l'oscuro dio Zehir benedice alcuni serpenti con una sorta di malvagia intelligenza.

Vipera Sonagliomortale **Livello 5 Bruto**
Bestia naturale Media (rettile) PE 200

Iniziativa +6 **Sensi** Percezione +7; visione crepuscolare
Sonaglio della Morte (Paura) aura 2; i nemici nell'aura subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire.
PF 75; **Sanguinante** 37
CA 17; **Tempra** 16, **Riflessi** 18, **Volontà** 16
Resistenza 10 veleno
Velocità 4, scalata 4

(+) **Morso** (standard; a volontà) ✦ **Veleno**
+8 contro CA; 1d6 + 4 danni, e la vipera sonagliomortale compie un attacco secondario contro lo stesso bersaglio. *Attacco secondario:* +6 contro Tempra; 1d8 + 2 danni da veleno, e 5 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
For 12 (+3) **Des** 19 (+6) **Sag** 10 (+2)
Cos 15 (+4) **Int** 2 (-2) **Car** 14 (+4)

TATTICHE DELLE VIPERE SONAGLIOMORTALE

Una vipera sonagliomortale morde quanti più avversari possibile e lascia che il veleno faccia il suo lavoro.

Costrittore Morsaschiacciante **Livello 9 Soldato**
Bestia naturale Grande (rettile) PE 400

Iniziativa +9 **Sensi** Percezione +12; visione crepuscolare
PF 96; **Sanguinante** 48
CA 25; **Tempra** 25, **Riflessi** 22, **Volontà** 22
Velocità 6, scalata 6, nuoto 6

(+) **Morso** (standard; a volontà)
+15 contro CA; 1d10 + 6 danni, e il bersaglio è afferrato (finché non sfugge).

Stritolamento (standard; a volontà)
Influenza un bersaglio che il costrittore ha afferrato; +13 contro Tempra; 2d6 + 12 danni, e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del serpente.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
Abilità Furtività +12
For 22 (+10) **Des** 16 (+7) **Sag** 16 (+6)
Cos 16 (+7) **Int** 2 (+0) **Car** 10 (+4)

TATTICHE DEI COSTRITTORI MORSASCHIACCIANTE

Questi serpenti scelgono senza timore la loro preda anche in mezzo a gruppi numerosi di nemici. Il costrittore morde la vittima designata, l'afferra e tenta di stritolarla a morte nei round successivi.

Serpente di Fiamme **Livello 9 Artigliere**
Bestia elementale Media (fuoco, rettile) PE 400

Iniziativa +9 **Sensi** Percezione +12
PF 74; **Sanguinante** 37
CA 23; **Tempra** 19, **Riflessi** 22, **Volontà** 20
Resistenza 20 fuoco
Velocità 6

(+) **Morso** (standard; a volontà) ✦ **Fuoco**
+12 contro CA; 1d6 + 5 danni più 1d6 danni da fuoco.

Sputo di Fuoco (standard; a volontà) ✦ **Fuoco**
Gittata 10; +13 contro Riflessi; 2d6 + 5 danni da fuoco, e 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
For 11 (+4) **Des** 20 (+9) **Sag** 16 (+7)
Cos 14 (+6) **Int** 2 (+0) **Car** 10 (+4)

TATTICHE DEI SERPENTI DI FIAMME

Un serpente di fiamme tenta istintivamente di uccidere o inabilitare i nemici da lontano, sputando fuoco contro di loro. Solo quando la preda è gravemente ustionata il serpente si avvicina per ucciderla con un morso.

Serpente d'Ombra **Livello 16 Schermagliatore**
Bestia ombra Grande (rettile) PE 1.400

Iniziativa +17 **Sensi** Percezione +13; scurovisione
PF 158; **Sanguinante** 79
CA 30; **Tempra** 28, **Riflessi** 29, **Volontà** 27
Resistenza 20 veleno
Velocità 7, scalata 7; vedi anche *attacco dell'ombra scattante*

(+) **Morso** (standard; a volontà) ✦ **Veleno**
Portata 2; +21 contro CA; 2d6 + 7 danni, e 10 danni da veleno continuati.

Doppio Attacco (standard; a volontà) ✦ **Veleno**
Il serpente d'ombra compie due attacchi con il morso e scatta di 1 quadretto prima, dopo o in mezzo ai due attacchi.

Attacco dell'Ombra Scattante (standard; incontro) ✦ **Veleno**
Il serpente d'ombra scatta di 7 quadretti e compie un attacco con il morso contro due diversi bersagli in qualsiasi punto del proprio scatto.

Svanire nella Notte (standard; incontro)
Il serpente d'ombra ottiene le capacità speciali intangibile e evanescente, ed è invisibile alla luce fioca, fino alla fine del suo turno successivo.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** -
Abilità Furtività +20
For 20 (+13) **Des** 25 (+15) **Sag** 10 (+8)
Cos 22 (+14) **Int** 4 (+5) **Car** 20 (+13)

TATTICHE DEI SERPENTI D'OMBRA

Un serpente d'ombra preferisce sorprendere i nemici utilizzando la propria innata furtività e il favore delle tenebre. Quando attacca, impiega *attacco dell'ombra scattante* per serpeggiare tra le fila dei nemici mentre compie attacchi con il morso. Nei round successivi, usa *doppio attacco* e tenta di avvelenare quanti più avversari possibile. Quando si trova in difficoltà, il serpente d'ombra utilizza *svanire nella notte* per fuggire.

(Da sinistra a destra) serpente d'ombra, vipera sonagliomortale, costrittore morsaschiacciante e serpente di fiamme

Conoscenze dei serpenti

Se supera una prova di abilità, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

Natura CD 15: Le vipere sonagliomortale sono serpenti velenosi più comuni in foreste, giungle e caverne. Il sonaglio osseo di cui sono dotate incute terrore nei cuori delle sue prede. Insieme al veleno letale, questa caratteristica ha valso al temibile rettile il suo nome.

Natura CD 15: I costrittori morsaschiacciante si possono incontrare facilmente in foreste, paludi, giungle e regioni sotterranee. Uccidono le prede schiacciandole fra le loro spire muscolose.

Arcano CD 15: I serpenti di fiamme sputano micidiali globuli di fuoco liquido. Semplici rituali possono evocare questi esseri dal Caos Elementale, pronti a servire il padrone come guardie o alleati.

Arcano CD 20: I serpenti d'ombra furono presumibilmente creati da Zehir, il dio della notte e del veleno. Gli yuan-ti rispettano queste creature in quanto manifestazioni di Zehir che incarnano tutte le qualità del dio, inclusa un'astuzia superiore a quella della maggior parte delle bestie.

Gruppi di incontro

Le vipere sonagliomortale si appostano spesso in fondo a fosse o nei nidi preparati da cultisti umani di Zehir, lucertoloidi, goblin e altri umanoidi.

Incontro di livello 5 (PE 1.050)

- 2 vipere sonagliomortale (livello 5 bruto)
- 1 lucertoloide scaglieverdi mistico degli acquitrini (livello 6 controllore)
- 2 lucertoloidi scaglieverdi cerbottanieri (livello 5 appostato)

Sebbene i veri yuan-ti siano marcatamente più potenti dei costrittori morsaschiacciante, i cultisti serpilingua tengono spesso questi rettili nei loro templi.

Incontro di livello 8 (PE 1.750)

- 1 costrittore morsaschiacciante (livello 9 soldato)
- 1 serpilingua assassino (livello 9 appostato)
- 2 serpilingua combattenti (livello 8 bruto)
- 4 serpilingua iniziati (livello 7 gregario)

In teoria, chiunque può comandare un serpente di fiamme e mettere a frutto i suoi attacchi a distanza.

Incontro di livello 9 (PE 2.150)

- 2 serpenti di fiamme (livello 9 artigliere)
- 1 troglodita cantore maledetto (livello 8 controllore)
- 2 trogloditi devastatori (livello 6 soldato)
- 1 viandante magmatico (livello 10 schermagliatore)

I serpenti d'ombra sono più spesso incontrati in compagnia degli yuan-ti. Collaborano anche con meduse e altri esseri serpentiformi, oltre che con creature della Coltre Oscura.

Incontro di livello 15 (PE 6.000)

- 2 serpenti d'ombra (livello 16 schermagliatore)
- 1 yuan-ti esecrabile incantatore (livello 15 artigliere)
- 2 yuan-ti abomini (livello 14 soldato)

BEN WOOTTEN

SERVO DEL DOLORE

I SERVI DEL DOLORE APPAIONO DOVE INFURIANO GRANDI CONFLITTI. Queste orrende manifestazioni della Coltre Oscura si nutrono di angoscia, e vengono sovente incaricate di uccidere potenti mortali che sono riusciti a ingannare la morte.

I servi del dolore sono attratti dai campi di battaglia e spesso ricavano tane nei ruderi vicini, cibandosi della disperazione residua che permea l'area. Alcuni sono agenti della Regina Corvo, mandati a reclamare le anime di coloro che sono sfuggiti alla sua presa. Questi servi del dolore tormentano le loro prede con sussurri di rovina incombente o fallimenti del passato, sapendo istintivamente che cosa ogni vittima ha caro o rimpiange.

L'arma di un servo del dolore (se ne porta una) si trasforma in polvere quando la creatura muore.

Sciame di corvi d'ombra: I corvi d'ombra sono effimeri uccelli neri con artigli affilati come rasoi. Questi araldi dei servi del dolore banchettano con le ossa dei cadaveri lasciati sul campo dopo grandi battaglie, e annunciano l'arrivo dei loro lugubri maestri gracchiando minacciosamente e facendo frusciare le ali.

Servo del Dolore Laceraspirito **Livello 25 Schermagliatore**
Umanoide ombra Medio PE 7.000

Iniziativa +27 **Sensi** Percezione +27; scurovisione
PF 236; **Sanguinante** 118
CA 39; **Tempra** 35, **Riflessi** 39, **Volontà** 36; vedi anche *lugubre sembiante*
Velocità 10; vedi anche *impeto della pena*

(+) **Artiglio** (standard; a volontà) ✦ **Psichico**
+30 contro CA; 2d8 + 7 danni più 2d8 danni psichici.

+ **Fluttuare e Colpire** (standard; ricarica ⚅ ⚄ ⚃) ✦ **Psichico, Teletrasporto**
Il servo del dolore laceraspirito si teletrasporta di 10 quadretti e compie un attacco con gli artigli, ottenendo il vantaggio in combattimento sul suo bersaglio.

+ **Impeto della Pena** (standard; incontro) ✦ **Psichico**
Il servo del dolore laceraspirito si muove fino a 10 quadretti e compie tre attacchi con gli artigli in qualsiasi punto del proprio movimento. Ogni attacco deve essere sferrato contro un bersaglio diverso.

Lugubre Sembiante ✦ **Paura**
Gli attacchi in mischia e a distanza contro il servo del dolore laceraspirito subiscono una penalità di -2 al tiro per colpire.

Vantaggio in Combattimento
Il servo del dolore laceraspirito infligge 3d6 danni extra negli attacchi contro qualsiasi bersaglio sul quale possieda vantaggio in combattimento.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune
Abilità Furtività +30, Intuizione +27

For 24 (+19)	**Des** 36 (+25)	**Sag** 31 (+22)
Cos 28 (+21)	**Int** 18 (+16)	**Car** 22 (+18)

TATTICHE DEI SERVI DEL DOLORE LACERASPIRITO

Un laceraspirito è un furtivo assassino che fa la posta alla sua preda e predilige gli attacchi di sorpresa. Tipicamente inizia uno scontro con *impeto della pena*, poi utilizza *fluttuare e colpire* tutte le volte che può.

Servo del Dolore Mietitore **Livello 27 Soldato**
Umanoide ombra Medio PE 11.000

Iniziativa +26 **Sensi** Percezione +24; scurovisione
PF 254; **Sanguinante** 127
CA 41; **Tempra** 38, **Riflessi** 39, **Volontà** 38; vedi anche *lugubre sembiante*
Velocità 8, scalata 8 (arrampicata del ragno)

(+) **Falce del Dolore** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Psichico**
+32 contro CA; 4d10 + 8 danni psichici, e il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo del servo del dolore mietitore.

+ **Fendente della Mietitura** (standard; ricarica ⚃) ✦ **Guarigione, Psichico**
Richiede falce; +32 contro CA; 4d10 + 24 danni psichici, e il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo del servo del dolore mietitore. Se il bersaglio viene ridotto a 0 punti ferita o meno da questo attacco, il servo del dolore recupera 60 punti ferita.

Lugubre Sembiante ✦ **Paura**
Gli attacchi in mischia e a distanza contro il servo del dolore mietitore subiscono una penalità di -2 al tiro per colpire.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune
Abilità Intimidire +26, Intuizione +24

For 26 (+21)	**Des** 32 (+24)	**Sag** 22 (+19)
Cos 30 (+23)	**Int** 18 (+17)	**Car** 26 (+21)

Equipaggiamento vesti, falce

TATTICHE DEI SERVI DEL DOLORE MIETITORI

Un mietitore preferisce concentrarsi su un solo nemico per volta, colpendolo con la sua falce. Procede così fino a quando la sua vittima è sanguinante, poi impiega *fendente della mietitura*.

Servo del Dolore Signore della Morte **Livello 28 Appostato (Guida)**
Umanoide ombra Grande PE 13.000

Iniziativa +31 **Sensi** Percezione +26; scurovisione
Sussurri Funerei aura 1; qualsiasi nemico che inizi il proprio turno nell'aura è frastornato fino all'inizio del suo turno successivo.
PF 204; **Sanguinante** 102
CA 42; **Tempra** 38, **Riflessi** 41, **Volontà** 38; vedi anche *lugubre sembiante*
Velocità 8, volo 10 (fluttuare); intangibile

(+) **Falce Oscura** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Necrotico, Psichico**
Portata 2; +32 contro CA; 4d10 + 9 danni necrotici e psichici, e il bersaglio è indebolito fino alla fine del turno successivo del servo del dolore signore della morte.

+ **Mietitura e Dissolvenza** (standard; ricarica ⚅ ⚄ ⚃) ✦ **Necrotico, Psichico, Teletrasporto**
Il servo del dolore signore della morte compie un attacco con la *falce oscura*, si teletrasporta di 10 quadretti e diventa evanescente fino all'inizio del suo turno successivo.

Lugubre Sembiante ✦ **Paura**
Gli attacchi in mischia e a distanza contro il servo del dolore signore della morte subiscono una penalità di -2 al tiro per colpire.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune
Abilità Furtività +32, Intuizione +26

For 28 (+23)	**Des** 36 (+27)	**Sag** 24 (+21)
Cos 30 (+24)	**Int** 24 (+21)	**Car** 30 (+24)

Equipaggiamento vesti, falce

TATTICHE DEI SERVI DEL DOLORE SIGNORI DELLA MORTE

Un signore della morte preferisce le tattiche mordi e fuggi, passando attraverso i muri fra un attacco e l'altro. Utilizza *mietitura e dissolvenza* il più spesso possibile, colpendo con la sua falce e teletrasportandosi in una posizione più vantaggiosa.

Sciame di Corvi d'Ombra	**Livello 27 Bruto**
Bestia ombra Media (sciame)	PE 11.000

Iniziativa +12 **Sensi** Percezione +6; percezione tellurica 5

Attacco dello Sciame aura 1; lo sciame di corvi d'ombra compie un attacco basilare come azione gratuita contro ogni nemico che inizia il proprio turno nell'aura.

PF 296; **Sanguinante** 148

CA 39; **Tempra** 37, **Riflessi** 39, **Volontà** 36

Resistenza danni dimezzati dagli attacchi in mischia e a distanza; **Vulnerabilità** 10 contro attacchi ravvicinati e ad area

Velocità 2, volo 12 (fluttuare)

(+) **Sciame di Artigli** (standard; a volontà) ✦ **Necrotico**
+30 contro Riflessi; 2d8 + 4 danni più 1d8 danni necrotici.

ǂ **Ira dello Stormo** (standard utilizzabile solo quando lo sciame è sanguinante; incontro)
Lo sciame di corvi d'ombra scatta fino a 6 quadretti e può passare attraverso i quadretti occupati dal nemico durante lo scatto, compiendo un attacco basilare in mischia contro qualsiasi creatura nel cui spazio entri. Lo sciame non può attaccare un bersaglio più di una volta, e deve terminare la propria mossa in un quadretto libero.

Allineamento Senza allineamento		**Linguaggi** -
For 20 (+18)	**Des** 24 (+20)	**Sag** 12 (+14)
Cos 16 (+16)	**Int** 2 (+9)	**Car** 18 (+17)

Tattiche degli sciami di corvi d'ombra

I corvi d'ombra privi di un servo del dolore che li comandi si comportano per lo più come normali volatili. Si riuniscono in uno sciame solo quando i loro padroni servi del dolore glielo ordinano, attaccando i nemici senza pietà. Una volta reso sanguinante, uno sciame di corvi d'ombra utilizza *ira dello stormo* per aprirsi un varco attraverso le linee nemiche.

Conoscenze dei servi del dolore

Se supera una prova di Arcano, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 25: Sebbene assomiglino a non morti demoniaci, i servi del dolore non sono né demoni né non morti. Sono frammenti di morte incarnata, spesso attratti dai siti dove altri sono morti in gran numero, come i campi di battaglia.

CD 30: Molti servi del dolore obbediscono alla Regina Corvo e hanno l'incarico di uccidere potenti mortali che hanno ingannato la morte. Altri servono entità diverse dotate di potere sulla mortalità.

I servi del dolore abitano in lugubri tane come fosse piene di spine e malsane caverne. Nella dimora di un servo del dolore vi sono numerose cavità poco profonde, che contengono macabri trofei e resti di vittime passate. Ogni mucchietto di poveri resti narra una storia più deprimente di quello che la precede. A sorvegliare queste tane si trovano dozzine di corvi d'ombra, che si addensano in sciami famelici quando vengono provocati. Questi uccelli seguono inoltre i loro padroni sui campi di battaglie terminate da poco e altri siti di massacro, per banchettare con la carne dei morti di recente.

CD 35: I servi del dolore proteggono la Regina Corvo dagli imperscrutabili complotti dei giganti notturni indipendenti. I servi del dolore si contrappongono anche ai giganti della morte (un tempo invasori provenienti dal Caos Elementale, ora connessi alla Coltre Oscura) che agiscono contro i desideri della Regina Corvo.

CD 40: Gli eroi shadar-kai e altri esseri che servono la Regina Corvo senza fallire possono ascendere al rango di servi del dolore. Questo è un modo in cui gli shadar-kai più potenti possono acquisire l'immortalità bramata dalla loro razza.

Gruppi di incontro

I servi del dolore collaborano con i loro simili, formando squadre allo scopo di completare gli incarichi ricevuti. Un servo del dolore può associarsi a qualsiasi altra creatura se ciò lo aiuta a compiere la sua missione, a patto che l'alleanza non gli risulti in ultima analisi troppo costosa. I servi del dolore mietitori e laceraspirito cavalcano talvolta delle viverne funeste, specialmente quando accompagnano un signore della morte.

Incontro di livello 26 (PE 50.000)
- 2 servi del dolore laceraspirito (livello 25 schermagliatore)
- 2 sciami di corvi d'ombra (livello 27 bruto)
- 1 cavaliere della morte dragonide (livello 25 soldato d'elite)

Incontro di livello 27 (PE 55.150)
- 2 servi del dolore mietitori (livello 27 soldato)
- 3 viverne funeste (livello 24 schermagliatore)

DAVE ALLSOP

SFINGE

Una sfinge è un guardiano immortale, creato per proteggere un luogo sacro come un antico sepolcro, tempio abbandonato, oracolo o santuario isolato.

Sfinge **Livello 16 Soldato d'elite**
Bestia magica immortale Grande PE 2.800
Iniziativa +12 **Sensi** Percezione +17; scurovisione
PF 304; **Sanguinante** 152
CA 35; **Tempra** 33, **Riflessi** 32, **Volontà** 33; vedi anche *sfida della sfinge*
Tiri salvezza +2
Velocità 6, volo 8 (maldestro), volo esteso 10
Punti azione 1; vedi anche *sfida della sfinge*

(†) **Artiglio** (standard; a volontà)
+21 contro CA (vedi anche *sfida della sfinge*); 2d10 + 5 danni, e il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo della sfinge.

† **Balzo** (standard; a volontà)
La sfinge si muove fino a 6 quadretti e compie un attacco con gli artigli. Se l'attacco colpisce, il bersaglio viene buttato a terra prono.

Ruggito Spaventoso (standard; ricarica ⚅) ✦ **Paura**
Emanazione ravvicinata 10; +19 contro Volontà (vedi anche *sfida della sfinge*); il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina).

Recuperare Energie (standard; incontro) ✦ **Guarigione**
La sfinge spende un impulso curativo e recupera 75 punti ferita. Riceve inoltre un bonus di +2 a tutte le difese fino all'inizio del suo turno successivo.

Sfida della Sfinge
La sfinge lancia una sfida al di fuori del combattimento (vedi riquadro). Se le creature sfidate rifiutano di raccoglierla o non rispondono correttamente, la sfinge riceve i seguenti benefici fino alla fine dell'incontro: +1 punto azione, un utilizzo aggiuntivo di *recuperare energie*, un bonus di +2 ai tiri per colpire e un bonus di +2 a tutte le difese.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune, Supernal
Abilità Arcano +16, Intimidire +16, Intuizione +17, Religione +16, Storia +16

For 19 (+12)	**Des** 15 (+10)	**Sag** 19 (+12)
Cos 16 (+11)	**Int** 16 (+11)	**Car** 16 (+11)

Tattiche delle sfingi

Prima che inizi il combattimento, questa creatura accoglie gli intrusi con la *sfida della sfinge*. Se gli intrusi attaccano senza provocazione, rifiutano di accettare la sfida o non riescono a superarla, la sfinge li attacca.

La sfida di una sfinge richiede solitamente agli intrusi di rispondere a un indovinello, dimostrare la loro genealogia, svelare un enigma teologico o filosofico, o semplicemente citare un'antica parola d'ordine o passaggio delle scritture sacre. Se gli intrusi superano la sfida della sfinge, questa è obbligata a lasciarli passare incolumi, almeno per il momento. Gli intrusi che danneggiano o saccheggiano il sito sorvegliato dalla sfinge (o dimostrano in altro modo di non esserne degni) perdono la protezione dell'antico rituale che vincola la creatura, che è obbligata ad attaccarli.

Non appena inizia il combattimento, una sfinge utilizza il suo *ruggito spaventoso*, prendendo di mira quanti più intrusi possibile. Successivamente conduce una battaglia di mobilità, volando e balzando a seconda delle opportunità che le si offrono. Quando è resa sanguinante, impiega il suo potere *recuperare energie*.

Sfida della sfinge

Prima di inserire una sfinge nella sua avventura, il DM dovrebbe preparare una sfida adatta da presentare agli avventurieri. Le sfide più elementari sono parole d'ordine o versetti sacri: gli avventurieri li conoscono oppure no. Gli indovinelli sono naturalmente la sfida più classica: il DM può inventarne uno o attingere alla tradizione, se preferisce (una ricerca online può fornire numerosi spunti). Gli enigmi teologici o filosofici funzionano bene nel gioco sotto forma di incontri di interazione utilizzando Arcano, Religione o Storia come abilità chiave.

Conoscenze delle sfingi

Se supera una prova di Religione, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 20: Le sfingi stanno spesso di guardia davanti a luoghi sacri o magici. Di solito si incontrano da sole o in coppia, sebbene alcune abbiano altri guardiani ai loro ordini.

CD 25: Le sfingi vengono create per mezzo di antichi e potenti rituali che vincolano spiriti angelici nei corpi di leoni celestiali.

Gruppi di incontro

Le sfingi vengono solitamente incontrate da sole o in coppia, e a volte con alleati costrutti o non morti, che (come loro) sono in grado di sopravvivere al passaggio di lunghi secoli.

Incontro di livello 15 (PE 6.000)
- 1 sfinge (livello 16 soldato d'elite)
- 1 guardiano da battaglia (livello 17 controllore)
- 2 orrori corazzati (livello 13 soldato)

Gli shadar-kai prosperano nell'ombra e l'oscurità. Sono un popolo tetro e sinistro simile agli umani che abita la Coltre Oscura e serve la Regina Corvo. Seguendo i cupi auspici delle loro fattucchiere, gli shadar-kai operano in segreto per agevolare piani rovinosi, distruggendo qualsiasi eroe o regno che osi contrastarli.

Uno shadar-kai somiglia a un umano, ma ha la pelle grigia e occhi che sembrano lucide sfere nere, come quelli di un corvo. Le ombre intorno a lui sembrano divenire più buie mentre si muove.

Gli shadar-kai preferiscono gli indumenti larghi di colore scuro, spesso con disegni complessi ma poco pronunciati. Portano i capelli lunghi, a volte sciolti, altre volte in tagli, acconciature o trecce elaborate. La pelle degli shadar-kai sfoggia sempre tatuaggi o cicatrici rituali, oltre a numerosi piercing. I combattenti preferiscono le armi leggere e dalla forma esotica.

Gli shadar-kai combattono senza curarsi della loro incolumità, ritenendo che la morte venga predestinata alla nascita e non possa essere evitata.

Conoscenze degli shadar-kai

Se supera una prova di Arcano, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: Gli insediamenti di questa specie si possono trovare un po' ovunque nella Coltre Oscura. Villaggi, cittadine e città shadar-kai sono luoghi tetri, popolati da gente spietata e dal cuore gelido che brama il potere e non teme la morte. In effetti, la maggior parte degli shadar-kai abbraccia la morte, confidando che la Regina Corvo manterrà le loro anime al sicuro per molto tempo dopo la dipartita.

CD 20: La società degli shadar-kai è di stampo meritocratico. I risultati e le glorie personali definiscono uno shadar-kai più di famiglia, ricchezza o proprietà. Uno shadar-kai può guadagnare molto potere e prestigio assassinando rivali, uccidendo potenti bestie nel nome della Regina Corvo o compiendo razzie e mietendo anime nel mondo naturale.

CD 25: Tutti gli shadar-kai possiedono la capacità di teletrasportarsi su brevi distanze e riapparire in una forma oscura simile a uno spettro.

Gruppi di incontro

Gli shadar-kai si possono incontrare in compagnia di altri abitatori della Coltre Oscura, in particolare gli oscuri, che hanno il permesso di vivere in mezzo a loro. Inoltre, addomesticano diverse bestie ombra. Nel mondo naturale, gli shadar-kai forgiano spesso alleanze con umanoidi dalle simili inclinazioni allo scopo di compiere atti impuri che facciano loro guadagnare la gloria che cercano.

Incontro di livello 6 (PE 1.250)
- 2 shadar-kai guerrieri delle catene (livello 6 schermagliatore)
- 2 shadar-kai lamatetra (livello 6 appostato)
- 1 wraith della pazzia (livello 6 controllore)

Incontro di livello 8 (PE 1.750)
- 2 shadar-kai fattucchiere (livello 7 schermagliatore)
- 1 shadar-kai combattente (livello 8 soldato)
- 2 sciami di scarabei delle tombe (livello 8 soldato)
- 1 pantera spettrale (livello 9 appostato)

Shadar-kai Guerriero delle Catene **Livello 6 Schermagliatore**
Umanoide ombra Medio PE 250

Iniziativa +9 **Sensi** Percezione +5; visione crepuscolare
PF 68; **Sanguinante** 39
CA 20; **Tempra** 19, **Riflessi** 19, **Volontà** 17
Velocità 6; vedi anche *danza di morte* e *traslazione nell'ombra*

(+) **Catena Spinata** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Portata 2; +11 contro CA; 2d4 + 3 danni.

+ **Danza di Morte** (standard; ricarica ⚅) ✦ **Arma, Necrotico**
Lo shadar-kai guerriero delle catene scatta di 6 quadretti e compie 3 attacchi con la catena spinata in qualsiasi punto durante il suo movimento. Può attaccare un singolo nemico una sola volta, ma infligge 1d6 danni necrotici extra ogni volta che colpisce.

Traslazione nell'Ombra (movimento; incontro) ✦ **Teletrasporto**
Lo shadar-kai guerriero delle catene si teletrasporta di 3 quadretti e diventa evanescente fino all'inizio del suo turno successivo.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune
Abilità Acrobazia +14, Furtività +14

For 17 (+6)	**Des** 18 (+7)	**Sag** 14 (+5)
Cos 12 (+4)	**Int** 10 (+3)	**Car** 11 (+3)

Equipaggiamento armatura di cuoio, catena spinata

Tattiche degli shadar-kai guerrieri delle catene

Un guerriero delle catene utilizza *danza di morte* per aprirsi una via sanguinosa nelle file del nemico prima di mettersi in posizione e compiere attacchi basilari. Se viene circondato dai nemici, impiega *traslazione nell'ombra* per districarsi, mentre aspetta che il suo potere *danza di morte* si ricarichi.

Shadar-kai Lamatetra **Livello 6 Appostato**
Umanoide ombra Medio PE 250

Iniziativa +12 **Sensi** Percezione +5; visione crepuscolare
PF 54; **Sanguinante** 27; vedi anche *velo delle ombre*
CA 20; **Tempra** 17, **Riflessi** 18, **Volontà** 15
Velocità 5; vedi anche *traslazione nell'ombra*

(+) **Spadone** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+11 contro CA; 1d10 + 3 danni; vedi anche *tetro fendente*.

Tetro Fendente
Se lo shadar-kai lamatetra colpisce un bersaglio che non può vederlo, il bersaglio è accecato fino alla fine del turno successivo dello shadar-kai.

Traslazione nell'Ombra (movimento; incontro) ✦ **Teletrasporto**
Lo shadar-kai lamatetra si teletrasporta di 3 quadretti e diventa evanescente fino all'inizio del suo turno successivo.

Velo delle Ombre (movimento; a volontà) ✦ **Illusione**
Lo shadar-kai lamatetra diventa invisibile e si muove fino al proprio valore di velocità. Il lamatetra non può utilizzare questo potere quando è sanguinante.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune
Abilità Acrobazia +14, Furtività +14

For 17 (+6)	**Des** 20 (+8)	**Sag** 15 (+4)
Cos 12 (+4)	**Int** 10 (+3)	**Car** 11 (+3)

Equipaggiamento cotta di maglia, spadone

Tattiche degli shadar-kai lamatetra

Un lamatetra utilizza *velo delle ombre* per diventare invisibile, potendo così colpire dall'occultamento e potenzialmente accecare il suo bersaglio (attivando il suo potere *tetro fendente*). Continua ad attaccare la sua preda accecata, sperando di mantenere la cecità un round dopo l'altro. Se la sua attenzione si rivolge a un altro nemico, utilizza contro quest'ultimo la stessa tattica. Una volta reso sanguinante, un lamatetra ricorre esclusivamente ad attacchi basilari e usa secondo necessità *traslazione nell'ombra* per piazzarsi in una posizione più vantaggiosa dal punto di vista tattico.

(Da sinistra a destra) shadar-kai combattente, shadar-kai lamatetra, shadar-kai fattucchiera e shadar-kai guerriero delle catene

Shadar-kai Fattucchiera **Livello 7 Controllore**
Umanoide ombra Medio PE 300

Iniziativa +6 **Sensi** Percezione +4; visione crepuscolare
PF 77; **Sanguinante** 38
CA 21; **Tempra** 18, **Riflessi** 19, **Volontà** 19
Velocità 6; vedi anche *traslazione nell'ombra*

Tocco di Fuoco Nero (standard; a volontà) ✦ **Fuoco, Necrotico**
+11 contro Riflessi; 2d6 + 4 danni da fuoco e necrotici.

Mente Adombrata (standard; ricarica ⚅) ✦ **Necrotico**
Gittata 10; +11 contro Volontà; 2d6 + 4 danni necrotici, e il bersaglio non possiede linea di visuale verso qualsiasi cosa sia più distante di 2 quadretti da lui (tiro salvezza termina).

Ombra Profonda (standard; mantenere minore; incontro) ✦ **Necrotico**
Aura 2; una coltre di ombre dense e mulinanti circonda la strega. La fattucchiera e qualsiasi altra creatura ombra nell'aura guadagnano occultamento. In aggiunta, i nemici che entrano o iniziano i loro turni nell'aura subiscono 5 danni necrotici, e i nemici (inclusi quelli volanti) considerano l'aura una zona di terreno difficile. La fattucchiera può mantenere l'aura mediante un'azione minore; tuttavia, l'effetto termina se utilizza *traslazione nell'ombra* o si muove più di metà della propria velocità nel suo turno.

Traslazione nell'Ombra (movimento; incontro) ✦ **Teletrasporto**
La shadar-kai fattucchiera si teletrasporta di 3 quadretti e diventa evanescente fino all'inizio del suo turno successivo.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune
Abilità Acrobazia +8, Arcano +12, Furtività +13, Religione +12

For 13 (+4)	**Des** 16 (+6)	**Sag** 12 (+4)
Cos 13 (+4)	**Int** 19 (+7)	**Car** 17 (+6)

Tattiche delle shadar-kai fattucchiere

Le fattucchiere utilizzano *mente adombrata* il più spesso possibile, prendendo di mira per primi gli attaccanti a distanza e costringendo i nemici a impegnare in combattimento ravvicinato con i loro alleati. Mentre aspettano che il loro potere a distanza si ricarichi, attivano *ombra profonda* e attaccano con il *tocco di fuoco nero*.

Shadar-kai Combattente **Livello 8 Soldato**
Umanoide ombra Medio PE 350

Iniziativa +11 **Sensi** Percezione +6; visione crepuscolare
PF 86; **Sanguinante** 43
CA 24; **Tempra** 19, **Riflessi** 20, **Volontà** 17
Velocità 5; vedi anche *traslazione nell'ombra*

Katar (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+13 contro CA; 1d6 + 3 danni (crit 1d6 + 9).

Doppio Attacco (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Lo shadar-kai combattente compie due attacchi con i katar.

Gabbia Tenebrosa (standard; ricarica ⚄)
Lo shadar-kai combattente compie un attacco con il katar. Se colpisce, il combattente compie un attacco secondario, mentre dei filamenti d'ombra si avvolgono intorno al bersaglio. *Attacco secondario:* +11 contro Riflessi; il bersaglio è trattenuto (tiro salvezza termina).

Traslazione nell'Ombra (movimento; incontro) ✦ **Teletrasporto**
Lo shadar-kai combattente si teletrasporta di 3 quadretti e diventa evanescente fino all'inizio del suo turno successivo.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune
Abilità Acrobazia +15, Furtività +15

For 17 (+7)	**Des** 20 (+9)	**Sag** 14 (+6)
Cos 14 (+6)	**Int** 12 (+5)	**Car** 11 (+4)

Equipaggiamento cotta di maglia, 2 katar

Tattiche degli shadar-kai combattenti

Questi shadar-kai impiegano *traslazione nell'ombra* all'inizio della battaglia per materializzarsi vicino a un nemico e compiere un *doppio attacco* contro di lui. Nei round successivi, continuano ad attaccare con i loro katar, utilizzando *gabbia tenebrosa* per trattenere gli avversari particolarmente pericolosi.

CHRIS STEVENS & ESPEN GRUNDETJERN

SIGNORE DEI TESCHI

I SIGNORI DEI TESCHI RADUNANO E COMANDANO I NON MORTI INFERIORI. Lasciati indisturbati, questi esseri ricercano conoscenze di rituali oscuri che possano fare tornare i loro padroni da lungo tempo distrutti, ma si mettono anche al servizio di necromanti e non morti più potenti.

Signore dei Teschi **Livello 10 Artigliere (Guida)**
Umanoide naturale Medio (non morto) PE 500

Iniziativa +8 **Sensi** Percezione +7; scurovisione
Padrone della Tomba (Guarigione) aura 2; gli alleati non morti nell'aura ottengono rigenerazione 5 e un bonus di +2 ai tiri salvezza. Questa aura si dissolve quando viene distrutto il *teschio del dominio sulla morte*.
PF 40; **Sanguinante** 20; vedi anche *triplo teschio*
CA 24; **Tempra** 21, **Riflessi** 22, **Volontà** 23
Immunità malattia, veleno; **Resistenza** 10 necrotico; **Vulnerabilità** 5 radioso
Velocità 6

(+) **Bastone d'Osso** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Necrotico**
+13 contro CA; 1d8 + 2 danni più 1d6 danni necrotici.

Teschio del Terrore Raggelante (minore 1/round; a volontà) ✦ **Freddo, Paura**
Gittata 10; +15 contro Volontà; 1d6 + 3 danni da freddo, e il bersaglio viene spinto di 5 quadretti.

Teschio del Dominio sulla Morte (minore 1/round; a volontà) ✦ **Necrotico**
Gittata 10; il signore dei teschi rianima un servitore non morto distrutto entro la gittata del potere. Il livello del servitore non morto rianimato non deve essere superiore a quello del signore dei teschi +2. Il servitore rianimato si rialza nello spazio dove è caduto (o in qualsiasi spazio adiacente, se quello spazio è occupato) come azione gratuita, possiede tutti i normali punti ferita, e può compiere azioni normalmente nel suo turno successivo.

Teschio della Fiamma Ustionante (minore 1/round; a volontà) ✦ **Fuoco, Necrotico**
Gittata 10; +15 contro Tempra; 2d6 + 3 danni da fuoco e necrotici.

Triplo Teschio ✦ **Guarigione**
Quando un signore dei teschi è ridotto a 0 punti ferita, uno dei suoi teschi (determinato casualmente fra i tre descritti sopra) viene distrutto, e la creatura perde la capacità di utilizzare quel potere. Se la creatura ha ancora dei teschi intatti, recupera immediatamente tutti i suoi punti ferita (40 PF). Quando tutti e tre i teschi sono stati distrutti, il signore dei teschi viene annientato a sua volta.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune
Abilità Intimidire +15, Intuizione +12, Raggirare +15

For 14 (+7)	**Des** 16 (+8)	**Sag** 15 (+7)
Cos 17 (+8)	**Int** 16 (+8)	**Car** 21 (+10)

Equipaggiamento bastone, 3 corone di ferro

TATTICHE DEI SIGNORI DEI TESCHI

Un signore dei teschi viene incontrato quasi sempre in compagnia di diversi non morti inferiori, specialmente gregari scheletri e/o zombi. Evita il combattimento in mischia, preferendo usare tutti e tre i suoi teschi nell'arco di un singolo round.

CONOSCENZE DEI SIGNORI DEI TESCHI

Se supera una prova di Religione, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: Questi esseri sono delle formidabili creature non morte dotate di tre teschi. Ogni teschio possiede un potere differente, e un signore dei teschi sulla soglia della distruzione sacrifica uno dei suoi teschi per mantenere intatto il resto della sua forma. Quando due dei suoi teschi sono stati distrutti, la creatura perde il potere di rigenerarsi in questo modo.

CD 20: I primi signori dei teschi sorsero dalle ceneri della Torre Nera di Vumerion. Nessuno sa dire se furono creati intenzionalmente dal leggendario necromante umano Vumerion o si originarono spontaneamente dalle repellenti energie del suo rifugio crollato. Anche il rituale per creare nuovi signori dei teschi è sopravvissuto alla rovina di Vumerion, finendo nelle mani dei rivali del necromante e di numerose potenti creature non morte.

GRUPPI DI INCONTRO

I signori dei teschi comandano drappelli di non morti inferiori, e occasionalmente servono come luogotenenti di padroni ancora più forti, sia viventi che non morti.

Incontro di livello 10 (PE 2.500)
- ✦ 2 signori dei teschi (livello 10 artigliere)
- ✦ 3 scheletri guardiani delle tombe (livello 10 bruto)

Incontro di livello 12 (PE 3.525)
- ✦ 1 signore dei teschi (livello 10 artigliere)
- ✦ 2 zombi abnormi (livello 8 bruto)
- ✦ 1 signore dei vampiri (livello 11 appostato d'elite)
- ✦ 9 progenie vampiriche fiutasangue (livello 10 gregario)

FRANZ VOHWINKEL

SLAAD

Essendo creature di pura entropia, gli slaad esistono al solo scopo di creare disordine. La loro presa sulla realtà è a dir poco evanescente. I loro pensieri sono annebbiati da immagini di pazzia, sembrano consapevoli di cose che stanno oltre la soglia di percezione delle altre creature, e attaccano senza alcuna provocazione.

Gli slaad si riproducono impiantando embrioni nelle loro vittime. Mentre l'embrione cresce, la creatura ospite soccombe alla follia. Se non viene estirpato, l'embrione si trasforma in un girino slaad che si apre la strada nel cranio del malcapitato ospite, che muore fra atroci tormenti. Per questa ragione, la maggior parte degli esseri viventi teme e odia gli slaad.

Un girino slaad matura in uno slaad adulto (di tipo casuale) nel giro di 1d4 + 3 giorni. Fino ad allora, si ciba di qualsiasi piccola preda che riesca a catturare.

Conoscenze degli slaad

Se supera una prova di Arcano, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 20: Gli slaad usano i loro artigli per impiantare embrioni nelle creature viventi: una infestazione conosciuta come virus caotico. Questi embrioni crescono rapidamente, diventando girini slaad che uccidono i loro ospiti e danno origine a nuovi slaad. Le creature infette soccombono tipicamente alla pazzia prima di morire.

CD 25: Gli slaad non adorano alcun dio, e credono di essere stati le prime creature del cosmo. Gli slaad più ottusi diffondono il caos per istinto, mentre quelli intelligenti lo fanno di proposito.

CD 30: Quando uno slaad viene infuso dalle energie entropiche dell'Abisso, la sua forma corporea viene consumata e si trasforma in uno slaad nero. Gli slaad neri (conosciuti anche come slaad del vuoto) perdono la capacità di diffondere il virus caotico, ma possiedono orripilanti poteri di entropia.

Girino Slaad	**Livello 5 Appostato**
Bestia elementale Piccola	PE 200
Iniziativa +7	**Sensi** Percezione +6; visione crepuscolare
PF 44; **Sanguinante** 22	
CA 21; **Tempra** 18, **Riflessi** 20, **Volontà** 18; vedi anche *scatto caotico*	
Velocità 4	
(+) **Morso** (standard; a volontà)	
+10 contro CA; 1d8 danni, e il girino slaad diventa evanescente fino all'inizio del suo turno successivo.	
Scatto Caotico (interruzione immediata, quando è fatto bersaglio di un attacco in mischia; a volontà)	
Il girino slaad scatta di 2 quadretti.	
Allineamento Caotico malvagio	**Linguaggi** -
Abilità Furtività +8	
For 6 (+0)	**Des** 12 (+3)	**Sag** 9 (+1)
Cos 8 (+1)	**Int** 3 (-2)	**Car** 7 (+0)

Tattiche dei girini slaad

Un girino slaad evita il combattimento con creature più grandi di lui. Quando viene messo alle strette, compie attacchi con il morso. Questi attacchi fanno in modo che la creatura perda momentaneamente la stabilità e diventi evanescente; questo effetto e il potere *scatto caotico* sono meccanismi di difesa che proteggono il girino slaad dagli attacchi nemici.

(Da sinistra in alto, in senso orario) slaad degli artigli, slaad dei crepacci, slaad della maledizione e slaad del sangue

JAMES ZHANG

Slaad Grigio (Slaad dei Crepacci) **Livello 13 Schermagliatore**
Umanoide elementale Medio PE 800

Iniziativa +12 **Sensi** Percezione +7; visione crepuscolare
PF 128; **Sanguinante** 64; vedi anche *flusso planare*
CA 27; **Tempra** 25, **Riflessi** 26, **Volontà** 24
Immunità virus caotico (vedi pagina seguente)
Velocità 6, teletrasporto 4

(+) **Artigli** (standard; a volontà) ✦ **Malattia**
+18 contro CA; 2d8 + 2 danni, e lo slaad compie un attacco secondario contro lo stesso bersaglio. *Attacco secondario:* +16 contro Tempra; se colpisce, il bersaglio contrae il virus caotico (vedi riquadro).

Trasferimento di Condizione (interruzione immediata, quando viene colpito da un attacco che applica qualsiasi condizione; ricarica ⚄ ⚅)
Gittata 5; +16 contro Tempra; le condizioni applicate dall'attacco originale influenzano il bersaglio anziché lo slaad.

Indurre Instabilità Planare (standard; incontro)
Emanazione ravvicinata 3; +16 contro Volontà; 1d8 + 2 danni, e il bersaglio scatta di 3 quadretti e viene buttato a terra prono.

Flusso Planare (gratuita, quando è reso sanguinante per la prima volta; incontro) ✦ **Teletrasporto**
Lo slaad si teletrasporta di 8 quadretti e diventa evanescente fino alla fine del suo turno successivo.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Primordiale
Abilità Atletica +13, Furtività +15
For 15 (+8) **Des** 18 (+10) **Sag** 12 (+7)
Cos 16 (+9) **Int** 9 (+5) **Car** 14 (+8)

Tattiche degli slaad grigi (dei crepacci)

Uno slaad grigio si teletrasporta in una posizione di attacco ai fianchi e attacca con i suoi artigli. Utilizza *trasferimento di condizione* e *indurre instabilità planare* a seconda di quanto richiedono le circostanze.

Quando è reso sanguinante per la prima volta, lo slaad perde momentaneamente la propria presa sulla realtà, scorporandosi e riformandosi in una nuova posizione.

Slaad Rosso (Slaad del Sangue) **Livello 15 Soldato**
Umanoide elementale Grande PE 1.200

Iniziativa +13 **Sensi** Percezione +8; visione crepuscolare
PF 146; **Sanguinante** 73
CA 29; **Tempra** 28, **Riflessi** 29, **Volontà** 25
Immunità virus caotico (vedi pagina seguente)
Velocità 8, teletrasporto 4

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

(+) **Artiglio** (standard; a volontà) ✦ **Malattia**
Portata 2; +21 contro CA; 1d6 + 3 danni, e lo slaad compie un attacco secondario contro lo stesso bersaglio. *Attacco secondario:* +19 contro Tempra; se colpisce, il bersaglio contrae il virus caotico (vedi riquadro).

Balzo Artigliante (standard; ricarica ⚄ ⚅)
Lo slaad scatta di 4 quadretti e compie due attacchi con gli artigli. Se uno o entrambi colpiscono, il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo dello slaad.

Gracidio Orripilante (standard; incontro) ✦ **Paura**
Propagazione ravvicinata 5; +19 contro Tempra; il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo dello slaad.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Primordiale
Abilità Atletica +15, Furtività +16
For 17 (+10) **Des** 19 (+11) **Sag** 12 (+8)
Cos 18 (+11) **Int** 11 (+7) **Car** 15 (+9)

Tattiche degli slaad rossi (del sangue)

Uno slaad rosso salta nel vivo della mischia, usando *balzo artigliante* per attaccare due diversi bersagli, se possibile. Successivamente, impiega *gracidio orripilante* per immobilizzare i nemici e compie attacchi con il morso fino a quando non ha la possibilità di effettuare un altro *balzo artigliante*.

Slaad Blu (Slaad degli Artigli) **Livello 17 Bruto**
Umanoide elementale Grande PE 1.600

Iniziativa +10 **Sensi** Percezione +14; visione crepuscolare
PF 200; **Sanguinante** 100; vedi anche *furia del devastatore*
CA 29; **Tempra** 29, **Riflessi** 25, **Volontà** 24
Immunità virus caotico (vedi pagina seguente)
Velocità 6, teletrasporto 2

(+) **Artigli** (standard; a volontà) ✦ **Malattia**
Portata 2; +20 contro CA; 2d10 + 10 danni, e lo slaad compie un attacco secondario contro lo stesso bersaglio. *Attacco secondario:* +18 contro Tempra; se colpisce, il bersaglio contrae il virus caotico (vedi riquadro).

Scagliare Avversario (standard; a volontà)
Portata 2; +20 contro CA; 1d10 + 10 danni, e il bersaglio slitta di 2 quadretti e viene buttato a terra prono.

Furia del Devastatore (standard, utilizzabile solo quando è sanguinante; incontro)
Lo slaad graffia tutti i nemici entro la sua portata; emanazione ravvicinata 2; +20 contro CA; 1d10 + 10 danni, e lo slaad ottiene 20 punti ferita temporanei.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Primordiale
Abilità Atletica +19, Furtività +15
For 22 (+14) **Des** 15 (+10) **Sag** 13 (+9)
Cos 20 (+13) **Int** 9 (+7) **Car** 11 (+8)

Tattiche degli slaad blu (degli artigli)

Questi slaad si gettano nella mischia, graffiando gli avversari con i loro potenti artigli. Se uno slaad blu è sanguinante e vi sono tre o più nemici entro la sua portata, utilizza *furia del devastatore*.

Slaad Verde (Slaad della Maledizione) **Livello 18 Controllore**
Umanoide elementale Grande PE 2.000

Iniziativa +11 **Sensi** Percezione +17; visione crepuscolare
PF 173; **Sanguinante** 86
CA 32; **Tempra** 30, **Riflessi** 29, **Volontà** 31
Immunità virus caotico (vedi pagina seguente)
Velocità 6, teletrasporto 6

(+) **Artigli** (standard; a volontà) ✦ **Malattia**
Portata 2; +23 contro CA; 2d10 + 3 danni, e lo slaad compie un attacco secondario contro lo stesso bersaglio. *Attacco secondario:* +21 contro Tempra; se colpisce, il bersaglio contrae il virus caotico (vedi riquadro).

Proiettile Caotico (standard; a volontà)
Gittata 10; +21 contro Volontà; 1d20 + 4 danni, e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo dello slaad.

Trasposizione del Bersaglio (standard; ricarica ⚅) ✦ **Teletrasporto**
Gittata 10; +21 contro Riflessi; 1d10 + 5 danni, e il bersaglio è teletrasportato di 10 quadretti in uno spazio non occupato a scelta dello slaad (ed entro la sua linea di visuale).

Gracidio del Caos (standard; incontro)
Emanazione ravvicinata 4; bersagli nemici; +21 contro Tempra; 1d10 + 6 danni, e il bersaglio slitta di 4 quadretti.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Primordiale
Abilità Atletica +17, Furtività +16, Intimidire +18, Raggirare +18
For 17 (+12) **Des** 14 (+11) **Sag** 17 (+12)
Cos 21 (+14) **Int** 15 (+11) **Car** 18 (+13)

Tattiche degli slaad verdi (della maledizione)

Questi slaad preferiscono attaccare i nemici a distanza, confondendoli con *proiettili caotici* e utilizzando *trasposizione del bersaglio* il più spesso possibile per teletrasportare gli avversari in mezzo ai loro alleati. Quando viene circondato da numerosi nemici, uno slaad verde impiega *gracidio del caos* per farli arretrare.

Slaad Nero (Slaad del Vuoto)	**Livello 20 Schermagliatore**
Umanoide elementale Grande	PE 2.800

Iniziativa +10 **Sensi** Percezione +14; visione crepuscolare
PF 191; **Sanguinante** 95; vedi anche *zona dell'oblio*
CA 32; **Tempra** 33, **Riflessi** 30, **Volontà** 29
Immunità virus caotico (vedi pagina seguente); **Resistenza** evanescente
Velocità 6, teletrasporto 3

Artigli (standard; a volontà)
Portata 2; +25 contro CA; 2d10 + 7 danni, e 10 danni continuati (tiro salvezza termina). *Tiro salvezza fallito:* Il bersaglio perde un impulso curativo.

Raggio di Entropia (standard; a volontà)
Gittata 20; +23 contro Riflessi; 2d10 + 3 danni, e il bersaglio è circondato da un sudario di energia crepitante (tiro salvezza termina). Ogni volta che il bersaglio subisce dei danni, il sudario gli infligge 1d10 danni extra.

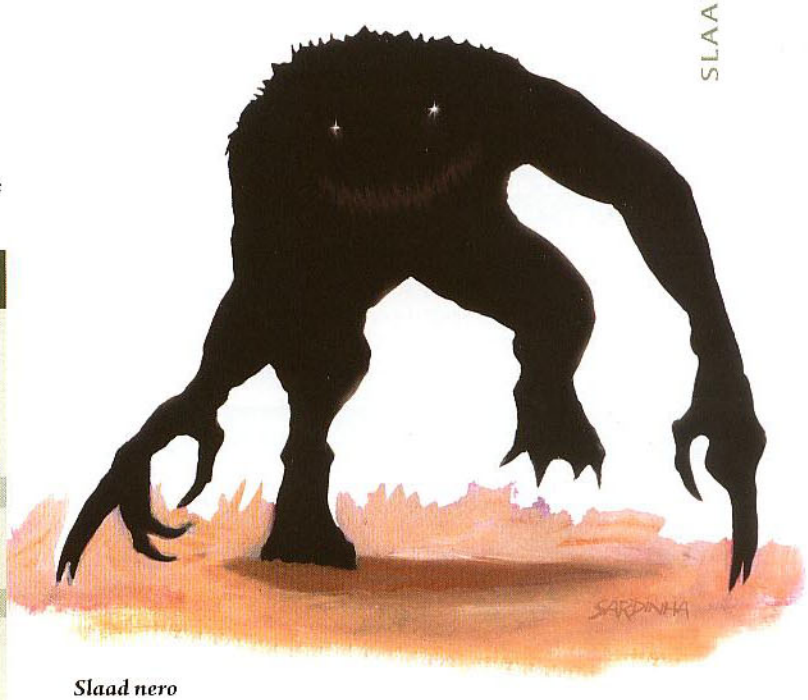
Zona dell'Oblio (quando è ridotto a 0 punti ferita) ✦ **Zona**
Emanazione ravvicinata 2; +18 contro Riflessi; 2d10 + 6 danni. Una massa di vuoto nero riempie la zona, bloccando la linea di visuale e infliggendo 2d10 + 6 danni a qualsiasi creatura che entri o inizi il proprio turno all'interno dell'area. La zona dura fino alla fine dell'incontro.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Primordiale
Abilità Furtività +19

For 24 (+17)	**Des** 18 (+14)	**Sag** 13 (+11)
Cos 23 (+16)	**Int** 11 (+10)	**Car** 17 (+13)

Tattiche degli slaad neri (del vuoto)

Lo slaad nero si teletrasporta da una posizione all'altra, fulminando i nemici con il suo *raggio di entropia* o graffiandoli con gli artigli.



Slaad nero

Gruppi di incontro

Per lo più gli slaad appaiono in compagnia di altri slaad, ma è risaputo che hanno formato fragili alleanze con altre creature per ragioni che pochi riescono a capire.

Incontro di livello 15 (PE 6.400)
- 2 slaad grigi (livello 13 schermagliatore)
- 2 slaad rossi (livello 15 soldato)
- 2 destrachan voce lontana (livello 15 artigliere)

Incontro di livello 19 (PE 12.000)
- 1 slaad nero (livello 20 schermagliatore)
- 2 elementali macigni roccia di fuoco (livello 18 soldato)
- 1 gigante del fuoco forgiatore (livello 18 artigliere)
- 2 segugi infernali fiammeggianti (livello 17 bruto)

Virus caotico

Una creatura in cui viene impiantato un girino slaad contrae il virus caotico. Per evitare ripetizioni, le regole riguardanti questa malattia sono presentate di seguito.

Virus caotico	**Livello 16 Malattia**	**Tenacia Stazionaria CD 26, Miglioramento CD 31**
Il bersaglio è curato.	**Effetto iniziale:** Un embrione slaad viene impiantato nel bersaglio.	Il bersaglio subisce una penalità di -2 alla difesa di Volontà. Quando è sanguinante, il bersaglio soccombe alla pazzia e attacca la creatura più vicina.	Il bersaglio muore, e un girino slaad si scava una strada fuori dal suo cranio.

RICHARD SARDINHA

Privo di senno e non incatenato ai ricordi della sua vita passata, uno spettro esiste solo per estinguere i viventi. Si manifesta sotto forma di apparizione distorta ed evanescente.

Conoscenze degli spettri

Se supera una prova di Religione, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: In vita, gli spettri erano umanoidi abietti e omicidi, sebbene non ricordino nulla del loro passato. A differenza dei fantasmi, non sono legati a un particolare luogo.

Spettro **Livello 4 Appostato**
Umanoide ombra Medio (non morto) PE 175

Iniziativa +8 **Sensi** Percezione +6; scurovisione
Gelo Spettrale (Freddo) aura 1; i nemici nell'aura subiscono una penalità di -2 a tutte le difese.
PF 30; **Sanguinante** 15
CA 16; **Tempra** 16, **Riflessi** 16, **Volontà** 17
Immunità malattia, veleno; **Resistenza** 10 necrotico, evanescente; **Vulnerabilità** 5 radioso
Velocità volo 6 (fluttare); intangibile
(+) **Tocco Spettrale** (standard; a volontà) ✦ **Necrotico**
+7 contro Riflessi; 1d6 + 2 danni necrotici.
⇶ **Sbarramento Spettrale** (standard; ricarica ⚁ ⚀⚀) ✦ **Illusione, Psichico**
Emanazione ravvicinata 2; bersagli nemici; +7 contro Volontà; 2d6 + 2 danni psichici, e il bersaglio viene buttato a terra prono.
Invisibilità (standard; a volontà) ✦ **Illusione**
Lo spettro diventa invisibile finché non attacca o finché non viene colpito da un attacco.
Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Comune
Abilità Furtività +9

For 10 (+2)	**Des** 15 (+4)	**Sag** 8 (+1)
Cos 13 (+3)	**Int** 6 (+0)	**Car** 15 (+4)

Tattiche degli spettri

Uno spettro si muove invisibile fra i nemici e ne colpisce il maggior numero possibile con il suo *sbarramento spettrale*. Finché il potere non si ricarica, lo spettro ricorre a tattiche mordi e fuggi, combinate con il suo *tocco spettrale*.

Spettro Animavuota **Livello 23 Appostato**
Umanoide ombra Medio (non morto) PE 5.100

Iniziativa +23 **Sensi** Percezione +16; scurovisione
Gelo Spettrale (Freddo) aura 1; un nemico che inizia il proprio turno nell'aura subisce 10 danni da freddo e una penalità di -2 a tutte le difese fino all'inizio del suo turno successivo.
PF 115; **Sanguinante** 57
CA 35; **Tempra** 32, **Riflessi** 35, **Volontà** 34
Immunità malattia, veleno; **Resistenza** 30 necrotico, evanescente; **Vulnerabilità** 10 radioso
Velocità volo 8 (fluttare); intangibile
(+) **Tocco Spettrale** (standard; a volontà) ✦ **Necrotico**
+25 contro Riflessi; 2d12 + 6 danni necrotici.
⇶ **Sifone Vitale** (standard; incontro) ✦ **Guarigione, Necrotico**
Propagazione ravvicinata 5; +25 contro Tempra; 2d12 + 6 danni necrotici, e lo spettro animavuota recupera 5 punti ferita per ogni creatura che subisce danni nell'attacco.
Invisibilità (minore 1/round; a volontà) ✦ **Illusione**
Lo spettro animavuota diventa invisibile finché non attacca o finché non viene colpito da un attacco. Rimane invisibile quando utilizza *sifone vitale*.
Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Comune
Abilità Furtività +24

For 12 (+12)	**Des** 26 (+19)	**Sag** 10 (+11)
Cos 19 (+15)	**Int** 11 (+11)	**Car** 23 (+17)

Tattiche degli spettri animavuota

Gli spettri animavuota si avvicinano di soppiatto ai nemici e usano *tocco spettrale* un round dopo l'altro fino a quando non hanno subito 25 o più danni, dopodiché attivano il potere *sifone vitale*. Se viene ferito gravemente, uno spettro animavuota utilizza *invisibilità* per ricollocarsi in una posizione più vantaggiosa dal punto di vista tattico.

Gruppi di incontro

Gli spettri tollerano le creature viventi animate da crudeli istinti omicidi, a patto che vi siano altre prede in arrivo. Si abbarbicano ad altri non morti e alle creature depravate di qualunque tipo.

Incontro di livello 5 (PE 1.000)
- 1 spettro (livello 4 appostato)
- 2 wight strettaletale (livello 4 controllore)
- 2 zombi alaputrida (livello 4 schermagliatore)
- 2 scheletri (livello 3 soldato)

CHRIS STEVENS & ADAM VEHICE

STRANGOLATORE

Gli strangolatori soffocano i passanti sprovveduti con le loro lunghe braccia tentacolari, poi saccheggiano i cadaveri alla ricerca di cibo e gingilli preziosi.

Strangolatore delle Caverne **Livello 4 Appostato**
Umanoide naturale Piccolo PE 175

Iniziativa +9 **Sensi** Percezione +3; scurovisione
PF 41; **Sanguinante** 21
CA 17 (vedi anche *pelle del camaleonte*); **Tempra** 15, **Riflessi** 15, **Volontà** 13
Velocità 6, scalata 6 (arrampicata del ragno)

(+) **Tentacolo Artigliato** (standard; a volontà)
Portata 2; +9 contro CA; 1d8 + 3 danni, e il bersaglio è afferrato (finché non sfugge). Un bersaglio che tenta di sfuggire alla presa subisce una penalità di -4 alla prova.

+ **Strangolamento** (standard; a volontà)
Solo bersagli afferrati; +9 contro Tempra; 1d8 + 3 danni.

Scudo Corporeo (interruzione immediata, quando è bersaglio di un attacco in mischia o a distanza contro Riflessi o CA; si ricarica quando lo strangolatore compie un attacco riuscito con *tentacolo artigliato* o *strangolamento*)
Lo strangolatore delle caverne frappone la vittima afferrata fra sé e l'attacco, rendendola in effetti il bersaglio di quest'ultimo. Lo strangolatore non può usare questo potere per deviare gli attacchi portati da una creatura che sta afferrando in quel momento.

Pelle del Camaleonte (minore; a volontà)
Lo strangolatore delle caverne ottiene occultamento fino all'inizio del suo turno successivo. Non può utilizzare questo potere mentre sta afferrando una creatura o mentre è a sua volta afferrato.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune
Abilità Furtività +10

For 17 (+5)	**Des** 17 (+5)	**Sag** 13 (+3)
Cos 12 (+3)	**Int** 6 (+0)	**Car** 6 (+0)

Tattiche degli strangolatori delle caverne

Questi esseri colpiscono di sorpresa sfruttando la loro portata per trarne il massimo vantaggio. Si aggrappano il più a lungo possibile alle vittime usando *scudo corporeo* per proteggersi mentre le soffocano.

Strangolatore dei Boschi Fatati **Livello 12 Appostato**
Umanoide fatato Medio PE 700

Iniziativa +14 **Sensi** Percezione +7; scurovisione
PF 91; **Sanguinante** 45
CA 24; **Tempra** 22, **Riflessi** 22, **Volontà** 19
Velocità 8 (camminare nelle foreste), scalata 8 (arrampicata del ragno)

(+) **Tentacolo Artigliato** (standard; a volontà)
Portata 3; +17 contro CA; 2d6 + 4 danni, e il bersaglio è afferrato (finché non sfugge). Un bersaglio che tenta di sfuggire alla presa subisce una penalità di -4 alla prova. Lo strangolatore dei boschi fatati può afferrare fino a 2 creature alla volta.

+ **Strangolamento** (standard; a volontà)
Fino a 2 bersagli afferrati; +17 contro Tempra; 2d8 + 4 danni. Lo strangolatore dei boschi fatati compie un attacco separato contro ciascun bersaglio.

✲ **Viticci Incatenanti** (standard; ricarica ⚅)
Emanazione ad area 3 entro 10; i viticci nelle vicinanze si animano e intrappolano i nemici dello strangolatore dei boschi fatati; +15 contro Riflessi; il bersaglio è trattenuto (tiro salvezza termina).

Scudo Corporeo (interruzione immediata, quando è bersaglio di un attacco in mischia o a distanza contro Riflessi o CA; si ricarica quando lo strangolatore compie un attacco riuscito con *tentacolo artigliato* o *strangolamento*)
Lo strangolatore dei boschi fatati frappone la vittima afferrata fra sé e l'attacco, rendendola in effetti il bersaglio di quest'ultimo. Lo strangolatore non può usare questo potere per deviare gli attacchi portati da una creatura che sta afferrando in quel momento.

Pelle del Camaleonte (minore; a volontà)
Lo strangolatore dei boschi fatati ottiene occultamento fino all'inizio del suo turno successivo. Non può utilizzare questo potere mentre sta afferrando una creatura o mentre è a sua volta afferrato.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Elfico
Abilità Furtività +15

For 19 (+10)	**Des** 18 (+10)	**Sag** 13 (+7)
Cos 13 (+7)	**Int** 6 (+4)	**Car** 6 (+4)

Tattiche degli strangolatori dei boschi fatati

Queste creature si nascondono nella vegetazione con *pelle del camaleonte*, assalendo le prede quando sono a portata. Quando deve fronteggiare diversi nemici, uno strangolatore dei boschi fatati impiega i suoi *viticci incatenanti* per bloccarne il maggior numero possibile, mentre soffoca uno o due di loro.

Conoscenze degli strangolatori

Se supera una prova di Arcano o Natura, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: Le braccia e le gambe di uno strangolatore contengono numerose articolazioni cartilaginee, che consentono loro di flettersi come se fossero tentacoli. Pertanto, i movimenti di uno strangolatore hanno una peculiare qualità fluida e rotolante.

Gruppi di incontro

Gli strangolatori non fanno gruppo con i loro simili. Goblin, gnoll e altri umanoidi malvagi impiegano gli strangolatori come sentinelle e assassini, pagando i loro nefasti servigi con cibo e tesori.

Incontro di livello 4 (PE 950)
- 2 strangolatori delle caverne (livello 4 appostato)
- 3 hobgoblin soldati (livello 3 soldato)
- 1 hobgoblin incantatore (livello 3 controllore)

Esperte conoscitrici della magia oscura e delle maledizioni, le streghe scelgono talvolta di servire esseri malvagi più potenti in qualità di consigliere e indovine. Le streghe sono esseri fatati crudeli e pericolosi che infestano la Selva Fatata e i luoghi solitari del mondo. Quasi tutte le streghe sono meschine tiranne che preferiscono intimidire i mostri più deboli e fomentare complotti malvagi contro i mortali abbastanza sfortunati da vivere nelle loro vicinanze.

Conoscenze delle streghe

Se supera una prova di Arcano, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: Le streghe conoscono rituali oscuri che consentono loro di scrutare luoghi lontani, leggere il futuro, manipolare il clima o lanciare maledizioni su coloro che le fanno arrabbiare. Si radunano in piccoli gruppi chiamati congreghe, combinando la loro conoscenza rituale.

CD 20: Le streghe sono manifestazioni viventi della bruttezza della natura, così come gli eladrin incarnano la sua bellezza. Sgradevoli e intriganti, vogliono distruggere coloro che sono felici nella vita. Adorano collezionare tesori e concedono spesso informazioni o liberano prigionieri in cambio di oggetti preziosi.

Gruppi di incontro

Qualsiasi tipo di strega si potrebbe incontrare mentre spadroneggia su creature stupide come troll o ogre, o mentre offre consiglio a esseri più potenti come i giganti.

Incontro di livello 9 (PE 2.000)
- 2 streghe ululanti (livello 7 controllore)
- 2 gnoll flagelli demoniaci (livello 8 bruto)
- 2 demoni barlgura (livello 8 bruto)

Incontro di livello 10 (PE 2.600)
- 1 strega degli acquitrini (livello 10 schermagliatore)
- 1 basilisco occhio venefico (livello 10 artigliere)
- 2 cumuli striscianti (livello 9 bruto)
- 2 troll (livello 9 bruto)

Strega degli acquitrini

WAYNE REYNOLDS

Strega Ululante — **Livello 7 Controllore**
Umanoide fatato Medio — PE 300

Iniziativa +7 — **Sensi** Percezione +10; visione crepuscolare
Bisbigli Perniciosi (Psichico) aura 5; un nemico che termini il proprio turno nell'aura subisce 1d6 danni psichici.
PF 83; **Sanguinante** 41; vedi anche *grido di dolore*
CA 21; **Tempra** 20, **Riflessi** 19, **Volontà** 18
Resistenza 10 tuono
Velocità 6; vedi anche *passo fatato*

(+) **Bastone Ferrato** (standard; a volontà) ✦ **Fuoco**
+9 contro CA; 1d8 + 4 danni.

Ululato (standard; a volontà) ✦ **Tuono**
Propagazione ravvicinata 5; +10 contro Tempra; 1d6 + 4 danni da tuono, e il bersaglio viene spinto di 3 quadretti.

Grido di Dolore (standard; si ricarica quando è resa sanguinante per la prima volta) ✦ **Tuono**
Propagazione ravvicinata 5; +8 contro Tempra; 3d6 + 4 danni da tuono, o 3d6 + 9 danni da tuono se la strega ululante è sanguinante. *Mancato:* Danni dimezzati.

Cambiare Forma (minore; a volontà) ✦ **Metamorfosi**
Una strega ululante può alterare la sua forma fisica per assumere le sembianze di una vecchia appartenente a qualsiasi razza umanoide Media (vedi "Cambiare forma," pagina 280).

Passo Fatato (movimento; incontro) ✦ **Teletrasporto**
La strega ululante può teletrasportarsi di 10 quadretti.

Allineamento Malvagio — **Linguaggi** Comune, Elfico
Abilità Intimidire +11, Intuizione +10, Natura +10, Raggirare +11

For 18 (+7)	**Des** 18 (+7)	**Sag** 15 (+5)
Cos 19 (+7)	**Int** 12 (+4)	**Car** 16 (+6)

Equipaggiamento bastone ferrato

Tattiche delle streghe ululanti

Una strega ululante preferisce rimanere a distanza, attaccando prima col suo *grido di dolore* e subito dopo usando *ululato*. Quando viene messa alle strette, la strega ricorre al suo *passo fatato* per fuggire.

Strega degli Acquitrini — **Livello 10 Schermagliatore**
Umanoide fatato Medio (acquatico) — PE 500

Iniziativa +11 — **Sensi** Percezione +7; visione crepuscolare
Presenza Malsana aura 3; i nemici nell'aura recuperano solo metà dei normali punti ferita quando spendono impulsi curativi.
PF 107; **Sanguinante** 53; vedi anche *artigli squarcianti*
CA 24; **Tempra** 23, **Riflessi** 21, **Volontà** 19
Velocità 8 (camminare nelle paludi), nuoto 8

(+) **Artiglio** (standard; a volontà)
+15 contro CA; 1d8 + 6 danni.

Artigli Squarcianti (standard; si ricarica quando è resa sanguinante per la prima volta)
La strega degli acquitrini compie due attacchi con gli artigli contro lo stesso bersaglio; se entrambi gli artigli colpiscono, la strega infligge 5 danni extra al bersaglio.

Cambiare Forma (minore; a volontà) ✦ **Metamorfosi**
Una strega degli acquitrini può alterare la sua forma fisica per assumere le sembianze di una attraente giovane elfa, mezzelfa, eladrin o umana (vedi "Cambiare forma," pagina 280).

Carica Evasiva
La strega degli acquitrini scatta di 2 quadretti dopo avere caricato.

Allineamento Malvagio — **Linguaggi** Comune, Elfico
Abilità Furtività +14, Intimidire +12, Natura +12

For 22 (+11)	**Des** 18 (+9)	**Sag** 15 (+7)
Cos 19 (+9)	**Int** 12 (+6)	**Car** 14 (+7)

Equipaggiamento bastone ferrato

Tattiche delle streghe degli acquitrini

Una strega degli acquitrini fa a pezzi le vittime con gli artigli in una serie di attacchi mordi e fuggi, utilizzando *carica evasiva* per allontanarsi dai nemici.

Strega della morte

Strega Notturna	**Livello 14 Appostato**
Umanoide fatato Medio	PE 1.000

Iniziativa +15 **Sensi** Percezione +10; scurovisione
Sudario della Notte aura 5; le luci intense nell'aura vengono ridotte a fioche, e le luci fioche diventano oscurità.
PF 109; **Sanguinante** 54
CA 27; **Tempra** 28, **Riflessi** 26, **Volontà** 26
Velocità 8

Artiglio (standard; a volontà)
+19 contro CA; 1d6 + 6 danni. Se la strega notturna possiede vantaggio in combattimento sul bersaglio, il bersaglio è anche stordito (tiro salvezza termina).

Sogni di Tormento (standard; a volontà) ✦ **Psichico**
La strega notturna si muove nello spazio di una creatura stordita o svenuta e compie un attacco contro di essa: +18 contro Volontà; 3d6 + 4 danni psichici, e la strega notturna scompare insinuandosi nella mente del bersaglio. Mentre si trova in questo stato, la strega notturna viene rimossa dal gioco e non fa nulla nei turni successivi a parte infliggere altri 3d6 + 4 danni psichici al bersaglio (non è richiesto alcun tiro per colpire). Finché il bersaglio rimane stordito o svenuto, la strega notturna non può essere attaccata. Quando il bersaglio non è più stordito o svenuto, oppure quando muore, la strega notturna ricompare adiacente al bersaglio ed è evanescente fino alla fine del suo turno successivo.

Onda di Sonnolenza (standard; ricarica ⚅) ✦ **Psichico, Sonno**
Propagazione ravvicinata 5; +17 contro Volontà; 1d8 + 3 danni psichici, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina). *Primo tiro salvezza fallito:* Il bersaglio sviene (nessun tiro salvezza).

Cambiare Forma (minore; a volontà) ✦ **Metamorfosi**
Una strega notturna può alterare la sua forma fisica per assumere le sembianze di una vecchia appartenente a qualsiasi razza umanoide Media (vedi "Cambiare forma," pagina 280).

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Elfico
Abilità Arcano +14, Furtività +16, Intimidire +16, Raggirare +16

For 22 (+13)	**Des** 18 (+11)	**Sag** 17 (+10)
Cos 19 (+11)	**Int** 14 (+9)	**Car** 18 (+11)

Tattiche delle streghe notturne

Una strega notturna utilizza il suo potere *cambiare forma* per assumere un aspetto benigno, attirando i nemici entro la gittata della sua *onda di sonnolenza*. Subito dopo, la strega si insinua nei sogni di una vittima svenuta per distruggerne la mente con orribili incubi, di solito mentre i suoi sgherri o alleati impediscono agli amici della vittima di interferire.

Strega della Morte	**Livello 18 Soldato**
Umanoide fatato Medio	PE 2.000

Iniziativa +15 **Sensi** Percezione +12; visione crepuscolare
PF 171; **Sanguinante** 85; vedi anche *risucchio vitale*
CA 34; **Tempra** 34, **Riflessi** 31, **Volontà** 32
Resistenza 10 necrotico
Velocità 6

Artiglio (standard; a volontà) ✦ **Necrotico**
+24 contro CA; 1d8 + 7 danni necrotici, e il bersaglio è marchiato e non può spendere impulsi curativi o recuperare punti ferita fino alla fine del turno successivo della strega della morte.

Risucchio Vitale (standard; ricarica ⚄ ⚅ ⚅) ✦ **Guarigione, Necrotico**
Propagazione ravvicinata 3; +22 contro Tempra; 1d8 + 4 danni necrotici, e la strega della morte recupera 5 punti ferita per ogni creatura danneggiata da questo attacco.

Cambiare Forma (minore; a volontà) ✦ **Metamorfosi**
Una strega notturna può alterare la sua forma fisica per assumere le sembianze di una femmina appartenente a qualsiasi razza umanoide Media (vedi "Cambiare forma," pagina 280).

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Elfico
Abilità Intimidire +19, Intuizione +17, Natura +17, Raggirare +19

For 25 (+16)	**Des** 18 (+13)	**Sag** 17 (+12)
Cos 19 (+13)	**Int** 16 (+12)	**Car** 20 (+14)

Tattiche delle streghe della morte

La strega della morte adora combattere in mischia, e utilizza *risucchio vitale* più spesso che può.

Strega notturna

SILVI PRESCOTT/WAYNE REYNOLDS

TESCHIO INFUOCATO

Creati a partire dai crani di maghi e altri incantatori, i teschi infuocati svolgono le mansioni di guardiani non morti intelligenti.

Teschio Infuocato	**Livello 8 Artigliere**
Animato naturale Minuscolo (non morto)	PE 350

Iniziativa +7 **Sensi** Percezione +11
PF 70; **Sanguinante** 35
Rigenerazione 5
CA 21; **Tempra** 18, **Riflessi** 23, **Volontà** 21
Immunità malattia, veleno; **Resistenza** 10 fuoco, 5 necrotico; **Vulnerabilità** 5 radioso
Velocità volo 10 (fluttuare)

(+) **Morso Infuocato** (standard; a volontà) ✦ **Fuoco**
Portata 0; +10 contro CA; 1 danno più 1d8 danni da fuoco.

Raggio di Fiamme (standard; a volontà) ✦ **Fuoco**
Gittata 10; +12 contro Riflessi; 2d6 + 6 danni da fuoco.

Palla di Fuoco (standard; incontro) ✦ **Fuoco**
Emanazione ad area 3 entro 20; +12 contro Riflessi; 3d6 + 6 danni da fuoco. *Mancato:* Danni dimezzati. Il teschio infuocato può escludere due alleati dagli effetti di questo potere.

Mano Magica (minore; a volontà) ✦ **Evocazione**
Come il potere del mago *mano magica* (*Manuale del Giocatore* 117).

Illuminazione
Il teschio infuocato emette luce intensa fino a 5 quadretti, ma può ridurre la propria luminosità a luce fioca fino a 2 quadretti come azione gratuita.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune, un altro
Abilità Furtività +12

For 5 (+1)	**Des** 16 (+7)	**Sag** 14 (+6)
Cos 16 (+7)	**Int** 22 (+10)	**Car** 20 (+9)

Tattiche dei teschi infuocati

Il teschio infuocato utilizza la propria velocità di volo per restare fuori tiro delle armi da mischia mentre prende di mira i nemici con i suoi poteri *raggio di fiamme* e *palla di fuoco*. Può manipolare gli oggetti con il suo potere *mano magica*; in combattimento, il teschio infuocato sfrutta questo potere per tirare leve di trappole, innescare nuovamente trappole già azionate, chiudere porte e così via.

Teschio Infuocato Superiore	**Livello 24 Artigliere**
Animato naturale Piccolo (non morto)	PE 6.050

Iniziativa +19 **Sensi** Percezione +22; vista reale 6
PF 174; **Sanguinante** 87
Rigenerazione 10
CA 37; **Tempra** 34, **Riflessi** 39, **Volontà** 37
Immunità malattia, veleno; **Resistenza** 20 fuoco, 10 necrotico; **Vulnerabilità** 5 radioso
Velocità volo 10 (fluttuare)

(+) **Morso Infuocato** (standard; a volontà) ✦ **Fuoco**
+26 contro CA; 1d4 danni più 2d6 danni da fuoco.

Raggio di Fiamme (standard; a volontà) ✦ **Fuoco**
Gittata 20; +28 contro Riflessi; 2d8 + 10 danni da fuoco, e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del teschio infuocato superiore.

Tempesta di Fuoco (standard; incontro) ✦ **Fuoco**
Emanazione ad area 4 entro 20; +27 contro Riflessi; 3d6 + 10 danni da fuoco. *Mancato:* Danni dimezzati. La tempesta di fuoco blocca la linea di visuale, infligge 10 danni da fuoco a qualunque creatura che inizi il proprio turno al suo interno, e scompare alla fine del turno successivo del teschio infuocato superiore. Il teschio infuocato superiore può escludere i suoi alleati dagli effetti di questo potere.

Mano Magica (minore; a volontà) ✦ **Evocazione**
Come il potere del mago *mano magica* (*Manuale del Giocatore* 117).

Illuminazione
Il teschio infuocato superiore emette luce intensa fino a 5 quadretti, ma può ridurre la propria luminosità a luce fioca fino a 2 quadretti come azione gratuita.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune, un altro
Abilità Furtività +24

For 10 (+12)	**Des** 25 (+19)	**Sag** 21 (+17)
Cos 24 (+19)	**Int** 30 (+22)	**Car** 28 (+21)

Tattiche dei teschi infuocati superiori

I teschi infuocati superiori usano *tempesta di fuoco* all'inizio della battaglia, poi bruciano i nemici con *raggio infuocato*.

Conoscenze dei teschi infuocati

Se supera una prova di Religione, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: I rituali per creare i teschi infuocati sono antichi, pertanto questi esseri esistono nei luoghi di cui la storia ha perso il ricordo. I teschi infuocati potrebbero anche conoscere segreti e informazioni misteriose.

Gruppi di incontro

Un teschio infuocato è un non morto creato magicamente, e pertanto si potrebbe trovare in compagnia di qualsiasi essere che sia capace di crearlo o comandarlo.

Incontro di livello 8 (PE 1.750)
- 1 teschio infuocato (livello 8 artigliere)
- 2 mummie guardiane (livello 8 bruto)
- 1 oni infestatore notturno (livello 8 controllore d'elite)

RON SPEARS

TIEFLING

Un tempo i tiefling erano umani, e devono la loro genìa immonda a un patto infernale stretto moltissimi anni fa. Separati dall'umanità a causa delle ambizioni dei loro antenati troppo zelanti, i tiefling tendono a essere opportunisti tenaci e autosufficienti.

Tiefling Eretico **Livello 6 Artigliere**
Umanoide naturale Medio PE 250

Iniziativa +8 **Sensi** Percezione +6; visione crepuscolare
PF 60; **Sanguinante** 30
CA 20; **Tempra** 17, **Riflessi** 18, **Volontà** 18
Resistenza 11 fuoco
Velocità 6

(+) **Pugnale** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+10 contro CA (+11 contro un bersaglio sanguinante); 1d4 + 2 danni.

(✧) **Fuoco Impuro** (standard; a volontà) ✦ **Fuoco**
Gittata 10; +9 contro Riflessi (+10 contro un bersaglio sanguinante); 1d8 + 5 danni da fuoco, e 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

✧ **Maledizione del Serpente** (standard; incontro) ✦ **Illusione, Psichico**
Gittata 10; numerosi serpenti illusori si materializzano e attaccano il bersaglio; +9 contro Volontà (+10 contro un bersaglio sanguinante); 1d6 + 5 danni psichici, e 5 danni psichici continuati (tiro salvezza termina).

Mantello della Fuga (reazione immediata, quando il tiefling eretico viene colpito da un attacco in mischia; a volontà) ✦ **Teletrasporto**
Il tiefling eretico si teletrasporta di 5 quadretti.

Collera Infernale (minore; incontro)
Il tiefling eretico riceve un bonus di potere +1 al prossimo tiro per colpire contro un nemico che lo abbia colpito dopo l'ultimo turno del tiefling eretico. Se l'attacco colpisce e infligge danni, il tiefling eretico infligge 5 danni extra.

Allineamento Qualsiasi **Linguaggi** Comune
Abilità Furtività +15, Intuizione +11, Raggirare +15

For 15 (+5)	**Des** 20 (+8)	**Sag** 16 (+6)
Cos 18 (+7)	**Int** 13 (+4)	**Car** 20 (+8)

Equipaggiamento pugnale

Tattiche dei tiefling eretici

Un tiefling eretico prende di mira un nemico potente con il suo potere *maledizione del serpente*, poi scaglia *fuoco impuro* un round dopo l'altro. Evita il combattimento in mischia usando il suo potere *mantello della fuga*.

Conoscenze dei tiefling

Se supera una prova di Storia, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: I nobili dell'antico impero umano di Bael Turath fecero patti con i diavoli in cambio del potere di combattere i loro nemici e conquistare il mondo. Questi patti corruppero non solo l'aristocrazia del tempo, ma anche i suoi discendenti. Da questo empio accordo ebbe origine la razza dei tiefling.

Gruppi di incontro

I tiefling si associano a chiunque, sebbene di rado si fidino dei loro cosiddetti alleati.

Incontro di livello 8 (PE 1.650)
- 1 tiefling eretico (livello 6 artigliere)
- 1 tiefling lamascura (livello 7 appostato)
- 2 cambion spada infernale (livello 8 bruto)
- 1 succube (livello 9 controllore)

WILLIAM O'CONNOR

Tiefling Lamascura **Livello 7 Appostato**
Umanoide naturale Medio PE 300

Iniziativa +12 **Sensi** Percezione +5; visione crepuscolare
PF 64; **Sanguinante** 32
CA 20; **Tempra** 17, **Riflessi** 19, **Volontà** 17
Resistenza 12 fuoco
Velocità 6; vedi anche *mantello degli appostamenti*

(+) **Spada Corta Avvelenata** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Veleno**
+12 contro CA (+13 contro un bersaglio sanguinante); 1d6 + 5 danni, e il tiefling lamascura compie un attacco secondario contro lo stesso bersaglio. *Attacco secondario:* +10 contro Tempra; 5 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).

Mantello degli Appostamenti (movimento; ricarica ⚅) ✦ **Teletrasporto**
Il tiefling lamascura si teletrasporta di 5 quadretti e diventa invisibile fino alla fine del suo turno successivo.

Collera Infernale (minore; incontro)
Il tiefling lamascura riceve un bonus di potere +1 al prossimo tiro per colpire contro un nemico che lo abbia colpito dopo l'ultimo turno del tiefling lamascura. Se l'attacco colpisce e infligge danni, il tiefling lamascura infligge 3 danni extra.

Allineamento Qualsiasi **Linguaggi** Comune
Abilità Furtività +15, Raggirare +13

For 13 (+4)	**Des** 20 (+8)	**Sag** 14 (+5)
Cos 16 (+6)	**Int** 13 (+4)	**Car** 16 (+6)

Equipaggiamento armatura di cuoio, spada corta avvelenata

Tattiche dei tiefling lamascura

Un tiefling lamascura resta nascosto quanto basta per spalmare la sua lama di veleno infernale. Utilizza *mantello degli appostamenti* nei momenti opportuni per ottenere il vantaggio in combattimento.

I TOPI PREFERISCONO VIVERE SOTTO TERRA, salendo in superficie solo di notte. Si aggirano nelle fogne e nei vicoli bui di villaggi e città, attratti dall'abbondanza di cibo, e di tanto in tanto infestano caverne oscure, ruderi e boschetti adombrati nelle terre selvagge.

Conoscenze dei topi

Se supera una prova di Natura, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: I topi sono sacri a Torog, il Re Strisciante. La loro presenza è indice di epidemie, marciume e collasso nelle città decadenti.

Topo Gigante — **Livello 1 Gregario**
Bestia naturale Piccola — PE 25

Iniziativa +3 — **Sensi** Percezione +5; visione crepuscolare
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.
CA 15; **Tempra** 13, **Riflessi** 15, **Volontà** 12
Velocità 6, scalata 3
(+) **Morso** (standard; a volontà)
+6 contro CA; 3 danni.
Allineamento Senza allineamento — **Linguaggi** -
For 12 (+1) — **Des** 17 (+3) — **Sag** 10 (+0)
Cos 12 (+1) — **Int** 2 (-4) — **Car** 6 (-2)

Tattiche dei topi giganti

I topi giganti assalgono in massa il bersaglio più vicino, voltandosi e scappando quando circa metà dei loro sono stati uccisi.

Topo Feroce — **Livello 1 Bruto**
Bestia naturale Media — PE 100

Iniziativa +2 — **Sensi** Percezione +5; visione crepuscolare
PF 38; **Sanguinante** 19
CA 15; **Tempra** 15, **Riflessi** 13, **Volontà** 11
Immunità febbre lurida (vedi sotto)
Velocità 6, scalata 3
(+) **Morso** (standard; a volontà) ✦ **Malattia**
+4 contro CA; 1d6 + 2 danni, e il bersaglio contrae la febbre lurida (vedi sotto).
Allineamento Senza allineamento — **Linguaggi** -
Abilità Furtività +7
For 14 (+2) — **Des** 15 (+2) — **Sag** 10 (+0)
Cos 18 (+4) — **Int** 3 (-4) — **Car** 6 (-2)

Tattiche dei topi feroci

I topi feroci sono creature furtive che amano cacciare in piccoli branchi, avvicinandosi di soppiatto alle prede e assalendo in massa una creatura alla volta.

Sciame di Topi — **Livello 2 Schermagliatore**
Bestia naturale Media (sciame) — PE 125

Iniziativa +6 — **Sensi** Percezione +6; visione crepuscolare
Attacco dello Sciame aura 1; lo sciame di topi compie un attacco basilare come azione gratuita contro ogni nemico che inizia il suo turno nell'aura.
PF 36; **Sanguinante** 18
CA 15; **Tempra** 12, **Riflessi** 14, **Volontà** 11
Resistenza danni dimezzati dagli attacchi in mischia e a distanza; **Vulnerabilità** 5 contro attacchi ravvicinati e ad area
Velocità 4, scalata 2
(+) **Sciame di Denti** (standard; a volontà)
+6 contro CA; 1d6 + 3 danni, e 3 danni continuati (tiro salvezza termina).
Allineamento Senza allineamento — **Linguaggi** -
For 12 (+2) — **Des** 17 (+4) — **Sag** 10 (+1)
Cos 12 (+2) — **Int** 2 (-3) — **Car** 9 (+0)

Tattiche degli sciami di topi

Gli sciami di topi sono avversari più feroci e determinati dei normali topi, sopraffacendo con la forza del numero qualsiasi cosa che sembri adatta come pasto.

Gruppi di incontro

Coboldi e goblin a volte impiegano i topi in trappole diaboliche concepite per finire gli avventurieri sfortunati che cadono dentro fosse con spuntoni o caverne mezze allagate. I topi mostruosi accompagnano inoltre i topi mannari nelle loro scorrerie.

Incontro di livello 3 (PE 750)
- ✦ 2 coboldi frombolieri (livello 1 artigliere)
- ✦ 2 sciami di topi (livello 2 schermagliatore)
- ✦ 3 topi feroci (livello 1 bruto)

WARREN MAHY

Febbre Lurida — Livello 3 Malattia — **Tenacia Stazionaria CD 16, Miglioramento CD 21**

Il bersaglio è curato. ◀ **Effetto iniziale:** Il bersaglio perde 1 impulso curativo. ◀▶ Il bersaglio subisce una penalità di -2 a CA, difesa di Tempra e difesa di Riflessi. ▶ **Stato finale:** Il bersaglio subisce una penalità di -2 a CA, difesa di Tempra e difesa di Riflessi. Il bersaglio perde tutti gli impulsi curativi e non può recuperare punti ferita.

TREANT

Un treant ha l'aspetto di un albero animato con un volto umanoide inserito nel tronco. Quando resta immobile, è facile scambiarlo per un albero comune.

I treant si considerano i guardiani delle foreste. Alcuni si oppongono violentemente a ogni intruso, mentre altri combattono solo coloro che tagliano o bruciano gli alberi.

Treant radicenera: Questo treant sembra un albero morto con foglie marroni accartocciate ancora appese ai suoi rami scheletrici. La corteccia e le radici sono nere, e i suoi occhi sono pertugi gelidi e privi di vita.

Conoscenze dei treant

Se supera una prova di abilità, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

Natura CD 20: I treant sono di solito amichevoli con le persone che rispettano i boschi.

Religione CD 25: Un trant radicenera è una orrenda creatura non morta. Le foreste infestate da questi esseri sono luoghi maledetti e desolati, in cui i non morti si aggirano copiosi.

Gruppi di incontro

Elfi, driadi, satiri e altri esseri fatati si alleano comunemente con i treant, e li aiutano a difendere la foresta. I non morti vengono invece incontrati spesso nei pressi dei treant radicenera.

Incontro di livello 19 (PE 12.000)

- 1 treant radicenera (livello 19 soldato d'elite)
- 2 wight massacratori (livello 18 bruto)
- 2 wraith spada (livello 17 appostato)

LARS GRANT WEST

Treant — **Livello 16 Controllore d'elite**
Bestia magica fatata Enorme (vegetale) — PE 2.800

Iniziativa +9 — **Sensi** Percezione +15; visione crepuscolare
Radici Intralcianti aura 3; i nemici non volanti considerano l'area di effetto una zona di terreno difficile.
PF 316; **Sanguinante** 158
CA 32; **Tempra** 32, **Riflessi** 27, **Volontà** 32
Vulnerabilità fuoco (quando subisce danni da fuoco, un treant subisce anche 5 danni da fuoco continuati [tiro salvezza termina]).
Tiri salvezza +2
Velocità 8 (camminare nelle foreste)
Punti azione 1

(+) **Schianto** (standard; a volontà)
Portata 3; +21 contro CA; 1d10 + 7 danni.

Risvegliare la Foresta (standard; mantenere minore; incontro) ✦ **Zona**
Emanazione ad area 3 entro 10; gli alberi prendono vita e attaccano i nemici del treant presenti nella zona; +21 contro CA; 1d10 + 7 danni. Il treant compie nuovi tiri per colpire quando mantiene la zona.

Pestata Squassaterra (standard; incontro)
Emanazione ravvicinata 2; +19 contro Tempra; 2d6 + 7 danni, e il bersaglio viene buttato a terra prono se è di taglia Media o inferiore. *Mancato:* Danni dimezzati, e il bersaglio non viene buttato a terra.

Allineamento Senza allineamento — **Linguaggi** Elfico
Abilità Furtività +14, Natura +20

For 24 (+15)	**Des** 12 (+9)	**Sag** 24 (+15)
Cos 22 (+14)	**Int** 14 (+10)	**Car** 12 (+9)

Tattiche dei treant

Un treant utilizza *risvegliare la foresta* all'inizio della battaglia e spende un'azione minore nei round successivi per mantenere il potere. Nel frattempo, compie attacchi di schianto. Se viene circondato da numerosi combattenti in mischia, il treant impiega la *pestata squassaterra*.

Treant Radicenera — **Livello 19 Soldato d'elite**
Bestia magica fatata Enorme (non morto, vegetale) — PE 4.800

Iniziativa +13 — **Sensi** Percezione +13; visione crepuscolare
Aura della Radice Nera (Guarigione, Necrotico) aura 2; i nemici che si trovano nell'aura all'inizio dei loro turni subiscono 10 danni necrotici, mentre gli alleati non morti nell'aura all'inizio dei loro turni recuperano 10 punti ferita.
PF 368; **Sanguinante** 184
CA 36; **Tempra** 34, **Riflessi** 29, **Volontà** 32
Vulnerabilità fuoco (quando subisce danni da fuoco, un treant radicenera subisce anche 5 danni da fuoco continuati [tiro salvezza termina]).
Tiri salvezza +2
Velocità 6 (camminare nelle foreste)
Punti azione 1

(+) **Schianto** (standard; a volontà) ✦ **Necrotico**
Portata 3; +25 contro CA; 1d12 + 8 danni, e 5 danni necrotici continuati (tiro salvezza termina).

Radici Avvinghianti (minore; a volontà)
Portata 4; +23 contro Riflessi; il bersaglio viene buttato a terra prono ed è trattenuto (tiro salvezza termina). Se il treant radicenera si muove, slitta o viene spinto a più di 4 quadretti dal bersaglio, quest'ultimo non è più trattenuto.

Allineamento Senza allineamento — **Linguaggi** Elfico
Abilità Furtività +16, Natura +18

For 27 (+17)	**Des** 14 (+11)	**Sag** 18 (+13)
Cos 24 (+16)	**Int** 16 (+12)	**Car** 22 (+15)

Tattiche dei treant radicenera

Questo treant usa *radici avvinghianti* fino a tre volte in un round. Successivamente, compie attacchi di schianto contro le creature che ha trattenuto.

TROGLODITA

I TROGLODITI SONO SELVAGGI SOTTERRANEI, discendenti dei rettili primitivi, ed effettuano scorrerie contro il mondo di superficie quando il cibo nel Sottosuolo scarseggia. I trogloditi secernono un effluvio nauseante, e a distanza ravvicinata, il fetore può essere semplicemente insopportabile.

Troglodita Combattente **Livello 12 Gregario**
Umanoide naturale Grande (rettile) PE 175

Iniziativa +6 **Sensi** Percezione +5; scurovisione
Fetore del Troglodita aura 1; i nemici viventi nell'aura subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire.
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.
CA 25; **Tempra** 25, **Riflessi** 22, **Volontà** 21
Velocità 5
(+) **Randello** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+15 contro CA; 7 danni.
Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Draconico
Abilità Atletica +14, Tenacia +13
For 18 (+9) **Des** 12 (+6) **Sag** 11 (+5)
Cos 16 (+8) **Int** 6 (+3) **Car** 8 (+4)
Equipaggiamento scudo leggero, randello

TATTICHE DEI TROGLODITI COMBATTENTI

Un troglodita combattente percuote i nemici con il suo randello e si affida al suo orribile fetore per ottenere una protezione aggiuntiva.

Troglodita Devastatore **Livello 6 Soldato**
Umanoide naturale Medio (rettile) PE 250

Iniziativa +6 **Sensi** Percezione +5; scurovisione
Fetore del Troglodita aura 1; i nemici viventi nell'aura subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire.
PF 74; **Sanguinante** 37
CA 22; **Tempra** 21, **Riflessi** 18, **Volontà** 19
Velocità 5
(+) **Randello Pesante** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+12 contro CA; 2d4 + 4 danni, e il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo del troglodita devastatore.
(+) **Artiglio** (standard; a volontà)
+10 contro CA; 1d4 + 4 danni.
Morso (minore 1/round; a volontà)
Richiede vantaggio in combattimento; +10 contro Tempra; 1d6 + 4 danni, e fino alla fine del turno successivo del troglodita devastatore, qualsiasi operazione di guarigione sul bersaglio ripristina solo metà dei normali punti ferita.
Giavellotto (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Gittata 10/20; +12 contro CA; 1d6 + 4 danni.
Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Draconico
Abilità Atletica +12, Tenacia +12
For 18 (+7) **Des** 12 (+4) **Sag** 15 (+5)
Cos 18 (+7) **Int** 6 (+1) **Car** 8 (+2)
Equipaggiamento randello pesante, 2 giavellotti

TATTICHE DEI TROGLODITI DEVASTATORI

Un troglodita devastatore picchia a morte i nemici con il suo randello di pietra e tenta di attaccarli ai fianchi in modo da poter compiere anche attacchi con il morso.

Troglodita Impalatore **Livello 7 Artigliere**
Umanoide naturale Medio (rettile) PE 300

Iniziativa +5 **Sensi** Percezione +9; scurovisione
Fetore del Troglodita aura 1; i nemici viventi nell'aura subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire.
PF 69; **Sanguinante** 34
CA 22; **Tempra** 22, **Riflessi** 19, **Volontà** 18
Velocità 5
(+) **Lancia** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+11 contro CA; 1d8 + 4 danni.
(+) **Artiglio** (standard; a volontà)
+9 contro CA; 1d4 + 4 danni.
Giavellotto (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Gittata 10/20; +12 contro CA; 1d6 + 4 danni.
Tiro Infilzante (standard; ricarica ⚁ ⚂ ⚃ ⚄) ✦ **Arma**
Richiede giavellotto; gittata 10; +12 contro CA; 2d6 + 4 danni, e il troglodita impalatore compie un attacco secondario contro lo stesso bersaglio. Attacco secondario: +10 contro Tempra; il bersaglio è trattenuto (tiro salvezza termina).
Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Draconico
Abilità Atletica +12, Tenacia +13
For 19 (+7) **Des** 14 (+5) **Sag** 13 (+4)
Cos 21 (+8) **Int** 7 (+1) **Car** 9 (+2)
Equipaggiamento lancia, faretra con 6 giavellotti

TATTICHE DEI TROGLODITI IMPALATORI

Un troglodita impalatore si mantiene ai margini dello scontro e scaglia giavellotti contro i nemici, utilizzando *tiro infilzante* tutte le volte che può. Se finisce i giavellotti, o se dei nemici chiudono le distanze e lo impegnano in mischia, brandisce la sua lancia.

Troglodita Cantore Maledetto **Livello 8 Controllore (Guida)**
Umanoide naturale Medio (rettile) PE 350

Iniziativa +5 **Sensi** Percezione +13; scurovisione
Fetore del Troglodita aura 1; i nemici viventi nell'aura subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire.
PF 93; **Sanguinante** 46
CA 23; **Tempra** 22, **Riflessi** 17, **Volontà** 22
Velocità 5
(+) **Bastone Ferrato** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+12 contro CA; 1d8 + 2 danni.
(+) **Artiglio** (standard; a volontà)
+10 contro CA; 1d4 + 2 danni.
Raggio Velenoso (standard; a volontà) ✦ **Veleno**
Gittata 10; +11 contro Tempra; 1d6 + 5 danni da veleno, e il bersaglio è indebolito (tiro salvezza termina).
Maledizione della Caverna (standard; ricarica ⚁ ⚂ ⚃ ⚄) ✦ **Necrotico**
Gittata 5; +11 contro Tempra; il bersaglio subisce 5 danni necrotici continuati ed è rallentato (tiro salvezza termina entrambi).
Grazia della Galleria (minore 1/round; ricarica ⚂ ⚃ ⚄)
Emanazione ravvicinata 10; tutti gli alleati entro l'area di emanazione ottengono +5 alla velocità fino alla fine del turno successivo del troglodita cantore maledetto.
Canto di Rinnovamento (standard; incontro) ✦ **Guarigione**
Emanazione ravvicinata 5; gli alleati sanguinanti entro l'area di emanazione recuperano 15 punti ferita.
Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Draconico
Abilità Dungeon +13, Religione +9, Tenacia +14
For 15 (+6) **Des** 12 (+5) **Sag** 18 (+8)
Cos 21 (+9) **Int** 10 (+4) **Car** 14 (+6)
Equipaggiamento vesti, bastone ferrato, maschera a teschio

Tattiche
dei trogloditi cantori maledetti

Un troglodita cantore maledetto usa *grazia della galleria* per concedere ai propri alleati un improvviso guizzo di velocità mentre prende di mira i nemici con i suoi poteri *raggio velenoso* e *maledizione della caverna*. Il cantore maledetto mantiene le distanze e attende che uno o più dei suoi compagni siano resi sanguinanti prima di utilizzare *canto di rinnovamento*.

Conoscenze dei trogloditi

Se supera una prova di Dungeon o Natura, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: I trogloditi sono umanoidi rettili tarchiati e dal cattivo carattere, famigerati per il loro fetore repellente. Diverse potenti razze del Sottosuolo come drow e mind flayer assoggettano spesso i trogloditi, utilizzandoli come carne da macello nelle loro armate.

I trogloditi abitano in tane sotterranee, radunandosi in tribù composte da non più di trenta adulti. Quando due tribù rivali si incontrano, di solito ne consegue una battaglia per i diritti sul territorio. Questi scontri terminano con il totale sterminio di una tribù, o con l'unione di due tribù malconce sotto un unico capo. Entrambi i sessi partecipano equamente a battute di raccolta, scorrerie e attacchi alle tribù di trogloditi più deboli.

CD 20: I trogloditi depongono le uova nelle caverne umide. Delle centinaia di uova che vengono deposte, solo poche dozzine si schiudono e i cuccioli che sopravvivono fino all'età adulta sono ancora meno. Un troglodita diventa adulto in due anni. I trogloditi hanno un livello tecnologico e culturale minimo. Non catturano schiavi, e qualsiasi prigioniero che finisce nelle loro mani viene rapidamente divorato o sacrificato.

CD 25 I trogloditi adorano una varietà di divinità ripugnanti, in particolare Torog, "il Re Strisciante". Si sforzano di ottenere il favore divino torturando le vittime in riti terrificanti che durano diverse ore. Ai trogloditi piace molto sacrificare creature intelligenti e nemici coraggiosi. A volte effettuano scorrerie negli insediamenti di superficie in cerca di vittime sacrificali.

Gruppi di incontro

Le bande di predoni trogloditi includono spesso uno o più drachi, e non è insolito che una tribù di questi esseri si metta al servizio di un drago, una naga, una drow sacerdotessa o un'altra potente creatura malvagia.

Incontro di livello 6 (PE 1.300)
- 2 trogloditi devastatori (livello 6 soldato)
- 2 trogloditi impalatori (livello 7 artigliere)
- 1 draco dell'ira (livello 5 bruto)

Incontro di livello 7 (PE 1.500)
- 2 trogloditi impalatori (livello 7 artigliere)
- 3 grick (livello 7 bruto)

Incontro di livello 8 (PE 1.700)
- 3 trogloditi devastatori (livello 6 soldato)
- 2 trogloditi impalatori (livello 7 artigliere)
- 1 troglodita cantore maledetto (livello 8 controllore)

Incontro di livello 11 (PE 3.200)
- 8 trogloditi combattenti (livello 12 gregario)
- 3 drow combattenti (livello 11 appostato)

JASON ENGLE

(Da sinistra a destra) troglodita impalatore, troglodita cantore maledetto e troglodita devastatore

TROLL

Un troll mangia qualsiasi cosa che si muova, dalle larve agli umani, ed è giustamente temuto per il suo appetito famelico, l'astuzia bestiale e lo straordinario potere rigenerativo.

I troll possono essere addestrati per servire nelle unità militari. Altamente adattabili e molto resistenti, li si può trovare praticamente ovunque e in qualsiasi clima.

Conoscenze dei troll

Se supera con successo una prova di Natura, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: I troll mangiano la maggior parte delle altre creature viventi, e non si preoccupano delle dimensioni o del numero delle loro prede. Si rigenerano velocemente, anche dopo essere stati "uccisi". In effetti, la loro rigenerazione è così potente che possono fare ricrescere le parti del corpo che sono state mozzate. Solo il fuoco e l'acido possono uccidere un troll, e pertanto i troll hanno una salutare paura di questi due tipi di energia.

CD 20: I troll viaggiano in branchi, e non seguono alcuno schema di migrazione predefinito. Si muovono finché non scoprono un ambiente ricco di prede, poi creano una tana. Successivamente i troll catturano tutto il cibo nell'area, finché le risorse alimentari non sono completamente esaurite. Quando si insediano nei pressi di un avamposto o villaggio, il risultato è lo stesso: i troll vanno a caccia fino a quando ogni creatura vivente non è stata divorata.

I troll da guerra sono più intelligenti dei troll comuni, essendo stati addestrati per brandire armi, indossare armature e impiegare tattiche. I troll da guerra viaggiano tipicamente di battaglia in battaglia in bande mercenarie, vendendo i loro servigi al più alto offerente. Questi troll sono spesso imprevedibili nella loro lealtà, e a volte si ribellano a un padrone se l'avversario li induce in tentazione con un pagamento superiore.

CD 25: I troll funesti sono voraci carnivori che adorano ingozzarsi di prede umanoidi. Una o due di queste creature possono facilmente spazzare via un intero villaggio e divorare tutti i suoi abitanti nel giro di una sola notte.

Troll — **Livello 9 Bruto**
Umanoide naturale Grande — PE 400

Iniziativa +7 — **Sensi** Percezione +11
PF 100; **Sanguinante** 50; vedi anche *guarigione del troll*
Rigenerazione 10 (se il troll subisce danni da acido o da fuoco, la rigenerazione non funziona fino alla fine del suo turno successivo)
CA 20; **Tempra** 21, **Riflessi** 18, **Volontà** 17
Velocità 8

(standard; a volontà) **Artiglio**
Portata 2; +13 contro CA; 2d6 + 6 danni; vedi anche *attacco frenetico*.

Attacco Frenetico (gratuita, quando l'attacco del troll rende un nemico sanguinante; a volontà)
Il troll compie un attacco con l'artiglio.

Guarigione del Troll ✦ **Guarigione**
Se il troll viene ridotto a 0 punti ferita da un attacco che non infligge danni da acido o da fuoco, si rialza nel turno successivo (come azione di movimento) con 10 punti ferita.

Allineamento Caotico malvagio — **Linguaggi** Gigante
Abilità Atletica +15, Tenacia +14

For 22 (+10)	**Des** 16 (+7)	**Sag** 14 (+6)
Cos 20 (+9)	**Int** 5 (+1)	**Car** 10 (+4)

Tattiche dei troll

Un troll si lancia in mezzo ai nemici, confidando nella propria rigenerazione per restare in vita. I troll non sono avversari intelligenti, e di solito attaccano il nemico che ha causato loro il maggior numero di danni. Combattono fino alla morte, tranne quando si trovano di fronte avversari che usano il fuoco o l'acido. Di solito, i troll tentano di fuggire da questi avversari una volta resi sanguinanti.

Troll da Guerra — **Livello 14 Soldato**
Umanoide naturale Grande — PE 1.000

Iniziativa +12 — **Sensi** Percezione +15
PF 110; **Sanguinante** 55; vedi anche *guarigione del troll*
Rigenerazione 10 (se il troll da guerra subisce danni da acido o da fuoco, la rigenerazione non funziona fino alla fine del suo turno successivo)
CA 30; **Tempra** 29, **Riflessi** 25, **Volontà** 25
Velocità 7

(standard; a volontà) **Spadone** ✦ **Arma**
Portata 2; +20 contro CA; 1d12 + 7 danni, e il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo del troll da guerra.

(standard; a volontà) **Artiglio**
Portata 2; +20 contro CA; 2d6 + 7 danni.

(standard; a volontà) **Arco Lungo** ✦ **Arma**
Gittata 20/40; +20 contro CA; 1d12 + 3 danni.

(standard; a volontà) **Spazzata di Spadone** ✦ **Arma**
Richiede spadone; propagazione ravvicinata 2; +20 contro CA; 1d12 + 7 danni, e il bersaglio viene buttato a terra prono.

Inseguimento Sanguinario (reazione immediata, quando un nemico sanguinante entro 2 quadretti dal troll da guerra si muove o scatta; a volontà)
Il troll da guerra scatta di 1 quadretto avvicinandosi al nemico.

Minaccia con Portata
Il troll da guerra può compiere attacchi di opportunità contro tutti i nemici entro la sua portata (2 quadretti).

Guarigione del Troll ✦ **Guarigione**
Se il troll da guerra viene ridotto a 0 punti ferita da un attacco che non infligge danni da acido o da fuoco, si rialza nel turno successivo (come azione di movimento) con 15 punti ferita.

Allineamento Caotico malvagio — **Linguaggi** Gigante
Abilità Atletica +17, Tenacia +15

For 24 (+14)	**Des** 16 (+10)	**Sag** 16 (+10)
Cos 20 (+12)	**Int** 10 (+7)	**Car** 12 (+8)

Equipaggiamento corazza di piastre, spadone, arco lungo, faretra con 30 frecce

Tattiche dei troll da guerra

Questi troll controllano il campo di battaglia con le loro *spazzate di spadone* e la loro minaccia con portata. Non amano cedere terreno, usando *inseguimento sanguinario* per tallonare i nemici che tentano di svicolare per allontanarsi. I troll da guerra attaccano con gli artigli solo quando vengono privati delle loro spade.

Troll Funesto	**Livello 20 Bruto d'elite**
Umanoide naturale Enorme	PE 5.600

Iniziativa +10 **Sensi** Percezione +16
PF 360; **Sanguinante** 180; vedi anche *guarigione del troll*
Rigenerazione 15 (se il troll funesto subisce danni da acido o da fuoco, la rigenerazione non funziona fino alla fine del suo turno successivo)
CA 32; **Tempra** 38, **Riflessi** 30, **Volontà** 31
Tiri salvezza +2
Velocità 10
Punti Azione 1

Artiglio (standard; a volontà)
Portata 3; +23 contro CA; 2d10 + 7 danni; vedi anche *frenesia sanguinaria*.

Manrovescio (minore 1/round; a volontà)
Portata 3; +21 contro Riflessi; 2d6 + 7 danni, e il bersaglio viene spinto di 4 quadretti e buttato a terra prono; vedi anche *frenesia sanguinaria*.

Frenesia Sanguinaria
Il troll funesto riceve un bonus di +1 ai tiri per colpire e un bonus di +2 ai tiri dei danni contro i nemici sanguinanti.

Guarigione del Troll ✦ Guarigione
Se il troll funesto viene ridotto a 0 punti ferita da un attacco che non infligge danni da acido o da fuoco, si rialza nel turno successivo (come azione di movimento) con 20 punti ferita.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Gigante
Abilità Atletica +22, Tenacia +23

For 24 (+17)	**Des** 10 (+10)	**Sag** 13 (+11)
Cos 27 (+18)	**Int** 5 (+7)	**Car** 7 (+8)

Tattiche dei troll funesti

Un troll funesto si lancia alla carica, facendo a pezzi i nemici con i suoi artigli e gettandoli a terra con i suoi attacchi di *manrovescio*.

Gruppi di incontro

I troll vengono di solito incontrati insieme ad altri troll, sebbene possano originarsi alcune alleanze di breve durata tra essi e altri umanoidi mostruosi come ogre e oni. Di tutte le varietà di troll, i troll da guerra sono quelli che vengono incontrati nei gruppi più eterogenei, in quanto vendono i loro servigi a qualsiasi creatura sia disposta a pagare.

Incontro di livello 9 (PE 2.000)
- 3 troll (livello 9 bruto)
- 2 destrachan (livello 9 artigliere)

Incontro di livello 16 (PE 7.050)
- 2 troll da guerra (livello 14 soldato)
- 1 drow sacerdotessa (livello 15 controllore)
- 1 drow maestro di lama (livello 13 schermagliatore d'elite)
- 1 strega notturna (livello 14 appostato)
- 5 grimlock gregari (livello 14 gregario)

Incontro di livello 19 (PE 12.000)
- 1 troll funesto (livello 20 bruto d'elite)
- 2 vermiiena giganteschi (livello 17 controllore d'elite)

(Da sinistra a destra) troll, troll funesto e troll da guerra

SAM WOOD

UCCELLO STIGEO

Gli uccelli stigei sono orrori succhiasangue simili a pipistrelli che si annidano in grotte e ruderi. Gli esemplari solitari sono poco più di un fastidio; il problema è che raramente si incontrano da soli. Questi esseri tendono a radunarsi in grandi stormi che possono dissanguare un umano nel giro di pochi minuti.

Uccello Stigeo — **Livello 1 Appostato**
Bestia naturale Piccola — PE 100

Iniziativa +7 — **Sensi** Percezione +0; scurovisione
PF 22; **Sanguinante** 11
CA 15; **Tempra** 12, **Riflessi** 13, **Volontà** 10; vedi anche *morso*
Velocità 2, volo 6 (fluttuare)

(+) **Morso** (standard; a volontà)
+6 contro CA; 1d4 danni, e il bersaglio è afferrato (finché non sfugge) e subisce 5 danni continuati finché non sfugge. Un uccello stigeo attaccato a una vittima non effettua tiri per colpire mentre afferra un bersaglio, e riceve un bonus di +5 alla CA e alla difesa di Riflessi.

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

For 8 (-1)	**Des** 16 (+3)	**Sag** 10 (+0)
Cos 10 (+0)	**Int** 1 (-5)	**Car** 4 (-3)

Uccello Stigeo Feroce — **Livello 7 Appostato**
Bestia naturale Piccola — PE 300

Iniziativa +10 — **Sensi** Percezione +3; scurovisione
PF 60; **Sanguinante** 30
CA 21; **Tempra** 17, **Riflessi** 19, **Volontà** 16; vedi anche *morso*
Velocità 2, volo 6 (fluttuare)

(+) **Morso** (standard; a volontà)
+12 contro CA; 1d6 danni, e il bersaglio è afferrato (finché non sfugge) e subisce 10 danni continuati finché non sfugge. Un uccello stigeo feroce attaccato a una vittima non effettua tiri per colpire mentre afferra un bersaglio, e riceve un bonus di +5 alla CA e alla difesa di Riflessi.

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

For 10 (+3)	**Des** 16 (+6)	**Sag** 10 (+3)
Cos 12 (+4)	**Int** 1 (-2)	**Car** 4 (+0)

Tattiche degli uccelli stigei e uccelli stigei feroci

Questi esseri si attaccano alle loro prede, banchettano a loro spese finché non vengono resi sanguinanti o finché le vittime non sono ridotte a 0 punti ferita, poi si allontanano in volo.

Sciame di Uccelli Stigei — **Livello 12 Bruto**
Bestia naturale Media (sciame) — PE 700

Iniziativa +9 — **Sensi** Percezione +6; scurovisione
Attacco dello Sciame aura 1; lo sciame di uccelli stigei compie un attacco basilare come azione gratuita contro ogni nemico che inizia il proprio turno nell'aura.
PF 141; **Sanguinante** 70
CA 24; **Tempra** 21, **Riflessi** 24, **Volontà** 23
Resistenza danni dimezzati dagli attacchi in mischia e a distanza; **Vulnerabilità** 10 contro attacchi ravvicinati e ad area
Velocità 2, volo 6 (fluttuare)

(+) **Sciame Succhiasangue** (standard; a volontà)
+15 contro CA; 2d6 + 4 danni, e 5 danni continuati (tiro salvezza termina).

Allineamento Senza allineamento — **Linguaggi** -
Abilità Furtività +14

For 8 (+5)	**Des** 16 (+9)	**Sag** 10 (+6)
Cos 11 (+6)	**Int** 1 (+1)	**Car** 4 (+3)

Tattiche degli sciami di uccelli stigei

Gli sciami di uccelli stigei hanno dato origine al vecchio detto nanico: "Non è necessario che io sia più veloce degli uccelli stigei; basta solo che sia più veloce di te." Uno sciame affamato insegue la sua preda per chilometri, se necessario.

Conoscenze degli uccelli stigei

Se supera una prova di Natura, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: Questi esseri sono predatori perniciosi che banchettano con il sangue delle loro vittime. Nidificano in caverne, tronchi d'albero cavi o sotto le fondamenta degli edifici: luoghi oscuri e lugubri con un facile accesso all'aria aperta e alle prede.

Gruppi di incontro

Gli uccelli stigei sono spesso attratti dalle battaglie a causa dell'odore del sangue, assalendo indiscriminatamente qualsiasi creatura ferita che riescano a raggiungere. Coboldi e goblin a volte catturano gli uccelli stigei e li usano in trappole insidiose.

Incontro di livello 7 (PE 1.500)
- 2 uccelli stigei feroci (livello 7 appostato)
- 3 sciami di ragni telacremisi (livello 7 soldato)

Incontro di livello 12 (PE 3.500)
- 3 sciami di uccelli stigei (livello 12 bruto)
- 2 golem di carne (livello 12 bruto d'elite)

LARS GRANT-WEST

UMANO

Gli umani sono la razza umanoide più diversificata per aspetto, abitudini, atteggiamento, motivazioni e capacità. Gli insediamenti umani si possono trovare in ogni terreno e clima, dal folto delle giungle tropicali alle gelide distese dei poli.

Se gli umani hanno un punto debole, questo è la loro corruttibilità. Sebbene siano capaci di grandi risultati e azioni incredibilmente nobili, vengono sopraffatti facilmente dall'avidità e dalle promesse di potere.

Umano Canaglia **Livello 2 Gregario**
Umanoide naturale Medio PE 31

Iniziativa +0 **Sensi** Percezione +0
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.
CA 15; **Tempra** 13, **Riflessi** 11, **Volontà** 11; vedi anche *supremazia di massa*
Velocità 6

Randello (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+6 contro CA; 4 danni.

Supremazia di Massa
L'umano canaglia riceve un bonus di potere +2 a tutte le difese finché almeno altri due umani canaglia si trovano entro 5 quadretti da lui.

Allineamento Qualsiasi **Linguaggi** Comune

For 14 (+2)	**Des** 10 (+0)	**Sag** 10 (+0)
Cos 12 (+1)	**Int** 9 (-1)	**Car** 11 (+0)

Equipaggiamento randello

Tattiche degli umani canaglia

Questi umani non usano delle vere tattiche, a parte attaccare in gruppo il bersaglio più vicino. Raramente sono inclini a combattere fino alla morte.

Umano Tirapiedi **Livello 7 Gregario**
Umanoide naturale Medio PE 75

Iniziativa +3 **Sensi** Percezione +4
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.
CA 19; **Tempra** 17, **Riflessi** 14, **Volontà** 15; vedi anche *supremazia di massa*
Velocità 6

Randello (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+12 contro CA; 6 danni.

Supremazia di Massa
L'umano tirapiedi riceve un bonus di potere +2 a tutte le difese finché almeno altri due umani tirapiedi si trovano entro 5 quadretti da lui.

Allineamento Qualsiasi **Linguaggi** Comune

For 16 (+6)	**Des** 11 (+3)	**Sag** 12 (+4)
Cos 14 (+5)	**Int** 10 (+3)	**Car** 13 (+4)

Equipaggiamento armatura di cuoio, randello

Tattiche degli umani tirapiedi

I tirapiedi stanno un gradino sopra alle canaglie, e possono essere fieramente leali a un capo potente o carismatico. È tuttavia probabile che vadano in rotta e si diano alla fuga se il loro capo viene sconfitto.

Umano Bandito **Livello 2 Schermagliatore**
Umanoide naturale Medio PE 125

Iniziativa +6 **Sensi** Percezione +1
PF 37; **Sanguinante** 18
CA 16; **Tempra** 12, **Riflessi** 14, **Volontà** 12
Velocità 6

Mazza (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+4 contro CA; 1d8 + 1 danni, e l'umano bandito scatta di 1 quadretto.

Pugnale (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Gittata 5/10; +6 contro CA; 1d4 + 3 danni.

Colpo Frastornante (standard; incontro) ✦ **Arma**
Richiede mazza; +4 contro CA; 1d8 + 1 danni, il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo dell'umano bandito, e il bandito scatta di 1 quadretto.

Vantaggio in Combattimento
L'umano bandito infligge 1d6 danni extra negli attacchi in mischia e a distanza contro qualsiasi bersaglio sul quale possieda vantaggio in combattimento.

Allineamento Qualsiasi **Linguaggi** Comune
Abilità Bassifondi +7, Furtività +9, Manolesta +9

For 12 (+2)	**Des** 17 (+4)	**Sag** 11 (+1)
Cos 13 (+2)	**Int** 10 (+1)	**Car** 12 (+2)

Equipaggiamento armatura di cuoio, mazza, 4 pugnali

Tattiche degli umani banditi

I banditi preferiscono le imboscate, facendo buon uso della copertura disponibile per attendere appostati. Se non possono cogliere di sorpresa i loro bersagli, i banditi tentano di attaccarne ai fianchi il maggior numero possibile, utilizzando *colpo frastornante* per aiutarsi a raggiungere una posizione favorevole. Di solito sono codardi, e pensano a ritirarsi quando vengono resi sanguinanti.

Umano Guardiano **Livello 3 Soldato**
Umanoide naturale Medio PE 150

Iniziativa +5 **Sensi** Percezione +6
PF 47; **Sanguinante** 23
CA 18; **Tempra** 16, **Riflessi** 15, **Volontà** 14
Velocità 5

Alabarda (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Portata 2; +10 contro CA; 1d10 + 3 danni, e il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo dell'umano guardiano.

Colpo Potente (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Arma**
Richiede alabarda; +10 contro CA; 1d10 + 7 danni, il bersaglio viene buttato a terra prono.

Balestra (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Gittata 15/30; +9 contro CA; 1d8 + 2 danni.

Allineamento Qualsiasi **Linguaggi** Comune
Abilità Bassifondi +7

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

Equipaggiamento cotta di maglia, alabarda, balestra con 20 quadrelli

Tattiche degli umani guardiani

Questi umani sono avversari determinati. Combattono bene in gruppo, restando abbastanza vicini per proteggersi a vicenda. Utilizzano *colpo potente* contro i nemici agili e ricorrono alle loro balestre solo quando i nemici sono fuori portata.

Umano Berserker	**Livello 4 Bruto**
Umanoide naturale Medio	PE 175

Iniziativa +3 **Sensi** Percezione +2
PF 66; **Sanguinante** 33; vedi anche *furia combattiva*
CA 15; **Tempra** 15, **Riflessi** 14, **Volontà** 14
Velocità 7

⊕ **Ascia Bipenne** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+7 contro CA; 1d12 + 4 danni (crit 1d12 + 16).

† **Furia Combattiva** (gratuita, quando è reso sanguinante per la prima volta; incontro)
L'umano berserker compie un attacco basilare in mischia con un bonus di +4 al tiro per colpire, e infligge 1d6 danni extra se colpisce il bersaglio.

Ascia (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Gittata 5/10; +5 contro CA; 1d6 + 3 danni.

Allineamento Qualsiasi **Linguaggi** Comune
Abilità Atletica +9, Tenacia +9

For 17 (+5)	**Des** 12 (+3)	**Sag** 11 (+2)
Cos 16 (+5)	**Int** 10 (+2)	**Car** 12 (+3)

Equipaggiamento armatura di pelle, ascia bipenne, 2 asce

Tattiche degli umani berserker

I berserker si lanciano a corpo morto nella mischia, bramosi di vittoria o morte. Di solito cominciano lanciando le loro asce, poi partono alla carica. Usano *furia combattiva* quando vengono resi sanguinanti per la prima volta, sperando di sopraffare i nemici con la loro improvvisa esplosione di rabbia.

Umano Incantatore	**Livello 4 Artigliere**
Umanoide naturale Medio	PE 175

Iniziativa +4 **Sensi** Percezione +5
PF 42; **Sanguinante** 21
CA 17; **Tempra** 13, **Riflessi** 14, **Volontà** 15
Velocità 6

⊕ **Bastone Ferrato** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+4 contro CA; 1d8 danni.

Dardo Incantato (standard; a volontà) ✦ **Forza**
Gittata 20; +7 contro Riflessi; 2d4 + 4 danni da forza.

Fulmine Danzante (standard; incontro) ✦ **Fulmine**
Il mago compie un attacco separato contro 3 diversi bersagli: gittata 10; +7 contro Riflessi; 1d6 + 4 danni da fulmine.

Esplosione Tonante (standard; incontro) ✦ **Tuono**
Emanazione ad area 1 entro 10; +7 contro Tempra; 1d8 + 4 danni da tuono, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Allineamento Qualsiasi **Linguaggi** Comune
Abilità Arcano +11

For 10 (+2)	**Des** 14 (+4)	**Sag** 17 (+5)
Cos 12 (+3)	**Int** 18 (+6)	**Car** 12 (+3)

Equipaggiamento vesti, bastone ferrato, bacchetta

Tattiche degli umani incantatori

Un umano incantatore preferisce combattere a distanza, bersagliando i nemici con *dardo incantato*, *fulmine danzante* e *esplosione tonante*.

Conoscenze degli umani

Se supera una prova di Natura, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: Gli umani sono una razza divisa e dispersa. Popolano regni, feudi e insediamenti isolati in tutto il mondo, espandendo la loro influenza, esplorando le frontiere più oscure e muovendo guerra contro i loro rivali.

CD 20: I ruderi degli antichi imperi umani sono sparsi in tutto il mondo. Nessun regno umano del giorno d'oggi può competere con gli imperi caduti in termini di scala e grandiosità, ma gli umani non si danno per vinti. La loro cultura si è riaffermata, ed essi hanno ricominciato a espandere la loro influenza.

Gruppi di incontro

Gli umani possono avere ruoli di secondo piano negli incontri comprendenti praticamente qualunque altra creatura, ma negli incontri presentati di seguito sono i protagonisti principali.

Incontro di livello 3 (PE 775)
- 1 umano berserker (livello 4 bruto)
- 2 umani guardiani (livello 3 soldato)
- 2 drachi sputanti (livello 3 artigliere)

Incontro di livello 4 (PE 889)
- 1 umano incantatore (livello 4 artigliere)
- 2 umani banditi (livello 2 schermagliatore)
- 2 zombi segugi delle tombe (livello 3 bruto)
- 3 zombi putrescenti (livello 3 gregario)

Incontro di livello 5 (PE 1.050)
- 2 umani incantatori (livello 4 artigliere)
- 6 umani tirapiedi (livello 7 gregario)
- 1 demone evistro (livello 6 bruto)

RAVEN MIMURA

UMBER HULK

Un umber hulk scava nella terra e setaccia il Sottosuolo in cerca di prede. Mentre scava, si lascia dietro delle gallerie grezze permanenti.

Sebbene non sappia parlare, un umber hulk capisce il Gergo delle Profondità.

Umber Hulk **Livello 12 Soldato d'elite**
Bestia magica naturale Grande PE 1.400

Iniziativa +11 **Sensi** Percezione +13; scurovisione, percezione tellurica 5
PF 248; **Sanguinante** 124
CA 30; **Tempra** 33, **Riflessi** 28, **Volontà** 27
Tiri salvezza +2
Velocità 5, scavo 2 (scavare gallerie)
Punti Azione 1

(+) **Artiglio** (standard; a volontà)
Portata 2; +18 contro CA; 2d6 + 8 danni.

† **Doppio Attacco Afferrante** (standard; a volontà)
L'umber hulk compie due attacchi con gli artigli. Se entrambi gli attacchi colpiscono lo stesso bersaglio, il bersaglio è afferrato (finché non sfugge). Un bersaglio afferrato subisce 10 danni continuati dalle mandibole dell'umber hulk fino a quando non riesce a scappare. L'umber hulk non può compiere alcun altro attacco mentre sta afferrando una creatura.

✧ **Sguardo Confondente** (minore 1/round; a volontà) ✦ **Psichico, Sguardo**
Propagazione ravvicinata 5; bersagli nemici; +16 contro Volontà; il bersaglio slitta di 5 quadretti ed è frastornato.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
For 26 (+14) **Des** 16 (+9) **Sag** 14 (+8)
Cos 20 (+11) **Int** 5 (+3) **Car** 11 (+6)

Tattiche degli umber hulk

Un umber hulk si lancia alla carica e compie un attacco basilare contro il nemico più vicino, poi spende il suo punto azione per compiere un *doppio attacco afferrante* contro lo stesso bersaglio. Utilizza *sguardo confondente* il più spesso possibile per confondere gli avversari.

Umber Hulk Ombrafosca **Livello 17 Soldato solitario**
Bestia magica ombra Enorme PE 8.000

Iniziativa +14 **Sensi** Percezione +16; scurovisione, percezione tellurica 10
PF 860; **Sanguinante** 430; vedi anche *frenesia di artigli*
CA 35; **Tempra** 38, **Riflessi** 31, **Volontà** 30
Tiri salvezza +5
Velocità 6, scavo 4 (scavare gallerie); intangibile
Punti Azione 2

(+) **Artiglio** (standard; a volontà)
Portata 3; +23 contro CA; 3d6 + 11 danni.

† **Doppio Attacco Afferrante** (standard; a volontà)
L'umber hulk ombrafosca compie due attacchi con gli artigli. Se entrambi gli attacchi colpiscono lo stesso bersaglio, il bersaglio è afferrato (finché non sfugge). Un bersaglio afferrato subisce 15 danni continuati dalle mandibole dell'umber hulk ombrafosca fino a quando non riesce a scappare. L'umber hulk ombrafosca non può compiere alcun altro attacco mentre sta afferrando una creatura.

✧ **Frenesia di Artigli** (standard, utilizzabile solo quando è sanguinante; ricarica ⚅)
Emanazione ravvicinata 3; +23 contro CA; 3d6 + 11 danni.

✧ **Sguardo della Pazzia** (minore 1/round; a volontà) ✦ **Psichico, Sguardo**
Propagazione ravvicinata 5; bersagli nemici; +21 contro Volontà; il bersaglio non fa nulla nel suo prossimo turno a parte attaccare l'alleato più vicino, muovendosi se necessario (tiro salvezza termina). Mentre si trova sotto l'influsso di questo potere, il bersaglio compie solo attacchi basilari.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
For 32 (+19) **Des** 18 (+12) **Sag** 16 (+11)
Cos 28 (+17) **Int** 5 (+5) **Car** 13 (+9)

Tattiche degli umber hulk ombrafosca

Questi esseri di solito si nascondono alla vista e utilizzano la loro percezione tellurica per individuare le prede. Poi attraversano una parete o un'altra ostruzione grazie alla loro intangibilità e attaccano con il beneficio della sorpresa, usando *sguardo della pazzia* e *doppio attacco afferrante* in ogni round fino a quando non riescono ad afferrare con successo una creatura con le loro mandibole.

Conoscenze degli umber hulk

Se supera una prova di abilità, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

Dungeon o Natura CD 20: Gli umber hulk usano i loro potenti artigli per scavarsi dei passaggi attraverso la terra e la pietra. Molte profonde caverne del Sottosuolo sono collegate da gallerie scavate da queste creature.

Arcano o Natura CD 25: Lo sguardo di un umber hulk provoca confusione nei suoi nemici, facendoli vagare frastornati oppure, nel caso dell'umber hulk ombrafosca, obbligandoli ad aggredire i loro amici.

Gruppi di incontro

Le razze del Sottosuolo più intelligenti assoggettano spesso gli umber hulk. Queste creature sono servi fedeli, a patto che i loro padroni le mantengano ben nutrite.

Incontro di livello 13 (PE 4.000)
✦ 2 umber hulk (livello 12 soldato d'elite)
✦ 2 drow combattenti (livello 11 appostato)

UNICORNO

Famosi per la loro grazia e bellezza, gli unicorni provengono dalla Selva Fatata e vengono talvolta evocati nel mondo naturale per custodire foreste o laghi.

Unicorno **Livello 9 Schermagliatore (Guida)**
Bestia magica fatata Grande PE 400

Iniziativa +7 **Sensi** Percezione +10; visione crepuscolare
Barriera Fatata aura 2; gli alleati nell'aura ricevono un bonus di +2 a tutte le difese.
PF 93; **Sanguinante** 46
CA 23; **Tempra** 21, **Riflessi** 21, **Volontà** 21
Velocità 8; vedi anche *passo fatato*.

(+) **Zoccoli** (standard; a volontà)
+14 contro CA; 2d6 + 3 danni.

+ **Carica Perforante** (standard; a volontà)
L'unicorno compie un attacco di carica: +15 contro CA; 4d6 + 3 danni, e il bersaglio viene spinto di 1 quadretto e buttato a terra prono.

+ **Tocco del Corno** (minore; incontro) ✦ **Guarigione**
Un alleato adiacente può spendere un impulso curativo o effettuare un tiro salvezza contro un effetto che può essere terminato da un tiro salvezza.

Malia Fatata (standard; si ricarica quando nessuna creatura è influenzata dal potere) ✦ **Charme**
Gittata 5; +12 contro Volontà; il bersaglio non può attaccare l'unicorno, e deve compiere attacchi di opportunità con un bonus di +2 contro qualsiasi creatura entro la sua portata che attacchi l'unicorno (tiro salvezza termina).

Passo Fatato (movimento; incontro) ✦ **Teletrasporto**
L'unicorno può teletrasportarsi di 5 quadretti.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Elfico
Abilità Natura +10

For 16 (+7)	**Des** 13 (+5)	**Sag** 12 (+5)
Cos 13 (+5)	**Int** 16 (+7)	**Car** 17 (+7)

Tattiche degli unicorni

Un unicorno inizia la maggior parte degli incontri con una *carica perforante*. Successivamente, utilizza *malia fatata* per impedire a un nemico vicino di fargli del male, ottenendo nel contempo l'aiuto di un protettore.

Unicorno Crepuscolare **Livello 12 Controllore d'elite (Guida)**
Bestia magica fatata Grande PE 1.400

Iniziativa +8 **Sensi** Percezione +12; visione crepuscolare
Barriera Fatata aura 2; gli alleati nell'aura ricevono un bonus di +2 a tutte le difese.
PF 236; **Sanguinante** 118
CA 28; **Tempra** 28, **Riflessi** 26, **Volontà** 28
Tiri salvezza +2
Velocità 9; vedi anche *passo fatato*.
Punti azione 1

(+) **Zoccoli** (standard; a volontà)
+15 contro CA; 2d8 + 5 danni.

+ **Carica Perforante** (standard; a volontà)
L'unicorno crepuscolare compie un attacco di carica: +15 contro CA; 4d8 + 5 danni, e il bersaglio viene spinto di 1 quadretto e buttato a terra prono.

+ **Tocco del Corno** (minore; incontro) ✦ **Guarigione**
Un alleato adiacente può spendere un impulso curativo o effettuare un tiro salvezza contro un effetto che può essere terminato da un tiro salvezza.

Luci Fatate (standard; a volontà) ✦ **Charme**
Emanazione ad area 5 entro 10; +18 contro Volontà; delle luci danzanti appaiono nel quadretto di origine, e il bersaglio viene tirato di 3 quadretti verso quel quadretto.

Teletrasporto Crepuscolare (standard; incontro) ✦ **Teletrasporto**
Emanazione ravvicinata 5; influenza solo gli alleati consenzienti; il bersaglio viene teletrasportato di 5 quadretti, comparendo in uno spazio non occupato entro la linea di visuale dell'unicorno crepuscolare.

Passo Fatato (movimento; incontro) ✦ **Teletrasporto**
L'unicorno crepuscolare può teletrasportarsi di 5 quadretti.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Elfico
Abilità Natura +10

For 20 (+11)	**Des** 14 (+8)	**Sag** 13 (+7)
Cos 14 (+8)	**Int** 17 (+9)	**Car** 20 (+11)

Tattiche degli unicorni crepuscolari

Un unicorno crepuscolare ama compiere attacchi di *carica perforante*. Utilizza *luci fatate* per attirare i nemici lontano dalla battaglia, tenendoli fuori dal combattimento il più a lungo possibile. La creatura conserva il suo *teletrasporto crepuscolare* per quando ha bisogno di posizionare i propri alleati nei punti dove possono ottenere il vantaggio in combattimento.

Conoscenze degli unicorni

Se supera una prova di Arcano, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: Alcuni mortali danno la caccia a queste creature per il loro corno, che si reputa dotato di potenti proprietà magiche e curative.

CD 20: L'unicorno crepuscolare è una rara varietà dell'unicorno comune, con mantello e criniera scuri e il corno nero. La nascita di un unicorno crepuscolare è considerata un presagio favorevole dagli esseri fatati.

Gruppi di incontro

Gli unicorni si radunano in piccoli branchi e a volte si alleano con altre creature o animali fatati.

Incontro di livello 12 (PE 3.500)
- 1 unicorno crepuscolare (livello 12 controllore d'elite)
- 3 banshrae combattenti (livello 12 schermagliatore)

HEATHER HUDSON

Sostentati da una terribile maledizione e dalla sete di sangue mortale, i vampiri sognano un mondo dove possano vivere nel lusso e nella decadenza, dominando regni di sudditi mortali che esistano solo per satollare i loro appetiti più oscuri.

Conoscenze dei vampiri

Se supera una prova di Religione, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: Contrariamente a quanto afferma la sapienza popolare, i vampiri non sono intralciati dall'acqua corrente o respinti dall'aglio, e non hanno bisogno di alcun invito per entrare in una casa. I paletti di legno li feriscono, ma lo stesso vale per qualsiasi arma affilata. Un vampiro non proietta alcuna ombra, e non si riflette negli specchi.

CD 20: Un signore dei vampiri può creare esseri simili a lui eseguendo un rituale oscuro (vedi il riquadro "Dono Tenebroso degli Imperituri"). L'esecuzione del rituale lascia l'officiante indebolito, perciò un signore dei vampiri non lo utilizza molto spesso.

Gruppi di incontro

Un signore dei vampiri solitario potrebbe comandare un seguito di progenie vampiriche e altre creature non morte.

Incontro di livello 12 (PE 3.850)
- 1 signore dei vampiri (livello 11 schermagliatore d'elite)
- 1 wight da battaglia comandante (livello 12 soldato)
- 3 wight da battaglia (livello 9 soldato)
- 6 progenie vampiriche fiutasangue (livello 10 gregario)

Signore dei vampiri

Maledetti e benedetti al tempo stesso con un'eternità di non morte, i signori dei vampiri rinunciano a molte capacità che avevano in vita in cambio di poteri oscuri, incluso quello di creare nidiate di progenie vampiriche.

"Signore dei vampiri" è un archetipo di mostro, che può essere applicato ai personaggi non giocanti. Per le regole sulla creazione di nuovi signori dei vampiri utilizzando questo archetipo, consultare la *Guida del Dungeon Master*.

La bara del vampiro

Ogni signore dei vampiri e progenie vampirica è vincolato a una bara, cripta o luogo di sepoltura personale. Deve riposarvi come mimimo 6 ore al giorno, almeno 4 delle quali devono essere diurne. (Un vampiro che non ha ricevuto una sepoltura formale o non aveva una bara deve invece giacere sotto una trentina di centimetri di terra di cimitero, oppure in una grotta buia.) Un vampiro che non dorme nella sua bara o luogo di sepoltura personale viene ridotto a metà dei suoi normali punti ferita ed è indebolito finché non si riposa.

Un vampiro può cambiare la propria bara o luogo di sepoltura personale riposando per tre volte consecutive in quella nuova.

I vampiri nelle bare hanno il sonno leggero: possono compiere prove di Percezione (con una penalità di -5) per sentire l'avvicinarsi dei nemici.

Signore dei Vampiri (Ladro Umano) Livello 11 Appostato d'elite
Umanoide naturale Medio (non morto) PE 1.200

Iniziativa +12 **Sensi** Percezione +10; scurovisione
PF 186; **Sanguinante** 93
Rigenerazione 10 (la rigenerazione non funziona se il signore dei vampiri è esposto alla luce solare diretta)
CA 29; **Tempra** 30, **Riflessi** 27, **Volontà** 25
Immunità malattia, veleno; **Resistenza** 10 necrotico; **Vulnerabilità** 10 radioso
Tiri salvezza +2
Velocità 8, scalata 4 (arrampicata del ragno)
Punti azione 1

(+) **Spada Corta** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+13 contro CA; 1d6 + 8 danni.

(+) **Catena Spinata** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+13 contro CA; 2d4 + 8 danni.

† **Attacco di Agilità** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Il signore dei vampiri si muove fino a 2 quadretti e compie un attacco basilare in mischia con un bonus di +2.

† **Colpo Pericoloso** (standard; incontro)
+15 contro Tempra; 1d6 + 10 danni, e il bersaglio subisce una penalità di -3 alla CA e alla difesa di Riflessi fino alla fine del turno successivo del signore dei vampiri.

† **Risucchio di Sangue** (standard; si ricarica quando una creatura adiacente diventa sanguinante) ✦ **Guarigione**
Richiede vantaggio in combattimento; +13 contro Tempra; 2d12 + 8 danni, il bersaglio è indebolito (tiro salvezza termina), e il signore dei vampiri recupera 46 punti ferita; vedi anche *vantaggio in combattimento*.

☤ **Sguardo Dominante** (minore; ricarica ⚅) ✦ **Charme**
Gittata 5; +13 contro Volontà; il bersaglio è dominato (tiro salvezza termina, con una penalità di -2 al tiro). *Effetto secondario:* Il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina). Il signore dei vampiri può dominare solo una creatura alla volta.

Vantaggio in Combattimento
Il signore dei vampiri infligge 3d6 danni extra nei suoi attacchi contro qualsiasi bersaglio sul quale possieda vantaggio in combattimento.

Forma di Nebbia (standard; incontro) ✦ **Metamorfosi**
Il signore dei vampiri diviene evanescente e guadagna una velocità di volo 12, ma non può compiere attacchi. Il signore dei vampiri può rimanere in forma di nebbia fino a 1 ora, o terminare anzitempo l'effetto mediante un'azione minore.

Recuperare Energie (standard; incontro) ✦ **Guarigione**
Il signore dei vampiri spende un impulso curativo e recupera 46 punti ferita. Riceve inoltre un bonus di +2 a tutte le difese fino all'inizio del suo turno successivo.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune
Abilità Acrobazia +15, Atletica +18, Furtività +15, Intimidire +13, Manolesta +15, Raggirare 13

For 26 (+13)	**Des** 20 (+10)	**Sag** 11 (+5)
Cos 13 (+6)	**Int** 12 (+6)	**Car** 16 (+8)

Equipaggiamento armatura di cuoio, spada corta

Tattiche dei signori dei vampiri

Un signore dei vampiri impiega il suo *sguardo dominante* all'inizio dello scontro per trasformare un nemico in un temporaneo alleato. Utilizza *attacco di agilità* a meno che non possieda il vantaggio in combattimento, nel qual caso usa *risucchio di sangue*. Una volta reso sanguinante, spende il suo punto azione per avvalersi di *recuperare energie*.

PROGENIE VAMPIRICA

Gli umanoidi viventi uccisi dal risucchio di sangue di un signore dei vampiri sono condannati a risorgere come progenie vampiriche, vampiri relativamente deboli totalmente asserviti al signore dei vampiri che li ha creati.

Progenie Vampirica Strappacarni **Livello 5 Gregario**
Umanoide naturale Medio (non morto) PE 50

Iniziativa +6 **Sensi** Percezione +4, scurovisione
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.
CA 20; **Tempra** 17, **Riflessi** 18, **Volontà** 17
Immunità malattia, veleno; **Resistenza** 5 necrotico
Velocità 7, scalata 4 (arrampicata del ragno)

(+) **Artigli** (standard; a volontà) ✦ **Necrotico**
+11 contro CA; 5 danni necrotici (7 danni necrotici contro un avversario sanguinante).

Distrutto dalla Luce Solare
Una progenie vampirica che inizia il proprio turno esposta alla luce solare diretta può compiere solo un'azione di movimento in quel turno. Se termina il turno in un punto ancora esposto alla luce solare diretta, si riduce in cenere e viene distrutta.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune

For 14 (+5)	**Des** 16 (+6)	**Sag** 12 (+4)
Cos 14 (+5)	**Int** 10 (+3)	**Car** 14 (+5)

Progenie Vampirica Fiutasangue **Livello 10 Gregario**
Umanoide naturale Medio (non morto) PE 125

Iniziativa +8 **Sensi** Percezione +6, scurovisione
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.
CA 25; **Tempra** 22, **Riflessi** 23, **Volontà** 22
Immunità malattia, veleno; **Resistenza** 10 necrotico
Velocità 7, scalata 4 (arrampicata del ragno)

(+) **Artigli** (standard; a volontà) ✦ **Necrotico**
+16 contro CA; 6 danni necrotici (8 danni necrotici contro un avversario sanguinante).

Distrutto dalla Luce Solare
Una progenie vampirica che inizia il proprio turno esposta alla luce solare diretta può compiere solo un'azione di movimento in quel turno. Se termina il turno in un punto ancora esposto alla luce solare diretta, si riduce in cenere e viene distrutta.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune

For 14 (+7)	**Des** 16 (+8)	**Sag** 12 (+6)
Cos 14 (+7)	**Int** 10 (+5)	**Car** 14 (+7)

Tattiche delle progenie vampiriche

Le progenie vampiriche preferiscono fare a pezzi i nemici con i loro artigli invece di ricorrere all'uso delle armi.

Creare progenie vampiriche

Un umanoide vivente ucciso dal *risucchio di sangue* di un signore dei vampiri risorge come progenie vampirica del suo livello al tramonto del giorno successivo. Questa resurrezione può essere prevenuta bruciando il corpo della vittima o tagliandole la testa.

Un umanoide vivente ridotto a 0 punti ferita o meno (ma non ucciso) da un signore dei vampiri non può essere guarito e rimane in uno stato di coma profondo simile alla morte. Muore al tramonto del giorno successivo, risorgendo sotto forma di progenie vampirica. Un rituale Rimuovi Afflizioni eseguito prima che la creatura cessi di vivere ne impedisce la morte e rende possibile la normale guarigione.

Dono tenebroso degli imperituri

Invocando l'empio nome di Orcus, il Signore del Sangue, il personaggio trasforma un altro essere in una vampirica creatura della notte.

Livello: 11 (l'incantatore deve essere un signore dei vampiri)
Categoria: Creazione
Tempo: 6 ore; vedi testo
Durata: Permanente
Costo delle componenti: 5.000 mo per livello del soggetto
Prezzo di mercato: 75.000 mo
Abilità chiave: Religione (nessuna prova)

Questo rituale può essere eseguito solo fra il tramonto e l'alba. Come parte del rituale, il personaggio e il soggetto devono bere una piccola quantità del sangue dell'altro, dopodiché il soggetto muore e viene sepolto ritualmente in terreno sconsacrato. Dopo la sepoltura, il personaggio invoca Orcus affinché conceda al soggetto il Dono Tenebroso. Dopo la conclusione del rituale, il soggetto resta sepolto, risorgendo dalla tomba come signore dei vampiri al tramonto del giorno successivo. (Per le regole sulla creazione di nuovi signori dei vampiri, vedi pagina 180 della *Guida del Dungeon Master*.) Il rituale è rovinato se un rituale Rianimare Morti viene lanciato sul soggetto, o se il soggetto viene decapitato prima di risorgere come signore dei vampiri.

L'esecuzione del rituale lascia il personaggio indebolito per 1d10 giorni (nessun tiro salvezza).

WAYNE REYNOLDS

VERME PURPUREO

I VERMI PURPUREI SONO ENORMI PREDATORI SCAVATORI che mangiano qualunque cosa, viva o morta. Sono una minaccia reale e terribile per gli avventurieri che esplorano le profonde caverne naturali del Sottosuolo.

TATTICHE DEI VERMI PURPUREI

Un verme purpureo spesso scava attraverso il pavimento di una caverna per attaccare le creature che si trovano sul terreno. Quando ha afferrato un nemico, il verme utilizza *fauci dilanianti* per infliggere danni un round dopo l'altro fino a quando non riesce a inghiottirlo.

CONOSCENZE DEI VERMI PURPUREI

Se supera una prova di Dungeon o Natura, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 20: Un verme purpureo può scavare attraverso la solida roccia, lasciando dietro di sé delle gallerie. Queste creature mangiano qualsiasi cosa, e si affidano alla loro vista cieca e percezione tellurica per dirigersi sulle prede.

GRUPPI DI INCONTRO

I vermi purpurei sono cacciatori solitari. Tuttavia, sono occasionalmente attratti dai suoni e le vibrazioni di una battaglia, erompendo dal terreno o da una parete e cogliendo di sorpresa tutti i combattenti.

Incontro di livello 18 (PE 9.800)

- 1 verme purpureo (livello 16 soldato solitario)
- 2 minotauri selvaggi (livello 16 bruto)

Verme Purpureo **Livello 16 Soldato solitario**
Bestia naturale Enorme (cieca) PE 7.000

Iniziativa +13 **Sensi** Percezione +10; vista cieca 10, percezione tellurica 20
PF 780; **Sanguinante** 390
CA 33 (26 contro creature inghiottite); **Tempra** 34, **Riflessi** 30, **Volontà** 29
Immunità illusione, sguardo
Tiri salvezza +5
Velocità 6, scavo 3 (scavare gallerie)
Punti azione 2

(+) **Morso** (standard; a volontà)
Portata 3; +21 contro Riflessi; 2d8 + 7 danni, e in più il bersaglio è afferrato (finché non sfugge). Il verme purpureo non può compiere attacchi di morso mentre afferra una creatura, ma può usare *fauci dilanianti*.

+ **Fauci Dilanianti** (standard; a volontà)
Se un verme purpureo comincia il proprio turno con una creatura afferrata tra le mascelle, compie un attacco contro la creatura afferrata: +21 contro Riflessi; 2d8 + 7 danni. *Mancato:* Danni dimezzati.

+ **Inghiottire** (standard; a volontà)
Il verme purpureo tenta di inghiottire una creatura sanguinante Media o inferiore che sta afferrando; +21 contro Tempra; se l'attacco colpisce, il bersaglio viene inghiottito e trattenuto (nessun tiro salvezza) e subisce 10 danni più 10 danni da acido nei round successivi, all'inizio del turno del verme purpureo. La creatura inghiottita può compiere solo attacchi basilari in mischia, e solo con armi naturali o a una mano. Se il verme purpureo muore, qualsiasi creatura intrappolata nel suo esofago può liberarsi con un'azione di movimento, terminando quell'azione in uno dei quadretti precedentemente occupati dal verme purpureo.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
For 24 (+15) **Des** 16 (+11) **Sag** 14 (+10)
Cos 20 (+13) **Int** 2 (+4) **Car** 4 (+5)

Verme Purpureo Anziano **Livello 24 Soldato solitario**
Bestia naturale Mastodontica (cieca) PE 30.250

Iniziativa +18 **Sensi** Percezione +15; vista cieca 10, percezione tellurica 20
PF 1.145; **Sanguinante** 572
CA 41 (34 contro creature inghiottite); **Tempra** 41, **Riflessi** 36, **Volontà** 35
Immunità illusione, sguardo
Tiri salvezza +5
Velocità 8, scavo 4 (scavare gallerie)
Punti azione 2

(+) **Morso** (standard; a volontà)
Portata 4; +29 contro Riflessi; 2d10 + 9 danni, e in più il bersaglio è afferrato (finché non sfugge). Il verme purpureo anziano non può compiere attacchi di morso mentre afferra una creatura, ma può usare *fauci dilanianti*.

+ **Fauci Dilanianti** (standard; a volontà)
Se un verme purpureo anziano comincia il proprio turno con una creatura afferrata tra le mascelle, compie un attacco contro la creatura afferrata: +29 contro Riflessi; 2d10 + 9 danni. *Mancato:* Danni dimezzati.

+ **Inghiottire** (standard; a volontà)
Il verme purpureo anziano tenta di inghiottire una creatura sanguinante Media o inferiore che sta afferrando; +29 contro Tempra; se l'attacco colpisce, il bersaglio viene inghiottito e trattenuto (nessun tiro salvezza) e subisce 20 danni più 20 danni da acido nei round successivi, all'inzio del turno del verme purpureo anziano. La creatura inghiottita può compiere solo attacchi basilari in mischia, e solo con armi naturali o a una mano. Se il verme purpureo anziano muore, qualsiasi creatura intrappolata nel suo esofago può liberarsi con un'azione di movimento, terminando quell'azione in uno dei quadretti precedentemente occupati dal verme purpureo anziano.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
For 28 (+21) **Des** 18 (+16) **Sag** 16 (+15)
Cos 29 (+21) **Int** 2 (+8) **Car** 10 (+12)

FRED HOOPER

VERMEIENA

Queste bizzarre creature si nutrono di cadaveri ma non sempre limitano la loro dieta ai morti. Sono saprofagi aggressivi, molto temuti per i loro tentacoli paralizzanti.

Vermeiena **Livello 7 Controllore**
Bestia aberrante Grande PE 300

Iniziativa +6 **Sensi** Percezione +5; scurovisione
PF 81; **Sanguinante** 40
CA 20; **Tempra** 19, **Riflessi** 18, **Volontà** 17
Velocità 6, scalata 6 (arrampicata del ragno)

(+) **Tentacoli** (standard; a volontà) ✦ **Veleno**
Portata 2; +10 contro Tempra; 1d4 + 5 danni, e il bersaglio subisce 5 danni da veleno continuati ed è rallentato (tiro salvezza termina entrambi). *Primo tiro salvezza fallito:* Il bersaglio è immobilizzato anziché rallentato (tiro salvezza termina). *Secondo tiro salvezza fallito:* Il bersaglio è stordito anziché immobilizzato (tiro salvezza termina). I tiri salvezza compiuti contro i tentacoli paralizzanti di un vermeiena subiscono una penalità di -2.

+ **Morso** (standard; a volontà)
+12 contro CA; 1d10 + 5 danni.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
For 20 (+8) **Des** 16 (+6) **Sag** 14 (+5)
Cos 17 (+6) **Int** 2 (-1) **Car** 16 (+6)

Tattiche dei vermiiena

A prescindere dalle loro dimensioni, questi esseri sorvegliano il loro cibo e aggrediscono gli intrusi con fervore. I vermiiena non hanno alcun senso tattico, ma si concentrano istintivamente su uno o due avversari alla volta, affidandosi unicamente all'efficacia dei loro tentacoli velenosi. In genere, i vermiiena compiono attacchi con il morso solo contro i bersagli storditi.

Conoscenze dei vermiiena

Se supera una prova di Dungeon, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: Il vermeiena potrebbe essere il risultato degli esperimenti di qualche mago pazzo. Queste creature si nutrono di carogne (da cui il loro nome), ma assalgono aggressivamente qualsiasi cosa si introduca nei loro territori.

CD 25: I vermiiena depongono le uova nei cadaveri o in cumuli di interiora scartate. Quando le uova si schiudono, centinaia di piccoli vermiiena ne escono e cominciano a ingozzarsi gli uni degli altri. Grazie agli dèi, il loro veleno a quell'età è troppo debole per fare davvero del male a qualcuno, e solo una manciata di cuccioli sopravvive fino all'età adulta.

Gruppi di incontro

Le creature umanoidi e quelle aberranti utilizzano talvolta i vermiiena per liberarsi dei loro rifiuti. Alcuni riescono persino ad addestrarli come cavalcature o bestie da guardia.

Incontro di livello 7 (PE 1.500)
- 2 vermiiena (livello 7 controllore)
- 3 otyugh (livello 7 soldato)

Vermeiena Gigantesco **Livello 17 Controllore d'elite**
Bestia aberrante Enorme PE 3.200

Iniziativa +12 **Sensi** Percezione +11; scurovisione
PF 332; **Sanguinante** 166; vedi anche *raffica di tentacoli*
CA 32; **Tempra** 31, **Riflessi** 30, **Volontà** 29
Tiri salvezza +2
Velocità 6, scalata 6 (arrampicata del ragno)
Punti azione 1

(+) **Tentacoli** (standard; a volontà)✦ **Veleno**
Portata 3; +20 contro Tempra; 2d4 + 7 danni, e il bersaglio subisce 5 danni da veleno continuati ed è rallentato (tiro salvezza termina entrambi). In aggiunta, il bersaglio viene tirato di 1 quadretto. *Primo tiro salvezza fallito:* Il bersaglio è immobilizzato anziché rallentato (tiro salvezza termina). *Secondo tiro salvezza fallito:* Il bersaglio è stordito anziché immobilizzato (tiro salvezza termina). I tiri salvezza compiuti contro i tentacoli paralizzanti di un vermeiena gigantesco subiscono una penalità di -5.

+ **Morso** (standard; a volontà)
+22 contro CA; 2d8 +7 danni.

Raffica di Tentacoli (standard; si ricarica quando è reso sanguinante per la prima volta) ✦ **Veleno**
Propagazione ravvicinata 3; +20 contro Tempra; 1d4 + 5 danni, e il bersaglio subisce 5 danni da veleno continuati ed è rallentato (tiro salvezza termina entrambi). *Primo tiro salvezza fallito:* Il bersaglio è immobilizzato anziché rallentato (tiro salvezza termina). *Secondo tiro salvezza fallito:* Il bersaglio è stordito anziché immobilizzato (tiro salvezza termina). I tiri salvezza compiuti contro i tentacoli paralizzanti di un vermeiena gigantesco subiscono una penalità di -5.

Minaccia con Portata
Un vermeiena gigantesco può compiere attacchi di opportunità contro tutti i nemici presenti entro la sua portata (3 quadretti).

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
For 25 (+15) **Des** 18 (+12) **Sag** 16 (+11)
Cos 22 (+14) **Int** 4 (+5) **Car** 18 (+12)

DAVID GRIFFITH

VIVERNA

Simile a un drago nell'aspetto, una viverna usa la sua coda velenosa per pungere le prede a morte prima di ghermirle e volare via per divorarle con comodo.

Nonostante le apparenze, una viverna è imparentata più strettamente con i drachi che non con i draghi veri e propri, in quanto è priva dell'astuzia e intelligenza di questi ultimi.

Viverna **Livello 10 Schermagliatore**
Bestia naturale Grande (cavalcatura, rettile) PE 500

Iniziativa +10 **Sensi** Percezione +12; visione crepuscolare
PF 106; **Sanguinante** 53
CA 24; **Tempra** 24, **Riflessi** 20, **Volontà** 19
Velocità 4, volo 8 (fluttuare); vedi anche *attacco in volo*

(+) **Morso** (standard; a volontà)
Portata 2; +15 contro CA; 1d8 + 7 danni.

(+) **Artigli** (standard; a volontà)
La viverna può attaccare con gli artigli solo mentre sta volando; +15 contro CA; 1d6 + 7 danni, e il bersaglio viene buttato a terra prono.

+ **Pungiglione** (standard; a volontà) ✦ **Veleno**
Portata 2; +15 contro CA; 1d6 + 4 danni, e la viverna compie un attacco secondario contro lo stesso bersaglio. *Attacco secondario:* +13 contro Tempra; 10 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).

+ **Attacco in Volo** (standard; a volontà)
La viverna vola fino a 8 quadretti e compie un attacco basilare in mischia in qualsiasi punto del proprio movimento. La viverna non provoca attacchi di opportunità quando si allontana dal bersaglio dell'attacco.

Agilità Aerea +2 (quando è cavalcata da una creatura amichevole di 10° livello o superiore; a volontà) ✦ **Cavalcatura**
Mentre è in volo, la viverna concede al suo cavaliere un bonus di +2 a tutte le difese.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
For 24 (+12) **Des** 17 (+8) **Sag** 15 (+7)
Cos 18 (+9) **Int** 2 (+1) **Car** 8 (+4)

Tattiche delle viverne

Una viverna apre il combattimento utilizzando il suo potere *attacco in volo* per piombare su un nemico e buttarlo a terra con i suoi artigli. Poi la creatura atterra e alterna attacchi con il morso e il pungiglione. Quando è resa sanguinante, la viverna prende il volo di nuovo.

Viverna Funesta **Livello 24 Schermagliatore**
Bestia ombra Grande (rettile) PE 6.050

Iniziativa +19 **Sensi** Percezione +19; scurovisione
PF 228; **Sanguinante** 114
CA 38; **Tempra** 42, **Riflessi** 34, **Volontà** 31
Resistenza 10 necrotico; **Vulnerabilità** 5 radioso
Velocità 6, volo 12 (fluttuare); vedi anche *attacco in volo*

(+) **Morso** (standard; a volontà)
Portata 2; +29 contro CA; 2d8 + 10 danni.

(+) **Artigli** (standard; a volontà)
La viverna funesta può attaccare con gli artigli solo mentre sta volando; +29 contro CA; 2d6 + 10 danni, e il bersaglio viene buttato a terra prono.

+ **Pungiglione Necrovelenoso** (standard; a volontà) ✦ **Necrotico, Veleno**
Portata 2; +29 contro CA; 2d6 + 9 danni, e la viverna funesta compie un attacco secondario contro lo stesso bersaglio. *Attacco secondario:* +27 contro Tempra; 20 danni necrotici continuati e da veleno (tiro salvezza termina).

+ **Attacco in Volo** (standard; a volontà)
La viverna funesta vola fino a 8 quadretti e compie un attacco basilare in mischia in qualsiasi punto del proprio movimento. La viverna funesta non provoca attacchi di opportunità quando si allontana dal bersaglio dell'attacco.

+ **Soffio Pestilenziale** (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Necrotico**
Propagazione ravvicinata 5; +27 contro Tempra; 2d10 + 9 danni necrotici, e 10 danni necrotici continuati (tiro salvezza termina).

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
For 30 (+22) **Des** 20 (+17) **Sag** 15 (+14)
Cos 28 (+21) **Int** 2 (+8) **Car** 6 (+10)

Tattiche delle viverne funeste

Una viverna funesta impiega tattiche simili a quelle della viverna comune, a parte il fatto che utilizza *soffio pestilenziale* tutte le volte che può.

Conoscenze delle viverne

Se supera con successo una prova di abilità, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

Natura CD 15: Per addomesticare una viverna, un padrone umanoide deve allevarla dalla nascita.

Arcano CD 25: Le viverne funeste sono native della Coltre Oscura ma si possono trovare in tutto il mondo naturale, specialmente nelle aree con forti connessioni a quel tetro reame.

Gruppi di incontro

Le viverne vivono e cacciano in piccoli gruppi chiamati stormi. Nonostante la natura litigiosa di queste creature, alcuni umanoidi fanno lo sforzo di catturarle e domarle.

Incontro di livello 10 (PE 2.500)
- 2 viverne (livello 10 schermagliatore)
- 1 basilisco occhio venefico (livello 10 artigliere)
- 1 ettin razziatore (livello 10 soldato d'elite)

HEATHER HUDSON

WIGHT

Un wight divora la forza vitale delle creature viventi per placare il suo desiderio dell'anima che ha perduto e non potrà mai più riottenere.

Wight Strettaletale **Livello 4 Controllore**
Umanoide naturale Medio (non morto) PE 175

Iniziativa +4 **Sensi** Percezione +1; scurovisione
PF 54; **Sanguinante** 27
CA 18; **Tempra** 15, **Riflessi** 16, **Volontà** 17
Immunità malattia, veleno; **Resistenza** 10 necrotico; **Vulnerabilità** 5 radioso
Velocità 6

(+) **Artiglio** (standard; a volontà) ✦ **Necrotico**
+9 contro CA; 1d6 danni necrotici, e il bersaglio perde 1 impulso curativo.

Dardo Tombale (standard; a volontà) ✦ **Necrotico**
Gittata 20; +6 contro Riflessi; 1d6 + 4 danni necrotici, e il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).

Rianimare (minore; incontro) ✦ **Guarigione, Necrotico**
Gittata 10; influenza una creatura non morta distrutta di livello non superiore a quello del wight strettaletale +2; il bersaglio si alza in piedi come azione gratuita con un numero di punti ferita pari a metà del suo valore di sanguinante. Questo potere non ha effetto sui gregari.

Volto Orripilante (standard; ricarica ⚁ ⚂ ⚃) ✦ **Paura**
Propagazione ravvicinata 5; +7 contro Volontà; 1d6 danni, e il bersaglio viene spinto di 3 quadretti.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune
Abilità Arcano +10, Religione +10

For 10 (+2)	**Des** 14 (+4)	**Sag** 9 (+1)
Cos 14 (+4)	**Int** 16 (+5)	**Car** 18 (+6)

Tattiche dei wight strettaletale

Un wight strettaletale utilizza *dardo tombale* per immobilizzare i nemici e *volto orripilante* per tenerli a distanza. Quando il suo alleato o guardia del corpo più potente viene distrutto, impiega *rianimare* per rimetterlo in gioco.

Wight **Livello 5 Schermagliatore**
Umanoide naturale Medio (non morto) PE 200

Iniziativa +7 **Sensi** Percezione +0; scurovisione
PF 62; **Sanguinante** 31
CA 19; **Tempra** 18, **Riflessi** 17, **Volontà** 16
Immunità malattia, veleno; **Resistenza** 10 necrotico; **Vulnerabilità** 5 radioso
Velocità 7

(+) **Artiglio** (standard; a volontà) ✦ **Necrotico**
+10 contro CA; 1d6 + 4 danni necrotici, il bersaglio perde 1 impulso curativo, e il wight scatta di 3 quadretti.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune
Abilità Furtività +10

For 18 (+6)	**Des** 16 (+5)	**Sag** 6 (+0)
Cos 14 (+4)	**Int** 10 (+2)	**Car** 15 (+4)

Tattiche dei wight

Un wight carica i nemici e li fa a pezzi con i suoi artigli, scattando con empia gioia in mezzo alle loro linee e tentando di attaccarli ai fianchi quando è possibile.

Wight da Battaglia **Livello 9 Soldato**
Umanoide naturale Medio (non morto) PE 400

Iniziativa +7 **Sensi** Percezione +3; scurovisione
PF 98; **Sanguinante** 49
CA 25; **Tempra** 22, **Riflessi** 18, **Volontà** 22
Immunità malattia, veleno; **Resistenza** 10 necrotico; **Vulnerabilità** 5 radioso
Velocità 5

(+) **Spada Lunga Bevitrice di Anime** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Necrotico**
+15 contro CA; 1d8 + 5 danni necrotici, e il bersaglio perde 1 impulso curativo ed è immobilizzato (tiro salvezza termina).

Mietitura delle Anime (standard; ricarica ⚁ ⚂ ⚃) ✦ **Guarigione, Necrotico**
Gittata 5; influenza solo un bersaglio immobilizzato; +12 contro Tempra; 2d8 + 5 danni necrotici, e il wight da battaglia recupera 10 punti ferita.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune
Abilità Intimidire +14

For 20 (+9)	**Des** 13 (+5)	**Sag** 9 (+3)
Cos 18 (+8)	**Int** 12 (+5)	**Car** 20 (+9)

Equipaggiamento corazza di piastre, scudo pesante, spada lunga

Tattiche dei wight da battaglia

Questa creatura si lancia sfacciatamente nella mischia, facendo roteare con decisione la sua spada. Scatta per allontanarsi dai nemici e utilizzare il suo potere *mietitura delle anime*, prendendo di mira quelli che sono stati immobilizzati dai fendenti della sua arma.

Wight da Battaglia Comandante **Livello 12 Soldato (Guida)**
Umanoide naturale Medio (non morto) PE 700

Iniziativa +12 **Sensi** Percezione +12; scurovisione
PF 106; **Sanguinante** 53
CA 28; **Tempra** 26, **Riflessi** 23, **Volontà** 26
Immunità malattia, veleno; **Resistenza** 10 necrotico; **Vulnerabilità** 5 radioso
Velocità 5

(+) **Spada Lunga Bevitrice di Anime** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Necrotico**
+ 18 contro CA; 1d8 + 7 danni necrotici, e il bersaglio è immobilizzato e indebolito (tiro salvezza termina entrambi) e perde 1 impulso curativo.

Raccolto delle Anime (standard; ricarica ⚁ ⚂ ⚃) ✦ **Guarigione, Necrotico**
Gittata 5; influenza solo un bersaglio immobilizzato; +15 contro Tempra; 2d8 + 7 danni necrotici, e il wight da battaglia comandante e tutti gli alleati non morti entro 2 quadretti da lui recuperano 10 punti ferita.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune
Abilità Intimidire +18

For 24 (+13)	**Des** 19 (+10)	**Sag** 14 (+7)
Cos 22 (+12)	**Int** 15 (+7)	**Car** 24 (+13)

Equipaggiamento corazza di piastre, scudo pesante, spada lunga

Tattiche dei wight da battaglia comandanti

Un wight da battaglia comandante è un avversario paziente, astuto e risoluto. Impiega *raccolto delle anime* più spesso che può, posizionandosi in modo che anche i suoi alleati non morti possano trarre beneficio da questo potere.

Wight Massacratore	**Livello 18 Bruto**
Umanoide naturale Medio (non morto)	PE 2.000

Iniziativa +14 **Sensi** Percezione +13; scurovisione
PF 182; **Sanguinante** 91; vedi anche *lamento di morte*
CA 30; **Tempra** 30, **Riflessi** 27, **Volontà** 26
Immunità malattia, veleno; **Resistenza** 20 necrotico; **Vulnerabilità** 10 radioso
Velocità 7

(+) **Artiglio** (standard; a volontà) ✦ **Guarigione, Necrotico**
+21 contro CA; 3d6 + 8 danni necrotici, il bersaglio perde 1 impulso curativo ed è indebolito (tiro salvezza termina), e il wight massacratore recupera 15 punti ferita.

Lamento di Morte (quando è ridotto a 0 punti ferita) ✦ **Necrotico**
Emanazione ravvicinata 5; bersagli nemici; +21 contro Tempra; 2d6 + 4 danni necrotici. Gli alleati non morti nell'area di emanazione possono compiere un attacco basilare come azione gratuita.

Allineamento Caotico malvagio		**Linguaggi** Comune
For 26 (+17)	**Des** 20 (+14)	**Sag** 9 (+8)
Cos 22 (+15)	**Int** 12 (+10)	**Car** 18 (+13)

Tattiche dei wight massacratori

Un wight massacratore adora combattere e attacca ferocemente con i suoi artigli, per lo più scegliendo i nemici più deboli o svantaggiati. Quando viene ucciso, emana un terrificante *lamento di morte* che galvanizza gli alleati non morti nelle vicinanze.

Conoscenze dei wight

Se supera una prova di Religione, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: I wight sono non morti inquieti che attaccano con ferocia gli esseri viventi, prosciugandoli della loro energia vitale. Sono spesso al servizio di creature non morte più potenti in qualità di soldati o luogotenenti.

Tipicamente, i wight dimorano nei luoghi dove hanno perso la vita, sebbene non siano affatto vincolati a tali siti. Infestano anche sepolcri e catacombe, ammassando avidamente qualunque tesoro su cui riescano a mettere le grinfie.

Gruppi di incontro

I wight si associano alle altre creature non morte oltre che agli abitatori viventi della Coltre Oscura, inclusi gli shadar-kai e gli oscuri. Alcuni wight (strettaletale e da battaglia in particolare) radunano altri non morti sotto la loro guida. Un wight da battaglia comandante o massacratore potrebbe servire come luogotenente una creatura più forte, come un lich o un vampiro.

Incontro di livello 3 (PE 778)
- 1 wight strettaletale (livello 4 controllore)
- 3 zombi (livello 2 bruto)
- 6 zombi putrescenti (livello 3 gregario)

Incontro di livello 11 (PE 3.100)
- 1 wight da battaglia comandante (livello 12 soldato)
- 4 wight da battaglia (livello 9 soldato)
- 1 shadar-kai fattucchiera (livello 7 controllore)
- 2 shadar-kai guerrieri delle catene (livello 6 schermagliatore)

Incontro di livello 18 (PE 10.200)
- 2 wight massacratori (livello 18 bruto)
- 3 ghoul abissali (livello 16 schermagliatore)
- 1 gargoyle nabassu (livello 18 appostato)

DAVID GRIFFITH

(Da sinistra a destra) wight da battaglia, wight strettaletale, wight massacratore e wight

WORG

Questi enormi e malvagi cugini dei lupi pregustano il sapore della carne umanoide e adorano cacciare le persone più di qualunque altra preda.

Worg	**Livello 9 Bruto**
Bestia magica naturale Grande	PE 400

Iniziativa +7 **Sensi** Percezione +9; scurovisione
Ringhio Spaventoso (Paura) aura 3; i nemici nell'aura subiscono una penalità di -1 ai tiri per colpire, e gli alleati nell'aura ricevono un bonus di potere +1 ai tiri per colpire.
PF 120; **Sanguinante** 60
CA 20; **Tempra** 20, **Riflessi** 18, **Volontà** 18
Velocità 8

(+) **Morso** (standard; a volontà)
+12 contro CA; 2d6 + 5 danni, e 5 danni continuati (tiro salvezza termina).

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Abissale
Abilità Furtività +12

For 21 (+9)	**Des** 17 (+7)	**Sag** 10 (+4)
Cos 20 (+9)	**Int** 7 (+2)	**Car** 16 (+7)

Tattiche dei worg

I worg non cooperano particolarmente bene, dato che ognuno di essi tenta di satollare la propria brama di massacro.

Guulvorg	**Livello 16 Bruto d'elite**
Bestia magica naturale Enorme	PE 2.800

Iniziativa +11 **Sensi** Percezione +13; scurovisione
PF 384; **Sanguinante** 192
CA 31; **Tempra** 34, **Riflessi** 29, **Volontà** 28
Tiri salvezza +2
Velocità 9
Punti azione 1

(+) **Morso** (standard; a volontà)
Portata 2; +19 contro CA; 2d12 + 8 danni, e il bersaglio viene buttato a terra prono.

(+) **Schianto Caudale** (standard; a volontà)
Portata 2; +17 contro Riflessi; 2d8 + 8 danni, e il bersaglio viene buttato a terra prono e frastornato (tiro salvezza termina).

+ **Furia del Guulvorg** (standard; a volontà)
Il guulvorg compie un attacco con il morso contro un bersaglio e un attacco di schianto caudale contro un altro; entrambi gli attacchi vengono effettuati con una penalità di -2.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Abissale

For 26 (+16)	**Des** 16 (+11)	**Sag** 10 (+8)
Cos 22 (+14)	**Int** 5 (+5)	**Car** 15 (+10)

Guulvorg

Tattiche dei guulvorg

Un guulvorg preferisce compiere attacchi con il morso contro singoli nemici. Se viene impegnato da due o più avversari, utilizza *furia del guulvorg*.

Conoscenze dei worg

Se supera una prova di Natura, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: I worg vivono in tane sotterranee simili a catacombe, dotate di numerose uscite. Ogni branco accumula nella sua tana tesori e macabri trofei. I worg vanno d'accordo con i goblin, e spesso si lasciano cavalcare da loro in battaglia.

CD 20: I guulvorg vengono spesso incontrati in coppia (un maschio e una femmina). Sono capaci di trasportare in battaglia cavalieri Grandi.

Gruppi di incontro

I worg cacciano in branco, mentre i guulvorg di solito agiscono da soli o in coppie. Entrambe le varianti di worg si alleano spontaneamente con gli umanoidi malvagi.

Incontro di livello 10 (PE 2.500)
- 3 worg (livello 9 bruto)
- 2 predatori artigliaffilati (livello 7 schermagliatore)
- 1 oni infestatore notturno (livello 8 controllore d'elite)

Incontro di livello 17 (PE 8.400)
- 2 guulvorg (livello 16 bruto d'elite)
- 2 ciclopi falciatori (livello 16 soldato)

Worg

ARNIE SWEKEL/DAVE ALLSOP

Queste apparizioni senza pace si annidano nell'ombra, assetate di anime viventi. Le loro vittime diventano a loro volta dei wraith indipendenti, pieni di odio come il mostro che le ha uccise.

Conoscenze dei wraith

Se supera una prova di Religione, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: Pervaso dalle essenze necromantiche della Coltre Oscura, un wraith è uno spirito privo di corpo e anima, un guscio vuoto che contiene pochissime tracce di personalità e conoscenza. Di solito rimane nei pressi del punto dove la sua forma fisica è morta o è stata sepolta.

Il tocco di un wraith provoca di solito debolezza. Un wraith della pazzia indebolisce la mente anziché il corpo, e il suo tocco può persino spingere una creatura ad attaccare i suoi amici.

CD 20: Quando un umanoide viene ucciso da un wraith, risorge come wraith indipendente dello stesso tipo. Con l'aiuto della magia o di un rituale, e se possiede le componenti appropriate, un necromante può evocare o addirittura creare un wraith. Altri wraith si originano nella Coltre Oscura, e molti rimangono lì o entrano nel mondo naturale tramite portali o fratture planari.

CD 25: Quando molte persone muoiono all'improvviso, un wraith del terrore può addensarsi dai loro spiriti mischiati. Col passare del tempo, anche i wraith comuni possono evolversi in wraith più grandi, e se possibile più malvagi.

Wraith — **Livello 5 Appostato**
Umanoide ombra Medio (non morto) — PE 200

Iniziativa +10 — **Sensi** Percezione +2; scurovisione
PF 37; **Sanguinante** 18
Rigenerazione 5 (se il wraith subisce danni radiosi, la rigenerazione è negata fino alla fine del suo turno successivo)
CA 16; **Tempra** 13, **Riflessi** 16, **Volontà** 14
Immunità malattia, veleno; **Resistenza** 10 necrotico, evanescente; **Vulnerabilità** 5 radioso (vedi anche *rigenerazione*, sopra)
Velocità volo 6 (fluttuare); intangibile; vedi anche *scivolare nelle ombre*

(+) **Tocco d'Ombra** (standard; a volontà) ✦ **Necrotico**
+8 contro Riflessi; 1d6 + 4 danni necrotici, e il bersaglio è indebolito (tiro salvezza termina).

Vantaggio in Combattimento ✦ **Necrotico**
Il wraith infligge 1d6 danni necrotici extra contro qualsiasi bersaglio verso il quale possieda vantaggio in combattimento.

Scivolare nelle Ombre (movimento; incontro)
Il wraith scatta di 6 quadretti.

Generare Wraith
Qualsiasi umanoide ucciso da un wraith risorge come wraith indipendente all'inizio del turno successivo del suo creatore, materializzandosi nello spazio dove è morto (o nel più vicino spazio non occupato). Rianimare la creatura uccisa (mediante il rituale Rianimare Morti) non distrugge il wraith generato.

Allineamento Caotico malvagio — **Linguaggi** Comune
Abilità Furtività +11

For 4 (-1)	**Des** 18 (+6)	**Sag** 10 (+2)
Cos 13 (+3)	**Int** 6 (+0)	**Car** 15 (+4)

Tattiche dei wraith

Un wraith utilizza tattiche mordi e fuggi e di attacco ai fianchi per ottenere il vantaggio in combattimento, passando attraverso porte, pareti e altri ostacoli per interrompere la linea di visuale dei nemici. Quando è reso sanguinante, il wraith fugge, solo per tornare dopo avere rigenerato la maggior parte o tutti i suoi punti ferita.

Wraith della Pazzia — **Livello 6 Controllore**
Umanoide ombra Medio (non morto) — PE 250

Iniziativa +8 — **Sensi** Percezione +6; scurovisione
Sussurri di Follia (Psichico) aura 3; le creature assordate sono immuni; qualsiasi nemico nell'aura all'inizio del proprio turno subisce 5 danni psichici ed è frastornato fino all'inizio del suo turno successivo. (Se il wraith della pazzia subisce danni radiosi, l'aura viene negata fino alla fine del suo turno successivo.)
PF 54; **Sanguinante** 27
CA 18; **Tempra** 15, **Riflessi** 18, **Volontà** 17
Immunità malattia, veleno; **Resistenza** 10 necrotico, evanescente; **Vulnerabilità** 5 radioso (vedi anche *sussurri di follia*, sopra)
Velocità volo 6 (fluttuare); intangibile

(+) **Tocco di Pazzia** (standard; a volontà) ✦ **Psichico**
+8 contro Volontà; 1d6 + 5 danni psichici, e il bersaglio subisce una penalità di -2 alla difesa di Volontà (tiro salvezza termina).

+ **Tocco del Caos** (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Psichico**
+9 contro Volontà; 2d6 + 4 danni psichici, e il bersaglio si muove fino al suo valore di velocità e compie un attacco basilare contro il suo alleato più vicino come azione gratuita.

Generare Wraith
Qualsiasi umanoide ucciso da un wraith della pazzia risorge come wraith della pazzia indipendente all'inizio del turno successivo del suo creatore, materializzandosi nello spazio dove è morto (o nel più vicino spazio non occupato). Rianimare la creatura uccisa (mediante il rituale Rianimare Morti) non distrugge il wraith generato.

Allineamento Caotico malvagio — **Linguaggi** Comune
Abilità Furtività +13

For 6 (+1)	**Des** 20 (+8)	**Sag** 6 (+1)
Cos 12 (+4)	**Int** 11 (+3)	**Car** 19 (+7)

STEVE ARGYLE

Tattiche dei wraith della pazzia

Un wraith della pazzia ama fluttuare sul terreno difficile, rendendo arduo ai nemici sfuggire alla sua aura *sussurri di follia*. Impiega *tocco del caos* contro un nemico la cui difesa di Volontà è stata in precedenza ridotta dall'applicazione del potere *tocco di pazzia*.

Wraith Spada **Livello 17 Appostato**
Umanoide ombra Medio (non morto) PE 1.600

Iniziativa +19 **Sensi** Percezione +14; scurovisione
PF 90; **Sanguinante** 45; vedi anche *colpo mortale*
Rigenerazione 10 (se il wraith spada subisce danni radiosi, la rigenerazione è negata fino alla fine del suo turno successivo)
CA 30; **Tempra** 29, **Riflessi** 30, **Volontà** 32
Immunità malattia, veleno; **Resistenza** 20 necrotico, evanescente; **Vulnerabilità** 10 radioso (vedi anche *rigenerazione*, sopra)
Velocità volo 8 (fluttuare); intangibile; vedi anche *scivolare nelle ombre*

(+) **Spada d'Ombra** (standard; a volontà) ✦ **Necrotico**
+20 contro Riflessi; 2d8 + 7 danni necrotici, e il bersaglio è indebolito (tiro salvezza termina).

+ **Colpo Mortale** (quando è ridotto a 0 punti ferita) ✦ **Necrotico**
Il wraith spada scatta di 4 quadretti e compie un attacco basilare in mischia, infliggendo 2d8 danni extra se colpisce il bersaglio.

Vantaggio in Combattimento ✦ **Necrotico**
Il wraith spada infligge 2d6 danni necrotici extra contro qualsiasi bersaglio verso il quale possieda vantaggio in combattimento.

Scivolare nelle Ombre (movimento; incontro)
Il wraith spada scatta di 6 quadretti.

Generare Wraith
Qualsiasi umanoide ucciso da un wraith spada risorge come wraith spada indipendente all'inizio del turno successivo del suo creatore, materializzandosi nello spazio dove è morto (o nel più vicino spazio non occupato). Rianimare la creatura uccisa (mediante il rituale Rianimare Morti) non distrugge il wraith generato.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Comune
Abilità Furtività +20

For 14 (+10)	**Des** 24 (+15)	**Sag** 12 (+9)
Cos 18 (+12)	**Int** 11 (+8)	**Car** 24 (+15)

Tattiche dei wraith spada

Un wraith spada attacca da un nascondiglio, colpendo i nemici con la sua *spada d'ombra* e manovrando in una posizione di attacco ai fianchi ogni volta che gli è possibile (forse con l'aiuto del suo potere *scivolare nelle ombre*). Quando è reso sanguinante, utilizza la sua intangibilità per fuggire, ritornando dopo essersi rigenerato.

Wraith del Terrore **Livello 25 Appostato**
Umanoide ombra Grande (non morto) PE 7.000

Iniziativa +25 **Sensi** Percezione +18; scurovisione
Sudario della Notte aura 5; la luce intensa nell'aura viene ridotta a luce fioca, e la luce fioca diventa oscurità.
PF 124; **Sanguinante** 62; vedi anche *grido mortale*
Rigenerazione 20 (se il wraith del terrore subisce danni radiosi, la rigenerazione è negata fino alla fine del suo turno successivo)
CA 37; **Tempra** 33, **Riflessi** 37, **Volontà** 37
Immunità malattia, veleno; **Resistenza** 30 necrotico, evanescente; **Vulnerabilità** 15 radioso (vedi anche *rigenerazione*, sopra)
Velocità volo 10 (fluttuare); intangibile; vedi anche *scivolare nelle ombre*

(+) **Lama del Terrore** (standard; a volontà) ✦ **Necrotico**
Portata 2; +28 contro Riflessi; 2d10 + 9 danni necrotici, e il bersaglio è indebolito (tiro salvezza termina).

Grido Mortale (quando è ridotto a 0 punti ferita) ✦ **Psichico**
Propagazione ravvicinata 3; bersagli nemici; +27 contro Volontà; 4d6 + 9 danni psichici, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina). *Mancato:* Danni dimezzati, e il bersaglio non è frastornato.

Vantaggio in Combattimento ✦ **Necrotico**
Il wraith del terrore infligge 3d6 danni necrotici extra contro qualsiasi bersaglio verso il quale possieda vantaggio in combattimento.

Scivolare nelle Ombre (movimento; incontro)
Il wraith del terrore scatta di 6 quadretti.

Generare Wraith
Qualsiasi umanoide ucciso da un wraith del terrore risorge come wraith del terrore indipendente all'inizio del turno successivo del suo creatore, materializzandosi nello spazio dove è morto (o nel più vicino spazio non occupato). Rianimare la creatura uccisa (mediante il rituale Rianimare Morti) non distrugge il wraith generato.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Comune
Abilità Furtività +26

For 18 (+16)	**Des** 28 (+21)	**Sag** 12 (+13)
Cos 20 (+17)	**Int** 14 (+14)	**Car** 28 (+21)

Tattiche dei wraith del terrore

I wraith del terrore sono combattenti intrepidi che amano attaccare i nemici ai fianchi, usando *scivolare nelle ombre* o attraversando i muri (secondo necessità) per mettersi in posizione. Se subisce danni radiosi, un wraith del terrore attacca con rabbia l'origine di quei danni, tralasciando ogni altro avversasio.

Gruppi di incontro

I wraith inquinano l'ambiente circostante con le loro energie necrotiche, generando o attirando altri non morti. Sebbene siano privi di motivazioni, i wraith sono intelligenti e talvolta scelgono di servire altre creature.

Incontro di livello 5 (PE 1.100)
- 2 wraith (livello 5 appostato)
- 4 turpi oscuri (livello 4 schermagliatore)

Incontro di livello 6 (PE 1.250)
- 1 wraith della pazzia (livello 6 controllore)
- 4 demoni evistro (livello 6 bruto)

Incontro di livello 17 (PE 7.600)
- 4 wraith spada (livello 17 appostato)
- 1 demone immolith (livello 15 controllore)

Incontro di livello 25 (PE 35.000)
- 3 wraith del terrore (livello 25 appostato)
- 1 titano della morte (livello 25 bruto d'elite)

Gli yuan-ti sono crudeli tiranni serpentiformi discendenti da una potente razza preistorica di uomini serpente. I loro antichi e vasti imperi erano corrotti e caddero in rovina eoni or sono. Oggi, questi imperi sono in massima parte dimenticati.

Gli yuan-ti abitano nelle giungle del mondo naturale, nascondendosi fra ruderi fatiscenti, erigendo templi segreti a Zehir (il dio del veleno e dei serpenti), catturando schiavi, compiendo sacrifici e tramando per impossessarsi ancora una volta del mondo.

YUAN-TI ESECRABILE

Gli esecrabili costituiscono la fetta più consistente della società yuan-ti. Sono molto intelligenti e manipolatori, e creano potenti aure per assistere i loro alleati e gregari. Considerano le loro numerose guardie del corpo, cultisti, e animali domestici come le loro armi principali, utilizzandole con cura e precisione.

Gli esecrabili hanno la testa di serpenti. Circa metà di essi nasce con le gambe, mentre l'altra metà viene alla luce con la parte inferiore da serpente.

Yuan-ti Esecrabile Sguardoaguzzo **Livello 13 Artigliere**
Umanoide naturale Medio (rettile) PE 800

Iniziativa +12 **Sensi** Percezione +13
PF 98; **Sanguinante** 49
CA 27; **Tempra** 23, **Riflessi** 25, **Volontà** 23; vedi anche *difesa camaleontica*
Resistenza 10 veleno
Velocità 7

(standard; a volontà) ✦ **Scimitarra** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+16 contro CA; 1d8 + 4 danni (crit 2d8 + 12).

Arco Lungo (standard; a volontà) ✦ **Arma, Veleno**
Gittata 20/40; +18 contro CA; 1d10 + 6 danni, e lo yuan-ti esecrabile sguardoaguzzo compie un attacco secondario contro lo stesso bersaglio. *Attacco secondario:* +16 contro Tempra; 5 danni da veleno continuati, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina entrambi).

Difesa Camaleontica
Lo yuan-ti esecrabile sguardoaguzzo gode di occultamento contro gli attacchi che hanno origine a più di 3 quadretti di distanza.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Draconico
Abilità Furtività +17, Intuizione +13, Raggirare +15, Storia +12

For 18 (+10)	**Des** 23 (+12)	**Sag** 14 (+8)
Cos 14 (+8)	**Int** 12 (+7)	**Car** 18 (+10)

Equipaggiamento scimitarra, arco lungo, faretra con 30 frecce

Tattiche degli yuan-ti esecrabili sguardoaguzzo

Questi yuan-ti preferiscono su ogni altro gli attacchi a distanza. Il potere *difesa camaleontica* consente loro di effettuare prove di Furtività per rimanere nascosti mentre tirano con l'arco lungo.

Yuan-ti Esecrabile Incantatore **Livello 15 Artigliere (Guida)**
Umanoide naturale Medio (rettile) PE 1.200

Iniziativa +13 **Sensi** Percezione +13
Scudo di Zehir aura 10; gli alleati nell'aura ricevono un bonus di potere +2 a tutte le difese.
PF 118; **Sanguinante** 59; vedi anche *dominazione avvelenata* e *allontanarsi strisciando*
CA 29; **Tempra** 26, **Riflessi** 27, **Volontà** 27; vedi anche *deviare attacco* e *allontanarsi strisciando*
Resistenza 10 veleno
Velocità 7; vedi anche *allontanarsi strisciando*

(standard; a volontà) ✦ **Morso** (standard; a volontà) ✦ **Veleno**
+16 contro Tempra; 1d6 + 6 danni, e 5 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).

Distorsione Mentale (standard; a volontà) ✦ **Psichico**
Gittata 20; +20 contro CA; 2d6 + 7 danni psichici, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Dominazione Avvelenata (standard; si ricarica quando lo yuan-ti è reso sanguinante per la prima volta) ✦ **Charme**
Gittata 5; influenza una creatura che sta subendo danni da veleno continuati; +20 contro Volontà; il bersaglio è dominato fino alla fine del turno successivo dell'incantatore. *Effetto secondario:* Il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Veleno di Zehir (standard; ricarica ⚁ ⚂ ⚀) ✦ **Veleno**
Gittata 10; influenza una creatura che sta subendo danni da veleno continuati; +20 contro Tempra; 2d10 + 6 danni da veleno, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Deviare Attacco (interruzione immediata, quando lo yuan-ti viene colpito da un attacco; ricarica ⚂ ⚀)
Lo yuan-ti esecrabile incantatore trasferisce i danni e gli effetti dell'attacco a un alleato adiacente.

Allontanarsi Strisciando
Quando è sanguinante, lo yuan-ti esecrabile incantatore ottiene +2 alla velocità e un bonus di +5 a tutte le difese.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Draconico
Abilità Arcano +19, Furtività +18, Intuizione +18, Raggirare +19, Storia +19

For 16 (+10)	**Des** 22 (+13)	**Sag** 22 (+13)
Cos 22 (+13)	**Int** 25 (+14)	**Car** 25 (+14)

JAMES ZHANG

Tattiche degli yuan-ti esecrabili incantatori

Uno yuan-ti esecrabile incantatore utilizza *distorsione mentale* fino a quando uno più nemici sono stati avvelenati dai suoi alleati, per poi passare a *dominazione avvelenata* e *veleno di Zehir*. L'incantatore rimane adiacente a un alleato in ogni momento, in modo da avvalersi di *deviare attacco* per evitare di subire danni. Se è reso sanguinante e la sconfitta appare inevitabile, la creatura impiega *allontanarsi strisciando* per fuggire.

Yuan-ti Esecrabile Discepolo di Zehir **Livello 17 Controllore**
Umanoide naturale Medio (rettile) PE 1.600

Iniziativa +13 **Sensi** Percezione +12
Favore di Zehir (Guarigione, Veleno) aura 10; gli alleati nell'aura all'inizio dei loro turni recuperano 5 punti ferita, mentre i nemici nell'aura all'inizio dei loro turni subiscono 5 danni da veleno.
PF 164; **Sanguinante** 82
CA 31; **Tempra** 29, **Riflessi** 29, **Volontà** 32
Resistenza 10 veleno
Velocità 7

⚔ **Morning Star** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Veleno**
+22 contro CA; 1d10 + 3 danni, e lo yuan-ti esecrabile discepolo di Zehir compie un attacco secondario contro lo stesso bersaglio. *Attacco secondario*: +20 contro Tempra; 10 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).

Parole Rasserenanti (standard; ricarica ⚁ ⚂ ⚃ ⚄) ✦ **Charme**
Gittata 5; il bersaglio deve essere in grado di udire il discepolo di Zehir; +24 contro Volontà; il bersaglio è dominato (tiro salvezza termina). *Effetto secondario*: Il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Draconico
Abilità Furtività +18, Intuizione +17, Raggirare +21, Religione +18, Storia +18

For 16 (+11)	**Des** 20 (+13)	**Sag** 18 (+12)
Cos 20 (+13)	**Int** 20 (+13)	**Car** 26 (+16)

Equipaggiamento morning star

Tattiche degli yuan-ti esecrabili discepoli di Zehir

Un discepolo di Zehir utilizza *parole rasserenanti* per dominare i suoi nemici e metterli gli uni contro gli altri.

Yuan-ti Abominio

Uno yuan-ti abominio vive per la battaglia, stritolando i nemici nel nome di Zehir e obbedendo agli ordini dei suoi superiori esecrabili.

Yuan-ti Abominio **Livello 14 Soldato**
Umanoide naturale Grande (rettile) PE 1.000

Iniziativa +13 **Sensi** Percezione +10
PF 140; **Sanguinante** 70
CA 30; **Tempra** 30, **Riflessi** 28, **Volontà** 27
Resistenza 10 veleno
Velocità 7, scalata 7

⚔ **Spada Bastarda** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Veleno**
Portata 2; +20 contro CA; 1d12 + 6 danni (crit 2d12 + 18), e il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo dello yuan-ti abominio e subisce 5 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).

⚔ **Spire Abbrancanti** (minore 1/round; a volontà)
+18 contro Riflessi; il bersaglio viene tirato di 1 quadretto e afferrato (finché non sfugge). Lo yuan-ti abominio può afferrare solo una creatura alla volta.

⚔ **Morso** (standard; a volontà) ✦ **Veleno**
Solo bersagli afferrati; +18 contro Tempra; 1d12 + 5 danni da veleno, e 10 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Draconico
Abilità Furtività +14, Intimidire +14, Tenacia +15

For 22 (+13)	**Des** 18 (+11)	**Sag** 16 (+10)
Cos 20 (+12)	**Int** 12 (+8)	**Car** 14 (+9)

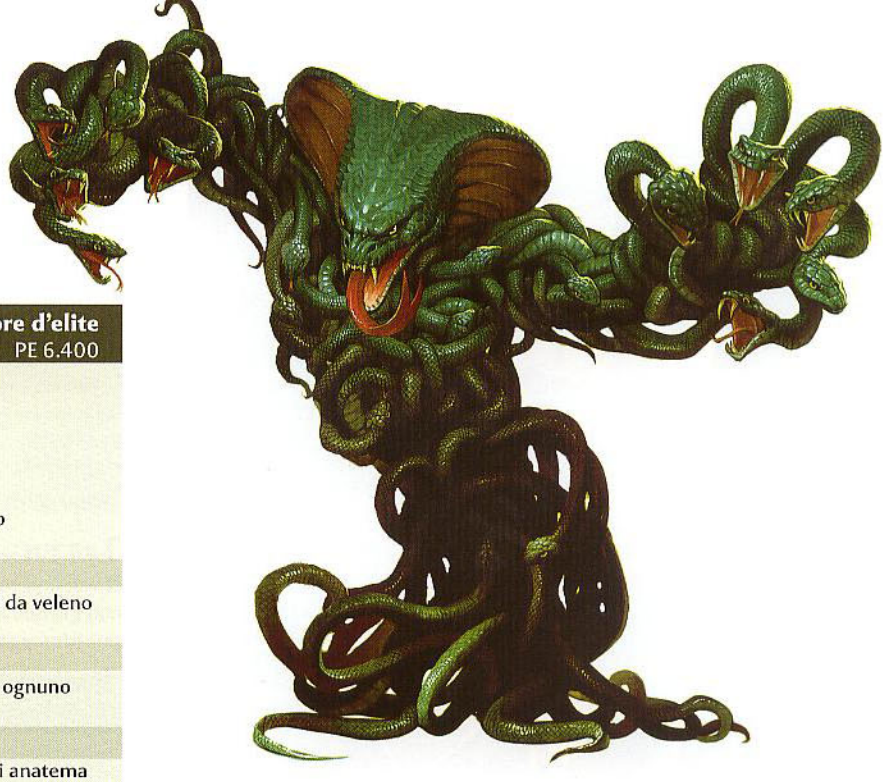
Equipaggiamento scudo pesante, spada bastarda

Tattiche degli yuan-ti abomini

Un abominio attacca con la sua spada e le sue *spire abbrancanti* in ogni round. Se riesce ad afferrare un nemico e non ci sono altri avversari che lo combattono, morde la vittima afferrata. In caso contrario, tiene bloccato quell'avversario mentre attacca un altro bersaglio con la spada bastarda.

YUAN-TI ANATEMA

Gli anatemi regnavano sugli yuan-ti come sovrani finché non vennero colpiti dalla pazzia e furono rinchiusi. Gli yuan-ti inferiori li rispettano ancora come emissari del dio Zehir, compiacendoli con sacrifici giornalieri.



Yuan-ti Anatema **Livello 21 Schermagliatore d'elite**
Bestia magica naturale Enorme (rettile) PE 6.400

Iniziativa +18 **Sensi** Percezione +17
PF 412; **Sanguinante** 206
CA 37; **Tempra** 39, **Riflessi** 35, **Volontà** 35
Resistenza 20 veleno
Tiri salvezza +2
Velocità 8; vedi anche *sciame di serpenti* e *travolgimento*
Punti azione 1

⊕ **Schianto** (standard; a volontà) ✦ **Veleno**
Portata 3; +26 contro CA; 2d6 + 7 danni, e 10 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).

† **Doppio Attacco** (standard; a volontà) ✦ **Veleno**
Lo yuan-ti anatema compie due attacchi di schianto, ognuno contro un bersaglio differente.

† **Morso** (standard; a volontà) ✦ **Veleno**
Portata 3; +26 contro CA; 2d8 + 7 danni, e lo yuan-ti anatema compie un attacco secondario contro lo stesso bersaglio. *Attacco secondario:* +24 contro Tempra; il bersaglio subisce 15 danni da veleno continuati e una penalità di -4 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina entrambi).

† **Travolgimento** (standard; a volontà)
Lo yuan-ti anatema può muoversi fino al suo valore di velocità ed entrare negli spazi dei nemici. Questo movimento provoca attacchi di opportunità, e l'anatema deve terminarlo in uno spazio non occupato. Quando entra nello spazio di un nemico, lo yuan-ti anatema compie un attacco di travolgimento: +24 contro Riflessi; 2d6 + 7 danni, e il bersaglio viene buttato a terra prono.

✧ **Orda di Serpenti** (standard; si ricarica quando lo yuan-ti anatema utilizza *sciame di serpenti*) ✦ **Veleno**
Emanazione ravvicinata 1; +26 contro Tempra; 2d4 + 6 danni, e 10 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).

Sciame di Serpenti (movimento; a volontà)
Lo yuan-ti anatema si dissolve in centinaia di serpenti, che scattano fino a 8 quadretti di distanza e poi riprendono forma di anatema in uno spazio non occupato. L'anatema ignora il terreno difficile quando si muove in questo modo.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Draconico

For 25 (+17)	**Des** 23 (+16)	**Sag** 15 (+12)
Cos 30 (+20)	**Int** 5 (+7)	**Car** 22 (+16)

Tattiche degli yuan-ti anatemi

Un anatema inizia normalmente la battaglia travolgendo diversi nemici, poi spende il suo punto azione per mordere l'avversario più vicino. Nei round successivi, la creatura alterna morsi contro un singolo nemico e *doppi attacchi* contro due avversari diversi. Se viene messo alle strette da tre o più nemici, l'anatema ricorre a *orda di serpenti* e *sciame di serpenti* per attaccare tutti gli avversari vicini, allontanarsi strisciando e riprendere forma in un punto diverso.

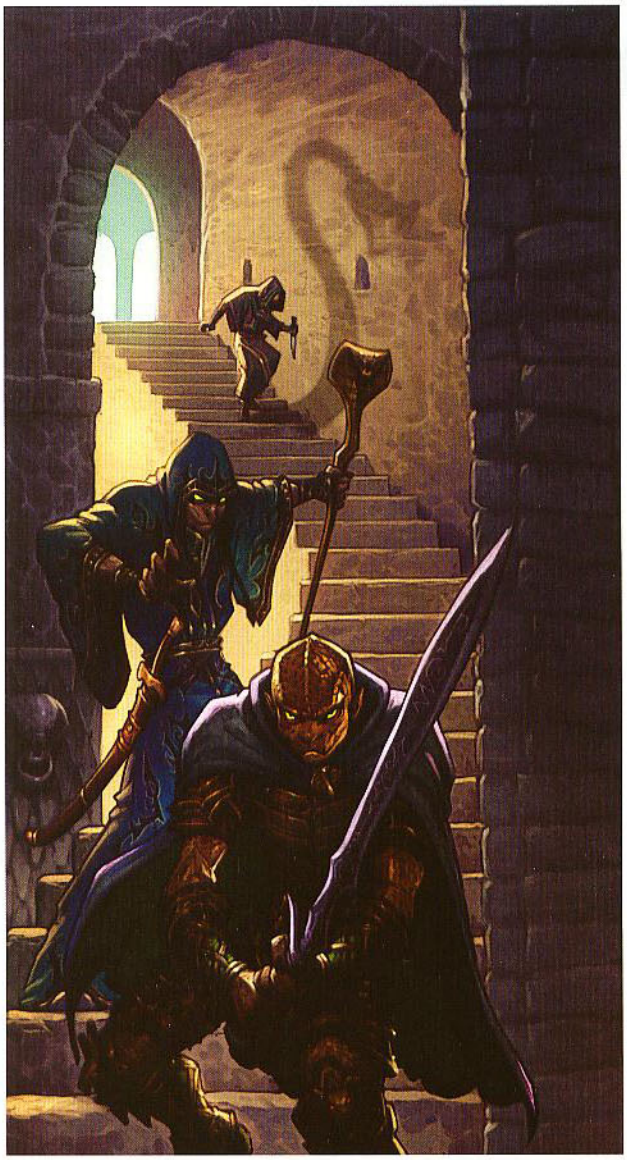
Conoscenze degli yuan-ti

Se supera una prova di Natura, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 20: Gli yuan-ti esecrabili compongono la fetta più cospicua della società di questi esseri, rappresentando il 90% o più della popolazione di un insediamento (schiavi e cultisti non yuan-ti esclusi). Alcuni esecrabili nascono con la parte inferiore del corpo umanoide, pur mantenendo la testa da ofide. Che possiedano le gambe o una lunga coda da serpente, comunque, gli esecrabili sono eccellenti intermediari presso le altre razze. Lavorano spesso insieme ai cultisti umani che adorano il dio serpente Zehir.

CD 25: Gli abomini sono le truppe d'elite e i campioni della società yuan-ti, e sono in grado di contrastare le minacce su cui esecrabili, cultisti umani e schiavi non hanno speranza di prevalere.

CD 30: Sia gli yuan-ti che i loro nemici temono allo stesso modo gli anatemi. Questi esseri erano considerati dei re dai loro cugini meno potenti; tuttavia, sono impazziti molto tempo fa rivoltandosi contro la loro specie e massacrando selvaggiamente i seguaci fino a quando non furono deposti. Oggi gli anatemi sono rinchiusi in prigioni sotterranee. Gli altri yuan-ti li considerano creature sacre, ma temono che potrebbero sopraffare, uccidere e mangiare l'intera razza se lasciati liberi. Ogni giorno, delle vittime sacrificali ancora vive vengono gettate dall'alto delle ziggurat dei templi nelle tane degli anatemi per placarli affinché non si agitino troppo.



CULTISTI SERPILINGUA

I CULTISTI SERPILINGUA SONO ADORATORI UMANI DI ZEHIR, convinti che gli yuan-ti siano gli emissari benedetti del dio nel mondo naturale. Zehir e gli yuan-ti ricompensano la loro devozione con rituali di trasformazione, concedendo ai cultisti dei tratti rettiloidi di minore entità.

I cultisti serpilingua sono fanatici e bramosi di morire nel nome di Zehir. Corrono a cuor leggero dei rischi enormi pur di proteggere i loro alleati yuan-ti da ogni male.

Serpilingua Iniziato — **Livello 7 Gregario**
Umanoide naturale Medio, umano — PE 75

Iniziativa +5 **Sensi** Percezione +4
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.
CA 20; **Tempra** 18, **Riflessi** 17, **Volontà** 17
Velocità 6

(+) **Spadone** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Veleno**
+11 contro CA; 5 danni, e il serpilingua iniziato compie un attacco secondario contro lo stesso bersaglio. *Attacco secondario:* +9 contro Tempra; 2 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Comune, Draconico
For 16 (+6) **Des** 14 (+5) **Sag** 12 (+4)
Cos 13 (+4) **Int** 12 (+4) **Car** 14 (+5)
Equipaggiamento armatura di cuoio, spadone avvelenato

TATTICHE DEI SERPILINGUA INIZIATI

Il veleno gocciola dalla spada di un iniziato, che la fa roteare con grande zelo. Un iniziato sacrifica volentieri la propria vita per proteggere i suoi padroni yuan-ti.

Serpilingua Zelota — **Livello 12 Gregario**
Umanoide naturale Medio, umano — PE 175

Iniziativa +7 **Sensi** Percezione +6
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.
CA 25; **Tempra** 23, **Riflessi** 22, **Volontà** 22
Velocità 6

(+) **Spadone** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Veleno**
+16 contro CA; 6 danni, e il serpilingua zelota compie un attacco secondario contro lo stesso bersaglio. *Attacco secondario:* +14 contro Tempra; 3 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Comune, Draconico
For 16 (+8) **Des** 14 (+7) **Sag** 12 (+6)
Cos 13 (+6) **Int** 12 (+6) **Car** 14 (+7)
Equipaggiamento armatura di cuoio, spadone avvelenato

TATTICHE DEI SERPILINGUA ZELOTI

Un serpilingua zelota tenta di abbattere gli odiati nemici di Zehir, falciando gli infedeli con il suo spadone avvelenato.

Serpilingua Combattente — **Livello 8 Bruto**
Umanoide naturale Medio, umano — PE 350

Iniziativa +6 **Sensi** Percezione +5
PF 106; **Sanguinante** 53
CA 20; **Tempra** 18, **Riflessi** 17, **Volontà** 17
Resistenza 10 veleno
Velocità 6

(+) **Spadone** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Veleno**
+13 contro CA; 1d10 + 3 danni (1d10 + 5 danni quando è sanguinante), e il serpilingua combattente compie un attacco secondario contro lo stesso bersaglio. *Attacco secondario:* +11 contro Tempra; 5 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Draconico
Abilità Religione +10
For 16 (+7) **Des** 14 (+6) **Sag** 12 (+5)
Cos 16 (+7) **Int** 12 (+5) **Car** 14 (+6)
Equipaggiamento armatura di cuoio, spadone avvelenato

TATTICHE DEI SERPILINGUA COMBATTENTI

I serpilingua combattenti si lanciano alla carica in battaglia, facendo del loro meglio per tenere al sicuro i loro spregevoli padroni.

JAMES ZHANG

Serpilingua Assassino **Livello 9 Appostato**
Umanoide naturale Medio (mutaforma), umano PE 400
Iniziativa +13 **Sensi** Percezione +8
PF 80; **Sanguinante** 40
CA 23; **Tempra** 21, **Riflessi** 21, **Volontà** 20; vedi anche *scudo della folla*
Resistenza 10 veleno
Velocità 7
Pugnale (standard; a volontà) ✦ **Arma, Veleno**
+14 contro CA; 1d4 + 3 danni, e 10 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).
Scudo della Folla
Il serpilingua assassino riceve un bonus di +2 alla CA e alla difesa di Riflessi se è adiacente a una creatura, o un bonus di +4 se è adiacente a due o più creature.
Forma di Serpente (movimento; a volontà) ✦ **Metamorfosi**
Il serpilingua assassino si trasforma in un costrittore morsaschiacciante (vedi pagina 231). Qualsiasi articolo di equipaggiamento posseduto dall'assassino si fonde nella sua nuova forma. L'assassino può utilizzare le statistiche del costrittore al posto delle proprie, fatta eccezione per i punti ferita. Ritornare alla forma originale è un'azione minore.
Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Draconico
Abilità Furtività +14, Religione +11
For 16 (+7) **Des** 20 (+9) **Sag** 18 (+8)
Cos 20 (+9) **Int** 14 (+6) **Car** 14 (+6)
Equipaggiamento armatura di cuoio, pugnale avvelenato

Tattiche dei serpilingua assassini

Un serpilingua assassino si avvicina di soppiatto a un nemico in forma umana, e di solito mantiene tale forma fino a quando non diventa sanguinante, trasformandosi quindi in un costrittore morsaschiacciante. Mentre è in forma umana, tenta di restare vicino agli alleati e ai nemici per ottenere i benefici di *scudo della folla*.

Serpilingua Officiante **Livello 11 Controllore**
Umanoide naturale Medio (mutaforma), umano PE 600
Iniziativa +9 **Sensi** Percezione +14
PF 117; **Sanguinante** 58
CA 24; **Tempra** 22, **Riflessi** 20, **Volontà** 24
Resistenza 10 veleno
Velocità 7
Scimitarra (standard; a volontà) ✦ **Arma, Veleno**
+14 contro CA; 1d8 + 3 danni (crit 2d8 + 11), e il serpilingua officiante compie un attacco secondario contro lo stesso bersaglio. *Attacco secondario:* +12 contro Tempra; 5 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).
Frustata del Serpente (standard; ricarica ⚁ ⚂ ⚀) ✦ **Psichico**
Gittata 5; una frusta di energia color ambra sferza il bersaglio; +14 contro Volontà; 1d8 + 5 danni psichici, e il bersaglio concede il vantaggio in combattimento a tutti i suoi nemici fino alla fine del turno successivo dell'officiante.
Spire della Disperazione (standard; ricarica ⚂ ⚀)
Emanazione ad area 5 entro 10; bersagli nemici; +14 contro Riflessi; il bersaglio è trattenuto (tiro salvezza termina) da spire frementi di energia verde.
Forma di Serpente (movimento; a volontà) ✦ **Metamorfosi**
Il serpilingua officiante si trasforma in un costrittore morsaschiacciante (vedi pagina 231). Qualsiasi articolo di equipaggiamento posseduto dall'officiante si fonde nella sua nuova forma. L'officiante può utilizzare le statistiche del costrittore al posto delle proprie, fatta eccezione per i punti ferita. Ritornare alla forma originale è un'azione minore.
Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Draconico
Abilità Diplomazia +15, Intimidire +15, Intuizione +14, Religione +13
For 17 (+8) **Des** 19 (+9) **Sag** 19 (+9)
Cos 21 (+10) **Int** 16 (+8) **Car** 21 (+10)
Equipaggiamento vesti con cappuccio, scimitarra avvelenata

Tattiche dei serpilingua officianti

L'officiante utilizza *spire della disperazione* per trattenere i nemici, conservando *frustata del serpente* per gli avversari che i suoi alleati non possono raggiungere facilmente. Nel combattimento in mischia, l'officiante preferisce combattere in *forma di serpente*.

Conoscenze dei cultisti serpilingua

Se supera una prova di Natura, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: I cultisti umani di Zehir vivono sovente fra gli yuan-ti come cittadini di seconda classe. I cultisti si inchinano alle necessità degli yuan-ti, e spesso fungono da spie nelle culture umane dove questi esseri sono temuti e odiati.

CD 20: I cultisti serpilingua brandiscono di solito delle armi avvelenate, chiamandole con orgoglio "le zanne di Zehir".

Gruppi di incontro

Gli incontri con gli yuan-ti consistono di solito in un gruppo misto di yuan-ti esecrabili, abomini e cultisti serpilingua. Di tanto in tanto, a questi si uniscono altri mostri rettili e schiavi umanoidi.

Incontro di livello 9 (PE 2.025)
- 1 serpilingua officiante (livello 11 controllore)
- 1 serpilingua combattente (livello 8 bruto)
- 9 serpilingua iniziati (livello 7 gregario)
- 1 serpente di fiamme (livello 9 artigliere)

Incontro di livello 11 (PE 3.100)
- 1 yuan-ti abominio (livello 14 soldato)
- 1 yuan-ti esecrabile sguardoaguzzo (livello 13 artigliere)
- 4 serpilingua zeloti (livello 12 gregario)
- 1 serpilingua assassino (livello 9 appostato)

Incontro di livello 16 (PE 6.800)
- 1 yuan-ti esecrabile discepolo di Zehir (livello 17 controllore)
- 2 yuan-ti esecrabili incantatori (livello 15 artigliere)
- 2 serpenti d'ombra (livello 16 schermagliatore)

Incontro di livello 22 (PE 19.200)
- 1 yuan-ti anatema (livello 21 schermagliatore d'elite)
- 2 naga oscure (livello 21 controllore d'elite)

ZOMBI

Uno zombi è il cadavere animato di una creatura vivente. Pervaso da una infinitesimale sembianza di vita, questo orrore barcollante obbedisce agli ordini del suo creatore senza curarsi della propria incolumità.

Un tipico zombi è realizzato con il cadavere di una creatura Media o Grande.

Zombi Putrescente **Livello 3 Gregario**
Animato naturale Medio (non morto) PE 38

Iniziativa -2 **Sensi** Percezione -1; scurovisione
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.
CA 13; **Tempra** 13, **Riflessi** 9, **Volontà** 10
Immunità malattia, veleno
Velocità 4

(+) **Schianto** (standard; a volontà)
+6 contro CA; 5 danni.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
For 14 (+2) **Des** 6 (-2) **Sag** 8 (-1)
Cos 10 (+0) **Int** 1 (-5) **Car** 3 (-4)

Tattiche degli zombi putrescenti

Gli zombi putrescenti assalgono a frotte il bersaglio vivente più vicino e lo percuotono a morte.

Zombi **Livello 2 Bruto**
Animato naturale Medio (non morto) PE 125

Iniziativa -1 **Sensi** Percezione +0; scurovisione
PF 40; **Sanguinante** 20; vedi anche *debolezza dello zombi*
CA 13; **Tempra** 13, **Riflessi** 9, **Volontà** 10
Immunità malattia, veleno; **Resistenza** 10 necrotico; **Vulnerabilità** 5 radioso
Velocità 4

(+) **Schianto** (standard; a volontà)
+6 contro CA; 2d6 + 2 danni.

Presa dello Zombi (standard; a volontà)
+4 contro Riflessi; il bersaglio è afferrato (finché non sfugge). Le prove effettuate per liberarsi dalla presa di uno zombi subiscono una penalità di -5.

Debolezza dello Zombi
Qualsiasi colpo critico subito dallo zombi lo riduce istantaneamente a 0 punti ferita.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
For 14 (+3) **Des** 6 (-1) **Sag** 8 (+0)
Cos 10 (+1) **Int** 1 (-4) **Car** 3 (-3)

Tattiche degli zombi

Quando due o più zombi attaccano un singolo nemico, uno di loro usa *presa dello zombi* per impedirne la fuga.

Segugio delle Tombe **Livello 3 Bruto**
Animato naturale Medio (non morto) PE 150

Iniziativa +2 **Sensi** Percezione +1; scurovisione
PF 54; **Sanguinante** 27; vedi anche *fauci mortali* e *debolezza dello zombi*
CA 14; **Tempra** 14, **Riflessi** 12, **Volontà** 11
Immunità malattia, veleno; **Resistenza** 10 necrotico; **Vulnerabilità** 5 radioso
Velocità 8

(+) **Morso** (standard; a volontà) ✦ **Necrotico**
+7 contro CA; 1d6 + 3 danni, e il bersaglio subisce 5 danni necrotici continuati (tiro salvezza termina) e viene buttato a terra prono se è di taglia Media o inferiore.

Fauci Mortali (quando è ridotto a 0 punti ferita) ✦ **Necrotico**
Il segugio delle tombe compie un attacco con il morso contro un bersaglio entro la sua portata.

Debolezza dello Zombi
Qualsiasi colpo critico subito dal segugio delle tombe lo riduce istantaneamente a 0 punti ferita.

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

Tattiche dei segugi delle tombe

Un segugio delle tombe usa la sua velocità per raggiungere le prede. Quando muore, sferra un ultimo morso a una creatura vivente alla sua portata.

Cadavere Corrotto **Livello 4 Artigliere**
Animato naturale Medio (non morto) PE 175

Iniziativa +3 **Sensi** Percezione +3; scurovisione
Fetore della Tomba aura 1; i nemici viventi nell'aura subiscono una penalità di -5 ai tiri per colpire.
PF 46; **Sanguinante** 23; vedi anche *morte esplosiva*
Rigenerazione 5 (se il cadavere corrotto subisce danni radiosi, la rigenerazione non agisce nel suo turno successivo)
CA 17; **Tempra** 16, **Riflessi** 14, **Volontà** 14
Immunità malattia, veleno; **Resistenza** 10 necrotico; **Vulnerabilità** 5 radioso
Velocità 4

(+) **Schianto** (standard; a volontà)
+8 contro CA; 1d6 + 3 danni.

Globo di Corruzione (standard; a volontà) ✦ **Necrotico**
Il cadavere corrotto scaglia un globo nero di immondizia necrotica. Gittata 10; +7 contro Riflessi; 2d6 + 3 danni necrotici, e il bersaglio è indebolito (tiro salvezza termina).

Morte Esplosiva (quando è ridotto a 0 punti ferita) ✦ **Necrotico**
Il cadavere corrotto esplode. Emanazione ravvicinata 1; +7 contro Tempra; 2d6 + 3 danni necrotici.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
For 16 (+5) **Des** 13 (+3) **Sag** 12 (+3)
Cos 16 (+5) **Int** 4 (-1) **Car** 3 (-2)

Tattiche dei cadaveri corrotti

Il cadavere corrotto lancia piccoli ammassi di materia necrotica contro le creature viventi fino a quando uno o più nemici viventi arrivano a distanza di mischia, poi compie attacchi di schianto.

Zombi Alaputrida **Livello 4 Schermagliatore**
Animato naturale Medio (non morto) PE 175

Iniziativa +6 **Sensi** Percezione +2; scurovisione
PF 54; **Sanguinante** 27; vedi anche *debolezza dello zombi*
CA 17; **Tempra** 16, **Riflessi** 16, **Volontà** 14
Immunità malattia, veleno; **Resistenza** 10 necrotico; **Vulnerabilità** 5 radioso
Velocità 4, volo 4 (maldestro)

(+) **Schianto** (standard; a volontà)
+9 contro CA; 1d8 + 2 danni.

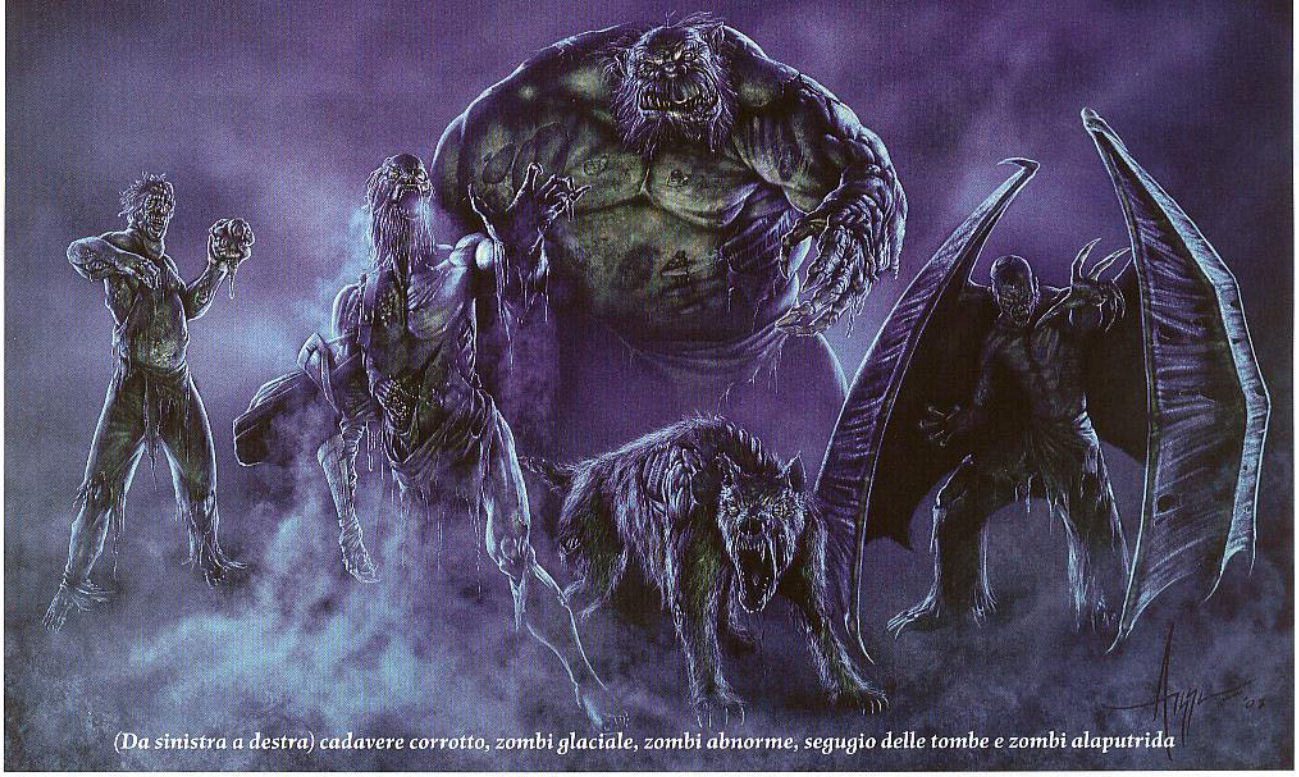
Carica Volante
Quando vola, lo zombi alaputrida infligge 2d6 danni extra negli attacchi di carica effettuati con successo.

Debolezza dello Zombi
Qualsiasi colpo critico subito dallo zombi alaputrida lo riduce istantaneamente a 0 punti ferita.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
For 14 (+4) **Des** 14 (+4) **Sag** 10 (+2)
Cos 14 (+4) **Int** 1 (-3) **Car** 3 (-2)

Tattiche degli zombi alaputrida

Lo zombi alaputrida si appollaia spesso su un cornicione o precipizio. Si butta in picchiata e compie una *carica volante* contro il nemico più vicino.



(Da sinistra a destra) cadavere corrotto, zombi glaciale, zombi abnorme, segugio delle tombe e zombi alaputrida

Zombi Glaciale	**Livello 6 Soldato**
Animato naturale Medio (freddo, non morto)	PE 250

Iniziativa +5 **Sensi** Percezione +3; scurovisione

Aura Glaciale (Freddo) aura 2; qualsiasi creatura che entri o inizi il proprio turno nell'aura subisce 5 danni da freddo. Più aure glaciali sovrapposte provocano danni cumulativi.

PF 71; **Sanguinante** 35; vedi anche *morte esplosiva*

CA 22; **Tempra** 20, **Riflessi** 16, **Volontà** 16

Immunità malattia, veleno; **Resistenza** 10 freddo, 10 necrotico; **Vulnerabilità** 5 fuoco, 5 radioso

Velocità 4

(+) **Schianto** (standard; a volontà) ✦ **Freddo**
+11 contro CA; 1d6 + 4 danni, e il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo dello zombi glaciale e subisce 5 danni da freddo continuati (tiro salvezza termina); vedi anche *mietitore di ghiaccio*.

Morte Esplosiva (quando è ridotto a 0 punti ferita) ✦ **Freddo**
Lo zombi glaciale esplode. Emanazione ravvicinata 1; +9 contro Tempra; 2d6 + 2 danni da freddo, e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).

Mietitore di Ghiaccio ✦ **Freddo**
Lo zombi glaciale infligge 5 danni da freddo extra a una creatura immobilizzata.

Allineamento Senza allineamento		**Linguaggi** -
For 19 (+7)	**Des** 10 (+3)	**Sag** 10 (+3)
Cos 15 (+5)	**Int** 2 (-1)	**Car** 6 (+1)

Tattiche degli zombi glaciali

Se riesce a immobilizzare un nemico con il suo attacco di schianto, uno zombi glaciale usa *mietitore di ghiaccio* su di lui nel turno successivo.

Zombi Abnorme	**Livello 8 Bruto**
Animato naturale Grande (non morto)	PE 350

Iniziativa +2 **Sensi** Percezione +3; scurovisione

PF 88; **Sanguinante** 44; vedi anche *rialzarsi*

CA 20; **Tempra** 23, **Riflessi** 17, **Volontà** 18

Immunità malattia, veleno; **Resistenza** 10 necrotico; **Vulnerabilità** 10 radioso

Velocità 4

(+) **Schianto** (standard; a volontà) ✦ **Freddo**
Portata 2; +12 contro CA; 2d8 + 5 danni.

Urto dello Zombi (standard; ricarica ⚅)
Portata 2; solo bersagli di taglia Media o inferiore; +12 contro CA; 4d8 + 5 danni, e il bersaglio viene buttato a terra prono.

Rialzarsi (la prima volta che lo zombi abnorme è ridotto a 0 punti ferita)
Effettuare una nuova prova di iniziativa per lo zombi abnorme. Nel suo turno successivo, la creatura si rialza (con un'azione di movimento) con 44 punti ferita.

Allineamento Senza allineamento		**Linguaggi** -
For 21 (+9)	**Des** 6 (+2)	**Sag** 8 (+3)
Cos 18 (+8)	**Int** 1 (-1)	**Car** 3 (+0)

Tattiche degli zombi abnormi

Questi esseri usano *urto dello zombi* sulle creature più piccole di loro. Quando cadono in battaglia, non restano morti a lungo, rialzandosi ancora per cercare vendetta.

Conoscenze degli zombi

Se supera una prova di Religione, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: La maggior parte degli zombi viene creata per mezzo di un repellente rituale. Una volta animato, uno zombi obbedisce al suo creatore e non desidera altro che uccidere e divorare gli esseri viventi.

CD 20: I cadaveri abbandonati nei luoghi corrotti dalle energie soprannaturali della Coltre Oscura a volte risorgono spontaneamente come zombi. Questi zombi non hanno padrone e in genere attaccano tutte le creature viventi che incontrano.

Gruppi di incontro

Gli zombi si possono trovare dovunque, al servizio di qualsiasi creatura disposta a tollerare la loro presenza marcescente.

Incontro di livello 4 (PE 951)
- 3 zombi (livello 2 bruto)
- 4 zombi putrescenti (livello 3 gregario)
- 4 kruthik cuccioli (livello 2 gregario)
- 2 topi mannari (livello 3 schermagliatore)

Incontro di livello 8 (PE 1.750)
- 2 zombi abnormi (livello 8 bruto)
- 2 sciami di scarabei delle tombe (livello 8 soldato)
- 1 oni infestatore notturno (livello 8 soldato)

STEVE ARGYLE

TRATTI RAZZIALI

Diverse creature nel *Manuale dei Mostri* possiedono tratti e poteri razziali simili a quelli delle razze presentate nel *Manuale del Giocatore*. In generale, questi tratti e poteri vengono forniti per aiutare i Dungeon Master a creare personaggi non giocanti (PNG). Queste informazioni possono tuttavia essere utilizzate come linee guida per la creazione di versioni delle creature come personaggi giocanti (PG), entro limiti ragionevoli. Si noti che questi tratti e poteri sono più in linea con i poteri dei mostri che con quelli dei personaggi giocanti standard.

Un giocatore dovrebbe utilizzare una delle seguenti razze per creare un personaggio solo dopo avere ottenuto il permesso del Dungeon Master. Il DM dovrebbe ponderare attentamente quali razze di mostri possono essere usate dai giocatori per la creazione dei loro personaggi nella sua campagna, se lo ritiene opportuno.

Bugbear

Altezza media: 2,05 - 2,15 m
Peso medio: 125 - 150 kg

Punteggi di caratteristica: +2 Forza, +2 Destrezza
Taglia: Media
Velocità: 6 quadretti
Visione: Crepuscolare

Linguaggi: Comune, Goblin
Bonus alle abilità: +2 Furtività, +2 Intimidire
Occhio Predatorio: Il personaggio può utilizzare *occhio predatorio* (vedi sotto) come potere a incontro.
Sovradimensionato: Il personaggio può utilizzare armi della sua taglia o di una categoria di taglia superiore come se fossero della sua taglia.

Occhio Predatorio — Potere razziale bugbear

Il personaggio manovra per raggiungere una posizione vantaggiosa e colpire i nemici con spietata determinazione.

Incontro
Azione minore **Personale**
Effetto: Se il personaggio possiede il vantaggio in combattimento su un bersaglio, infligge +1d6 danni nel prossimo attacco che compie contro quel bersaglio. Deve applicare questo bonus prima della fine del suo turno successivo.

I danni extra aumentano a +2d6 all'11° livello, e a +3d6 al 21° livello.

Coboldo

Altezza media: 1,05 - 1,20 m
Peso medio: 30 - 37 kg

Punteggi di caratteristica: +2 Costituzione, +2 Destrezza
Taglia: Piccola
Velocità: 6 quadretti
Visione: Normale

Linguaggi: Comune, Draconico
Bonus alle abilità: +2 Furtività, +2 Manolesta
Percepire Trappole: Il personaggio riceve un bonus di +2 alle difese contro le trappole.
Scattante: Il personaggio può utilizzare *scattante* (vedi sotto) come potere a volontà.

Scattante — Potere razziale coboldo

Il personaggio svicola e scarta tra le fila dei nemici, con loro grande irritazione.

A volontà
Azione minore **Personale**
Effetto: Il personaggio scatta di 1 quadretto.

Doppelganger

Altezza media: 1,67 - 1,80 m
Peso medio: 60 - 80 kg

Punteggi di caratteristica: +2 Intelligenza, +2 Carisma
Taglia: Media
Velocità: 6 quadretti
Visione: Normale

Linguaggi: Comune
Bonus alle abilità: +2 Intuizione, +2 Raggirare
Cambiare Forma: Il personaggio può utilizzare *cambiare forma* (vedi sotto) come potere a volontà.
Difesa Mentale: Il personaggio riceve un bonus di razza +1 alla sua difesa di Volontà.

Cambiare Forma — Potere razziale doppelganger

Il personaggio altera la propria forma per assomigliare a un altro umanoide.

A volontà ✦ Metamorfosi
Azione minore **Personale**
Effetto: Il personaggio può alterare la propria forma fisica per assumere le sembianze di qualsiasi umanoide Medio, incluso un individuo unico (vedi "Cambiare forma," pagina 280).

Drow

Altezza media: 1,60 - 1,80 m
Peso medio: 65 - 85 kg

Punteggi di caratteristica: +2 Destrezza, +2 Carisma
Taglia: Media
Velocità: 6 quadretti
Visione: Scurovisione

Linguaggi: Comune, Elfico
Bonus alle abilità: +2 Furtività, +2 Intimidire
Toccato da Lolth: Una volta per incontro, il personaggio può utilizzare il potere *fuoco oscuro* oppure *nube di oscurità* (vedi sotto).
Trance: Invece di dormire, i drow entrano in uno stato di trance meditativa. Il personaggio deve spendere 4 ore in questo stato per ricevere i benefici che le altre razze ottengono dopo un riposo esteso di 6 ore. Mentre si trova in trance, il personaggio è pienamente consapevole dell'ambiente circostante, e percepisce normalmente i nemici in avvicinamento e altri eventi.

Fuoco Oscuro — Potere razziale drow

Un'aureola lampeggiante di luce viola circonda il bersaglio, rendendolo più facile da colpire.

Incontro
Azione minore **Gittata 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Intelligenza +2 contro Riflessi, Saggezza +2 contro Riflessi, o Carisma +2 contro Riflessi
Il bonus aumenta a +4 all'11° livello e a +6 al 21° livello.
Colpito: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, tutti gli attacchi contro il bersaglio godono di vantaggio in combattimento, e il bersaglio non può beneficiare di invisibilità o occultamento.
Speciale: Alla creazione del personaggio, scegliere Intelligenza, Saggezza o Carisma come punteggio di caratteristica da usare quando si effettuano i tiri per colpire con questo potere. La scelta vale per l'intera vita del personaggio, e non modifica gli altri effetti del potere.

Nube di Oscurità — Potere razziale drow

Una nube di tenebra oscura il personaggio, ma la sua vista riesce a penetrarla.

Incontro
Azione minore **Emanazione ravvicinata 1**
Effetto: Questo potere crea una nube di oscurità che resta sul posto fino alla fine del turno successivo del personaggio. La nube blocca la linea di visuale a tutte le creature tranne al personaggio. Qualsiasi creatura eccetto il personaggio che si trovi completamente all'interno della nube è accecata.

Forgiato

Altezza media: 1,80 - 1,95 m
Peso medio: 135 - 150 kg

Punteggi di caratteristica: +2 Forza, +2 Costituzione
Taglia: Media
Velocità: 6 quadretti
Visione: Normale

Linguaggi: Comune
Bonus alle abilità: +2 Tenacia
Costrutto Vivente: Come costrutto vivente, il personaggio possiede i seguenti tratti:
- Riceve un bonus di +2 ai tiri salvezza contro i danni continuati.
- Non ha bisogno di mangiare, bere o respirare, ma ciò non lo rende immune ad alcun effetto.
- Gli bastano 4 ore per beneficiare di un riposo esteso.
- Quando effettua un tiro salvezza contro la morte, può tenere per buono il risultato del suo tiro oppure 10, quale che sia il risultato migliore. Muore comunque quando i suoi punti ferita scendono al totale negativo.

Risolutezza dei Forgiati: Il personaggio può utilizzare *risolutezza dei forgiati* (vedi sotto) come potere a incontro.

Risolutezza dei Forgiati — Potere razziale forgiato

Il personaggio può anche essere ferito, ma la battaglia è tutt'altro che finita!

Incontro
Azione minore **Personale**
Speciale: Per usare questo potere il personaggio deve essere sanguinante.
Effetto: Il personaggio ottiene un numero di punti ferita temporanei pari a 3 + metà del suo livello.

Githyanki

Altezza media: 1,80 - 1,92 m
Peso medio: 80 - 95 kg

Punteggi di caratteristica: +2 Costituzione, +2 Intelligenza
Taglia: Media
Velocità: 6 quadretti
Visione: Normale

Linguaggi: Comune, Gergo delle Profondità
Bonus alle abilità: +2 Storia
Balzo Telecinetico: Il personaggio può utilizzare *balzo telecinetico* (vedi sotto) come potere a incontro.
Forza di Volontà Githyanki: Il personaggio riceve un bonus di +1 alla difesa di Volontà e un bonus di +2 ai tiri salvezza contro gli effetti di charme.
Senso del Pericolo: Il personaggio riceve un bonus di +2 alle prove di iniziativa.

Balzo Telecinetico — Potere razziale githyanki

Il personaggio lancia se stesso o uno dei suoi alleati attraverso l'aria usando la forza della mente.

Incontro
Azione di movimento **Gittata 10**
Bersaglio: Il personaggio o un alleato
Effetto: Il bersaglio può volare fino a 5 quadretti. Se questo potere viene utilizzato su un alleato, quell'alleato deve rimanere nella linea di visuale del personaggio in ogni momento durante l'effetto.

Githzerai

Altezza media: 1,80 - 1,92 m
Peso medio: 80 - 95 kg

Punteggi di caratteristica: +2 Destrezza, +2 Saggezza
Taglia: Media
Velocità: 6 quadretti
Visione: Normale

Linguaggi: Comune, Gergo delle Profondità
Bonus alle abilità: +2 Acrobazia, +2 Atletica
Mente di Ferro: Il personaggio può utilizzare *mente di ferro* (vedi sotto) come potere a incontro.
Senso del Pericolo: Il personaggio riceve un bonus di +2 alle prove di iniziativa.

Mente di Ferro — Potere razziale githzerai

Dopo avere resistito a un attacco, il personaggio sfrutta la forza della sua mente per irrobustirsi contro ulteriori danni.

Incontro
Interruzione immediata **Personale**
Attivazione: Il personaggio viene colpito da un attacco.
Effetto: Il personaggio riceve un bonus di +2 a tutte le difese fino alla fine del suo turno successivo.

Gnoll

Altezza media: 2,10 - 2,25 m
Peso medio: 140 - 160 kg

Punteggi di caratteristica: +2 Costituzione, +2 Destrezza
Taglia: Media
Velocità: 7 quadretti
Visione: Crepuscolare

Linguaggi: Abissale, Comune
Bonus alle abilità: +2 Intimidire
Carica Feroce: Il personaggio può utilizzare *carica feroce* (vedi sotto) come potere a incontro.
Furia Sanguinaria: Quando il personaggio è sanguinante, riceve un bonus di +2 ai tiri dei danni. Il bonus aumenta a +4 al 21° livello.

Carica Feroce — Potere razziale gnoll

Il personaggio si lancia contro il nemico e, con una serie di imprecazioni, scatena l'ira di Yeenoghu sullo sventurato avversario.

Incontro
Azione standard Personale
Effetto: Il personaggio carica e infligge 2 danni extra con un attacco riuscito. I danni extra aumentano a 4 all'11° livello e a 6 al 21° livello.

Gnomo

Altezza media: 1,00 - 1,10 m
Peso medio: 25 - 37 kg

Punteggi di caratteristica: +2 Intelligenza, +2 Carisma
Taglia: Piccola
Velocità: 5 quadretti
Visione: Crepuscolare

Linguaggi: Comune, Elfico
Bonus alle abilità: +2 Arcano, +2 Furtività
Furtività Reattiva: Se il personaggio gode di copertura o occultamento quando effettua una prova di iniziativa, può eseguire una prova di Furtività per non farsi notare.
Svanire: Il personaggio può utilizzare *svanire* (vedi sotto) come potere a incontro.

Svanire — Potere razziale gnomesco

Il personaggio diventa invisibile in reazione all'attacco di un nemico.

Incontro ✦ Illusione
Reazione immediata Personale
Attivazione: Il personaggio subisce danni.
Effetto: Il personaggio diventa invisibile finché non attacca o fino alla fine del suo turno successivo.

Goblin

Altezza media: 1,00 - 1,10 m
Peso medio: 20 - 25 kg

Punteggi di caratteristica: +2 Destrezza, +2 Carisma
Taglia: Piccola
Velocità: 6 quadretti
Visione: Crepuscolare

Linguaggi: Comune, Goblin
Bonus alle abilità: +2 Furtività, +2 Manolesta
Riflessi Goblin: Il personaggio riceve un bonus di razza +1 alla sua difesa di Riflessi.
Tattiche Goblin: Il personaggio può utilizzare *tattiche goblin* (vedi sotto) come potere a volontà.

Tattiche Goblin — Potere razziale goblin

Il personaggio schiva il colpo del nemico e si insinua abilmente sotto le sue difese.

A volontà
Reazione immediata Personale
Attivazione: Il personaggio viene mancato da un attacco in mischia.
Effetto: Il personaggio scatta di 1 quadretto.

Hobgoblin

Altezza media: 1,82 - 1,92 m
Peso medio: 95 - 120 kg

Punteggi di caratteristica: +2 Costituzione, +2 Carisma
Taglia: Media
Velocità: 6 quadretti
Visione: Crepuscolare

Linguaggi: Comune, Goblin
Bonus di abilità: +2 Atletica, +2 Storia
Prontezza Combattiva: Il personaggio riceve un bonus di +2 alle prove di iniziativa.
Resilienza Hobgoblin: Il personaggio può utilizzare *resilienza hobgoblin* (vedi sotto) come potere a incontro.

Resilienza Hobgoblin — Potere razziale hobgoblin

Il personaggio si scrolla di dosso un effetto che metterebbe in serie difficoltà un guerriero meno robusto.

Incontro
Reazione immediata Personale
Attivazione: Il personaggio subisce un effetto che può essere terminato da un tiro salvezza.
Effetto: Il personaggio effettua un tiro salvezza contro l'effetto.

Minotauro

Altezza media: 2,12 - 2,22 m
Peso medio: 160 - 175 kg

Punteggi di caratteristica: +2 Forza, +2 Costituzione
Taglia: Media
Velocità: 6 quadretti
Visione: Normale

Linguaggi: Comune
Bonus alle abilità: +2 Natura, +2 Percezione
Carica Incornante: Il personaggio può utilizzare *carica incornante* (vedi sotto) come potere a incontro.
Ferocia: Se il personaggio viene ridotto a 0 punti ferita, può compiere un attacco basilare in mischia come azione gratuita prima di svenire.
Sovradimensionato: Il personaggio può utilizzare armi della sua taglia o di una categoria di taglia superiore come se fossero della sua taglia.

Carica Incornante — Potere razziale minotauro

Il personaggio carica il nemico e lo infilza sulle sue corna.

Incontro
Azione standard Mischia 1
Attacco: Forza +2 contro CA
Il bonus aumenta a +4 all'11° livello e a +6 al 21° livello.
Speciale: Il personaggio deve caricare come parte dell'attacco.
Colpito: 1d6 + modificatore di Forza danni, e il bersaglio viene buttato a terra prono.
I danni aumentano a 2d6 + modificatore di Forza all'11° livello, e a 3d6 + modificatore di Forza al 21° livello.

Morfico, artigliaffilati

Altezza media: 1,67 - 1,80 m
Peso medio: 65 - 90 kg

Punteggi di caratteristica: +2 Destrezza, +2 Saggezza
Taglia: Media
Velocità: 6 quadretti
Visione: Crepuscolare

Linguaggi: Comune
Bonus alle abilità: +2 Acrobazia, +2 Furtività
Alterazione dell'Artigliaffilati: Il personaggio può utilizzare *alterazione dell'artigliaffilati* (vedi sotto) come potere a incontro.

Alterazione dell'Artigliaffilati — Potere razziale morfico

Il personaggio scatena la belva primordiale dentro di sé e assume un aspetto più selvaggio.

Incontro
Azione minore **Personale**
Speciale: Per usare questo potere il personaggio deve essere sanguinante.
Effetto: Fino alla fine dell'incontro o finché non sviene, il personaggio riceve un bonus di +1 alla CA e alla difesa di Riflessi, e la sua velocità aumenta di 2.

Morfico, zannelunghe

Altezza media: 1,67 - 1,80 m
Peso medio: 65 - 90 kg

Punteggi di caratteristica: +2 Forza, +2 Saggezza
Taglia: Media
Velocità: 6 quadretti
Visione: Crepuscolare

Linguaggi: Comune
Bonus alle abilità: +2 Atletica, +2 Tenacia
Alterazione del Zannelunghe: Il personaggio può utilizzare *alterazione del zannelunghe* (vedi sotto) come potere a incontro.

Alterazione del Zannelunghe — Potere razziale Morfico

Il personaggio scatena la belva primordiale dentro di sé e assume un aspetto più selvaggio.

Incontro ✦ Guarigione
Azione minore **Personale**
Speciale: Per usare questo potere il personaggio deve essere sanguinante.
Effetto: Fino alla fine dell'incontro o finché non sviene, il personaggio riceve un bonus di +2 ai tiri dei danni. In aggiunta, finché rimane sanguinante, ottiene la capacità rigenerazione 2 (rigenerazione 4 all'11° livello, rigenerazione 6 al 21° livello).

Orco

Altezza media: 1,80 - 1,92 m
Peso medio: 100 - 115 kg

Punteggi di caratteristica: +2 Forza, +2 Costituzione
Taglia: Media
Velocità: 6 quadretti
Visione: Crepuscolare

Linguaggi: Comune, Gigante
Carica in Corsa: Quando carica, il personaggio aggiunge 2 alla sua velocità.
Slancio del Combattente: Il personaggio può utilizzare *slancio del combattente* (vedi sotto) come potere a incontro.

Slancio del Combattente — Potere razziale orchesco

Spargere il sangue dei nemici rinvigorisce il personaggio.

Incontro ✦ Arma, Guarigione
Azione standard **Arma in mischia**
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio può spendere un impulso curativo.
I danni aumentano a 2[A] + modificatore di Forza al 21° livello.

Shadar-kai

Altezza media: 1,67 - 1,80 m
Peso medio: 65 - 85 kg

Punteggi di caratteristica: +2 Destrezza, +2 Intelligenza
Taglia: Media
Velocità: 6 quadretti
Visione: Crepuscolare

Linguaggi: Comune
Bonus alle abilità: +2 Acrobazia, +2 Furtività
Affinità Invernale: Grazie alla sua connessione alla Regina Corvo, il personaggio riceve un bonus di +1 alla difesa di Tempra.
Traslazione nell'Ombra: Il personaggio può utilizzare *traslazione nell'ombra* (vedi sotto) come potere a incontro.

Traslazione nell'Ombra — Potere razziale shadar-kai

Il personaggio si immerge nelle ombre e riappare a breve distanza, sfocato ed evanescente.

Incontro ✦ Teletrasporto
Azione di movimento **Personale**
Effetto: Il personaggio si teletrasporta di 3 quadretti e diventa evanescente fino all'inizio del suo turno successivo.

GLOSSARIO

Questo capitolo fornisce definizioni e descrizioni per le capacità dei mostri che non sono spiegate nelle rispettive tabelle delle statistiche.

Aberrante [origine]: Le creature aberranti sono originarie o profondamente corrotte dal lontano piano alieno conosciuto come Reame Remoto. Molte creature aberranti possiedono tentacoli, steli oculari o altre bizzarre peculiarità fisiche.

Acido [parola chiave]: Un tipo di danno.

Acqua [parola chiave]: Le creature elementali composte di acqua (come i cicloni rombo di tuono) hanno questa parola chiave.

Acquatico [parola chiave]: Una creatura acquatica può respirare normalmente nell'acqua e ignora le acque agitate quando nuota. Non deve mai effettuare prove di Atletica per nuotare.

Angelo [parola chiave]: Gli angeli sono creature immortali di forma vagamente umanoide, con la metà inferiore del corpo che si dissolve in nebbia astrale. La maggior parte degli angeli è dotata di ali. Dato che non hanno la bocca e non possono parlare, gli angeli comunicano per telepatia. Non respirano, non mangiano e non dormono; tuttavia, ciò non li rende immuni ad alcun effetto.

Animato [tipo]: Gli animati sono oggetti che hanno ricevuto vita o intelligenza tramite la magia. A prescindere dalla loro origine, le creature animate non hanno bisogno di respirare, mangiare o dormire.

Aria [parola chiave]: Le creature composte di aria (come il devastatore soffio di terra) hanno questa parola chiave.

Armi: Salvo dove diversamente specificato, i personaggi possono raccogliere e utilizzare le armi dei mostri. Se un'arma è elencata nel *Manuale del Giocatore* o è una versione grande di un'arma del *MdG*, si usano le regole indicate in questo libro. In caso contrario, i personaggi non hanno competenza con l'arma, che infligge i danni indicati ma non causa nessuno degli altri effetti normalmente prodotti dal mostro che la brandisce.

Aura: Un'aura è un effetto continuo che influenza tutti i quadretti entro la distanza indicata dallo spazio della creatura che la origina. Un'aura non influenza la creatura che la origina, a meno che il testo non indichi altrimenti.

Una creatura può disattivare o riattivare la propria aura come azione minore.

Una creatura subisce di solito gli effetti di un'aura all'inizio del suo turno, non appena entra nell'aura, o entrambe le cose, secondo quanto indicato nella descrizione dell'aura.

Gli effetti di aure simili non sono cumulativi, a meno che non sia diversamente specificato. Per esempio, una creatura che inizia il suo turno all'interno di due aure, una che infligge 5 danni da freddo e un'altra che infligge 10 danni da freddo, subisce 10 danni da freddo.

Un'aura non influenza una creatura che non può essere fatta bersaglio di effetti che richiedono una linea di effetto. Per esempio, una creatura imprigionata dal potere del mago *tomba di ghiaccio* è immune agli effetti delle aure.

Bestia [tipo]: Le bestie sembrano e si comportano come animali, sebbene abbiano talvolta un aspetto bizzarro o mostruoso. Le bestie naturali svolgono lo stesso ruolo degli animali comuni, e anche le bestie con altre origini agiscono in base a schemi comportamentali istintivi, sebbene le persone normali non abbiano familiarità con esse.

Bestia magica [tipo]: Una bestia magica sembra una bestia comune, ma si comporta come una persona. Le bestie magiche hanno spesso una somiglianza superficiale agli animali, a volte con volto o testa umana, ma sono più intelligenti (Intelligenza 3 o superiore).

Cambiare forma (metamorfosi): La creatura può alterare la propria forma fisica per assumere le sembianze di un'altra creatura. Il tipo e la taglia della nuova forma sono specificate nella scheda della creatura.

Nella nuova forma la creatura mantiene le proprie statistiche, e i suoi indumenti, armatura e proprietà non cambiano e non vengono assorbiti nella nuova forma. La nuova forma permane fino a quando la creatura la cambia o muore.

Se la creatura è capace di assumere la forma di un individuo unico, le altre creature possono tentare una prova di Intuizione (contrapposta alla prova di Raggirare del mostro) per smascherare l'inganno. La creatura deve avere visto l'individuo che sta imitando, e riceve un bonus di +20 alla sua prova di Raggirare.

A meno che non sia diversamente specificato, cambiare forma richiede un'azione minore.

Camminare nelle foreste: Vedi "Camminare sul terreno".

Camminare sul ghiaccio: Vedi "Camminare sul terreno".

Camminare nelle paludi: Vedi "Camminare sul terreno".

Camminare sulla terra: Vedi "Camminare sul terreno".

Camminare sul terreno: Il mostro ignora il terreno difficile nelle aree di incontro in cui predomina il tipo di ambiente indicato.

Camminare nelle foreste: La creatura ignora il terreno difficile se quel terreno è generato da alberi, sottobosco, vegetali o crescita naturale.

Camminare sul ghiaccio: La creatura ignora il terreno difficile se quel terreno è generato da ghiaccio o neve.

Camminare nelle paludi: La creatura ignora il terreno difficile se quel terreno è generato da acquitrini, fango o acqua bassa.

Camminare sulla terra: La creatura ignora il terreno difficile se quel terreno è generato da detriti, pietra scoscesa o terriccio.

Cavalcatura [parola chiave]: Non tutti i mostri che possono essere cavalcati possiedono questa parola chiave. La parola si applica solo alle creature che possiedono regole speciali relative al ruolo di cavalcatura, come una capacità che ottengono quando vengono cavalcate o una capacità che concedono al loro cavaliere. Queste regole e benefici si applicano solo se il cavaliere possiede il talento Combattere in Sella.

Per le regole sulle cavalcature, consultare la *Guida del Dungeon Master*.

Charme [parola chiave]: I poteri e gli effetti che controllano le azioni del soggetto hanno talvolta questa parola chiave.

Cieco [parola chiave]: Una creatura cieca non può percepire creature e oggetti per mezzo della vista. Si affida pertanto a sensi speciali, come la vista cieca o la percezione tellurica, per percepire cose entro una determinata distanza. Una creatura cieca non può effettuare prove di Percezione per notare cose al di là della portata dei suoi sensi speciali. Una creatura cieca non può essere accecata.

Le creature cieche sono immuni agli attacchi con lo sguardo e ad altri effetti che richiedono l'uso della vista.

Costrutto [parola chiave]: I costrutti non sono creature viventi; gli incantesimi e gli effetti che prendono di mira specificamente creature viventi non funzionano su di loro.

La maggior parte dei costrutti possiede resistenza o immunità a malattia e veleno. I costrutti non hanno bisogno di respirare, mangiare o dormire.

Costrutto vivente [parola chiave]: Un costrutto vivente è considerato una creatura vivente che non necessita di mangiare, bere o respirare; tuttavia, ciò non la rende immune ad alcun effetto. Un costrutto vivente ha bisogno di sole 4 ore per beneficiare di un riposo esteso, e riceve un bonus di +2 ai tiri salvezza contro i danni continuati. Quando un costrutto vivente effettua un tiro salvezza contro la morte, tiene per buono il risultato più alto fra il suo tiro di dado e 10.

Danni continuati: Una creatura afflitta da danni continuati subisce i danni all'inizio del proprio turno, prima di compiere qualsiasi azione.

Demone [parola chiave]: I demoni sono creature elementali malvagie originarie dell'Abisso. Respirano e mangiano, ma non dormono; tuttavia, ciò non le rende immuni agli effetti di sonno.

Diavolo [parola chiave]: I demoni sono creature immortali malvagie originarie dei Nove Inferi. Respirano e mangiano, ma non dormono; tuttavia, ciò non le rende immuni agli effetti di sonno.

Drago [parola chiave]: I draghi sono creature simili a rettili. La maggior parte dei draghi possiede le ali e qualche tipo di arma a soffio.

Effetto secondario: Alcuni poteri dei mostri hanno un effetto secondario. Un effetto secondario si manifesta automaticamente quando termina l'effetto iniziale di un potere. Una creatura viene influenzata da un effetto secondario solo se è stata colpita dal potere; a meno che non sia specificato diversamente, l'effetto secondario non si attiva nel caso di un attacco mancato.

Elementale [origine]: Le creature elementali sono originarie del Caos Elementale o dell'Abisso. Sono fortemente connesse alle energie o sostanze elementali.

Elite: Un mostro *d'elite* conta come due mostri del suo livello ai fini di preparazione degli incontri e ricompense.

Evanescente: Il mostro non possiede un corpo dotato di consistenza fisica e organi vitali. Subisce danni dimezzati da qualsiasi fonte.

Se un mostro è evanescente, ciò viene indicato alla voce "Resistenza" nella sua tabella delle statistiche.

Evocazione [parola chiave]: Un effetto che materializza dal nulla una creatura o oggetto. Un effetto di evocazione può essere dissolto utilizzando l'incantesimo *dissolvi magie*.

Fatato [origine]: Le creature fatate sono originarie della Selva Fatata.

Forma gassosa: Il corpo del mostro è simile a una nube di gas, oppure il mostro può assumere questa forma. (Tutto l'equipaggiamento del mostro viene assorbito nella sua forma gassosa.) Mentre è gassoso, il mostro è evanescente e guadagna una velocità di volo pari alla sua velocità sul terreno, oltre alla capacità di fluttuare.

A meno che non sia diversamente specificato, un mostro non può compiere attacchi mentre è in forma gassosa, ma può muoversi attraverso ostacoli porosi che in caso contrario bloccherebbero il suo movimento (ad esempio, può passare sotto una porta o attraverso la crepa in una finestra).

Forza [parola chiave]: Un tipo di danno.

Freddo [parola chiave]: Un tipo di danno. Le creature composte di ghiaccio (come gli arconti del ghiaccio) hanno questa parola chiave.

Fulmine [parola chiave]: Un tipo di danno.

Fuoco [parola chiave]: Un tipo di danno. Le creature composte di fuoco (come gli arconti del fuoco) hanno questa parola chiave.

Gigante [parola chiave]: Un gigante è una creatura umanoide di taglia almeno Grande.

Gregario: I gregari sono concepiti per servire come truppe sacrificabili e carne da macello per gli altri mostri (standard, d'elite o solitari). Si considera che quattro gregari siano l'equivalente di un mostro standard del loro livello. I gregari sono concepiti per aiutare il DM a popolare un incontro, ma muoiono velocemente.

Un gregario viene distrutto quando subisce qualsiasi danno. Anche i danni provenienti da una fonte che non comporta un tiro per colpire (come la *sfida divina* del paladino o il potere *incalzare* del guerriero) distruggono un gregario. Tuttavia, se un gregario viene mancato da un attacco che normalmente infligge danni anche se manca, non subisce danni e non viene distrutto.

Guarigione [parola chiave]: I poteri e gli effetti che ripristinano punti ferita hanno questa parola chiave.

Illusione [parola chiave]: I poteri e gli effetti che ingannano i sensi o la mente hanno questa parola chiave.

Immortale [origine]: Le creature immortali sono originarie del Mare Astrale. Includono angeli, diavoli e altri esseri dotati di forti connessioni con gli dèi. Non invecchiano e non muoiono per cause naturali.

Immunità: Il mostro è immune al tipo di danno o effetto indicato. Per esempio, un mostro con "immunità veleno" non subisce mai danni da veleno e non può subire alcun altro effetto nocivo in un attacco da veleno.

Intangibile: Una creatura intangibile ignora il terreno difficile e può muoversi attraverso ostacoli e altre creature, ma deve terminare il proprio movimento in uno spazio non occupato.

Malattia [parola chiave]: Alcuni mostri, come gli slaad e i licantropi, possono contagiare con delle malattie le creature che colpiscono. Una creatura che contrae una malattia deve effettuare un tiro salvezza alla fine dell'incontro. Se il tiro riesce, la creatura resiste alla malattia e non subisce effetti nocivi. Se il tiro salvezza fallisce, la creatura è infetta e subisce l'effetto iniziale della malattia.

Una creatura infetta effettua una prova di Tenacia dopo ogni periodo di riposo esteso per vedere se le sue condizioni migliorano, peggiorano o restano stazionarie. La malattia specifica due diverse CD alla prova di Tenacia: se il risultato della creatura le supera entrambe, la creatura sale di un grado nel diagramma della malattia e le sue condizioni migliorano. Se il risultato supera la CD più bassa ma non la CD più alta, le condizioni restano stazionarie. Se il risultato non supera nessuna delle due CD, le condizioni si aggravano, e la creatura scende di un grado sul diagramma della malattia.

Quando una creatura raggiunge la posizione più a sinistra nel diagramma della malattia, viene curata. Quando raggiunge la posizione più a destra, subisce l'effetto finale della malattia. Quando una creatura subisce l'effetto finale, non risale più il diagramma della malattia e può essere curata solo da un rituale Cura Malattie (a meno che non sia diversamente specificato).

Mantenere: Il mostro può mantenere l'effetto di un potere fino all'inizio del suo turno successivo, di solito come azione standard o minore. Se il potere richiede un tiro per colpire, l'attacco deve avere successo prima che il mostro possa mantenere il potere.

Melma [parola chiave]: Le melme sono creature amorfe che fanno affidamento su vista cieca, percezione tellurica o entrambe per percepire l'ambiente circostante. Non subiscono penalità ai tiri per colpire o penalità alla velocità quando si stringono. Per le regole relative allo stringersi, consultare il *Manuale del Giocatore*.

Metamorfosi [parola chiave]: I poteri e gli effetti che alterano la forma fisica di una creatura hanno questa parola chiave.

Minaccia con portata: Questa creatura può compiere attacchi di opportunità contro qualunque nemico entro la sua portata.

Mutaforma [parola chiave]: Questo mostro ha la capacità innata di alterare la propria forma, liberamente o in forme specifiche. Esempi di mutaforma includono doppelganger e licantropi.

Naturale [origine]: Le creature naturali sono originarie del mondo naturale, il mondo di umani, nani, elfi, halfling e draghi. La maggior parte delle creature naturali respira, mangia e dorme. Le creature naturali che hanno la parola chiave costrutto o non morto fanno eccezione.

Necrotico [parola chiave]: Un tipo di danno.

Non morto [parola chiave]: I non morti non sono creature viventi; gli incantesimi e gli effetti che prendono di mira le creature viventi non funzionano contro di loro. La maggior parte dei non morti possiede una resistenza ai danni necrotici, è immune al veleno ed è vulnerabile ai danni radiosi. I non morti non hanno bisogno di respirare o di dormire.

Ombra [origine]: Le creature ombra sono originarie della Coltre Oscura.

Omuncolo [parola chiave]: Un omuncolo è un costrutto animato incaricato di proteggere una specifica creatura, area o oggetto.

Paura [parola chiave]: I poteri e gli effetti che impongono penalità tramite spavento o obbligano la creatura influenzata a fuggire hanno questa parola chiave.

Percezione tellurica: Il mostro può percepire creature e oggetti entro la portata e a contatto con il suolo o un'altra superficie condivisa (come una ragnatela o l'acqua) come se avesse una linea di visuale, senza bisogno di effettuare una prova di Percezione.

Psichico [parola chiave]: Un tipo di danno. Anche alcuni effetti che influiscono sulla mente senza causare danni hanno questa parola chiave.

Radioso [parola chiave]: Un tipo di danno.

Ragno [parola chiave]: I mostri ragno includono aracnidi e altre creature con tratti ragneschi: otto zampe, filiere e via dicendo. Gli esempi includono drider e ettercap.

Resistenza: Il mostro subise danni ridotti dal tipo di danno specificato. Ad esempio, un mostro con resistenza 10 fuoco sottrae 10 danni a tutti gli attacchi da fuoco.

A volte, la voce "Resistenza" di un mostro include una capacità che riduce i danni in generale, come ad esempio "evanescente".

Resistenza variabile: Come azione gratuita, il mostro può scegliere un tipo di danno dalla lista seguente: acido, freddo, fulmine, fuoco o tuono. Il mostro ottiene il valore di resistenza specificato al tipo di danno scelto per il resto dell'incontro, sostituendo qualunque resistenza già posseduta dal mostro contro quel tipo di danno. A meno che non sia diversamente specificato, questo è un potere a incontro. Se un mostro può utilizzare questa capacità più di una volta per incontro, può usarla per resistere solo a un tipo di danno alla volta.

Un mostro non può avvalersi di questa capacità per resistere a un tipo di danno verso il quale possiede una vulnerabilità.

Rettile [parola chiave]: I rettili sono creature a sangue freddo che depongono uova. Gli esempi includono coccodrilli, drachi, lucertoloidi, serpenti, trogloditi e yuan-ti.

Rigenerazione: In ogni round e all'inizio del proprio turno, il mostro recupera il numero di punti ferita specificato. Questa capacità funziona finché la creatura non è ridotta a 0 punti ferita.

Alcuni tipi di rigenerazione possono venire annullati da certi tipi di danni o da specifiche circostanze, e alcuni mostri possono usare la rigenerazione unicamente entro specifiche circostanze (per esempio, solo quando sono sanguinanti).

Scalare [modalità di movimento]: Un mostro dotato di una velocità di scalata può muoversi sulle superfici verticali alla velocità indicata senza dover effettuare una prova di Atletica. Tuttavia, non può scattare o caricare mentre scala.

Arrampicata del ragno: Il mostro può scalare superfici sporgenti e orizzontali (come un soffitto) alla velocità indicata senza dover effettuare una prova.

Scavare [modalità di movimento]: Un mostro dotato di una velocità di scavo può muoversi attraverso la terra morbida alla velocità indicata e muoversi attraverso la solida roccia a metà di questa velocità. Un mostro non può scattare o caricare mentre scava.

Un mostro non può essere visto mentre sta scavando, ma può essere udito mediante una prova di Percezione riuscita (contrapposta alla prova di Furtività della creatura).

Scavare gallerie: Questo mostro si lascia dietro delle gallerie praticabili mentre scava. Il mostro, così come creature di categorie di taglia inferiori, può muoversi attraverso tali gallerie senza subire riduzioni di velocità. Altre creature della taglia del Mostro devono stringersi per attraversare le gallerie, e le creature più grandi non possono utilizzarle affatto. Per le regole relative allo stringersi, consultare il *Manuale del Giocatore*.

Sciame [parola chiave]: Uno sciame viene considerato un singolo mostro anche se è composto da numerose creature Minuscole. La maggior parte dei singoli sciami è di taglia Media, ma alcuni possono essere più grandi.

Uno sciame subisce danni dimezzati dagli attacchi in mischia e a distanza, ma è vulnerabile agli attacchi ravvicinati e ad area, come indicato nella sua tabella delle statitstiche.

Uno sciame è immune agli effetti di movimento forzato (slittare, spingere e tirare) causati da attacchi in mischia e a distanza. Gli attacchi ravvicinati o ad area che impongono il movimento forzato influenzano lo sciame normalmente.

Uno sciame può entrare o muoversi attraverso lo spazio di un nemico; questo movimento non provoca attacchi di opportunità. Un nemico può entrare in uno spazio occupato da uno sciame, ma questo spazio viene considerato terreno difficile, e così facendo provoca un attacco di opportunità.

Uno sciame può stringersi e attraversare qualunque apertura abbastanza grande per lasciare passare anche solo una delle creature che lo compongono. Per esempio, uno sciame di pipistrelli può stringersi e passare attraverso qualsiasi apertura abbastanza grande per un solo pipistrello. Per le regole relative allo stringersi, consultare il *Manuale del Giocatore*.

Sonno [parola chiave]: I poteri e gli effetti che fanno svenire una creatura hanno questa parola chiave.

Scurovisione: Un mostro dotato di scurovisione può vedere senza penalità nella luce fioca e nell'oscurità.

Sguardo [parola chiave]: Un tipo di attacco. Le creature cieche sono immuni agli attacchi con lo sguardo, e una creatura non può compiere un attacco con lo sguardo quando è accecata.

Slittare: Alcuni mostri hanno poteri che consentono loro di muovere forzatamente altre creature sul campo di battaglia. Il mostro può muovere il bersaglio in qualunque direzione parallela al terreno, fino al numero di quadretti specificato.

Muoversi slittando non provoca attacchi di opportunità, e ignora il terreno difficile. Per ulteriori informazioni sul movimento forzato, consultare il *Manuale del Giocatore*.

Solitario: Un mostro *solitario* vale lo stesso quantitativo di PE di cinque mostri standard del suo livello, e dovrebbe fornire la stessa misura di sfida.

Spingere: Alcuni mostri hanno poteri che consentono loro di spingere lontano altre creature. Una creatura spinta si muove più lontano dal mostro, fino al numero di quadretti specificato.

Una creatura spinta non provoca attacchi di opportunità, e ignora il terreno difficile. Per ulteriori informazioni sul movimento forzato, consultare il *Manuale del Giocatore*.

Telepatia: Una creatura dotata di telepatia può parlare telepaticamente con qualsiasi altra creatura intelligente che possieda un linguaggio. La portata della telepatia si misura in quadretti, ed è specificato nella voce "Linguaggi" del mostro. La telepatia permette una comunicazione a due vie.

Teletrasposto [parola chiave]: I poteri e gli effetti che trasportano istantaneamente una creatura da un luogo all'altro hanno questa parola chiave.

Una creatura che si teletrasporta viene rimossa dal gioco nel quadretto di origine e collocata nel quadretto di destinazione.

Il teletrasporto non provoca attacchi di opportunità, e la creatura non si muove attraverso i quadretti intermedi.

A meno che non sia diversamente specificato, per teletrasportarsi una creatura deve possedere linea di visuale sulla destinazione.

Terra [parola chiave]: Le creature elementali composte di terra (come i galeb duhr) hanno questa parola chiave. Le creature della terra sono immuni alla pietrificazione.

Tirare: Alcuni mostri hanno poteri che consentono loro di tirare più vicino altre creature. Una creatura tirata si muove più vicino al mostro, fino al numero di quadretti specificato o alla posizione indicata; in ogni caso, il bersaglio termina il suo movimento più vicino al mostro.

Una creatura tirata non provoca attacchi di opportunità, e ignora il terreno difficile. Per ulteriori informazioni sul movimento forzato, consultare il *Manuale del Giocatore*.

Tuono [parola chiave]: Un tipo di danno.

Umanoide [tipo]: I mostri umanoidi sono di solito bipedi, ma alcuni possiedono peculiarità animalesche o mostruose, come la testa simile a un calamaro di un mind flayer o il corpo serpentiforme di uno yuan-ti abominio.

Vantaggio in combattimento: In aggiunta al normale bonus di +2 ai tiri per colpire, il mostro riceve anche il beneficio indicato quando possiede il vantaggio in combattimento sul suo bersaglio e riesce a colpirlo con un attacco. Tipicamente, questa voce indica un bonus ai danni, ma alcune creature possono imporre anche altri effetti al bersaglio.

Questa voce non descrive un potere che richiede il possesso di vantaggio in combattimento per essere utilizzato; tali poteri specificano questa restrizione nel loro testo descrittivo.

Vegetale [parola chiave]: I vegetali sono creature composte di materia organica arborea. Respirano e mangiano, ma non dormono; tuttavia, ciò non li rende immuni agli effetti di sonno.

Veleno [parola chiave]: Un tipo di danno.

Velo ingannevole (illusione): Il mostro può alterare il proprio aspetto tramite le illusioni. La voce specifica il tipo e la taglia della forma che può assumere, e le statistiche del mostro restano invariate. Una prova riuscita di Intuizione (contrapposta alla prova di Raggirare del mostro) consente a un osservatore di notare che il mostro è camuffato da un'illusione.

A meno che non sia diversamente specificato, cambiare aspetto richiede un'azione minore.

Visione crepuscolare: Un mostro dotato di visione crepuscolare può vedere nella luce fioca come se fosse luce intensa.

Visione onnidirezionale: Un mostro dotato di visione onnidirezionale può vedere in tutte le direzioni, e i nemici che lo attaccano ai fianchi non ottengono il vantaggio in combattimento.

Vista cieca: Un mostro dotato di vista cieca può percepire creature e oggetti entro il numero indicato di quadretti, effettuando normalmente delle prove di Percezione. La creatura fallisce automaticamente le prove di Percezione per notare cose al di là della portata della sua vista cieca.

Un mostro dotato di vista cieca non subisce effetti negativi quando è accecato.

Vista reale: Il mostro può vedere automaticamente attraverso le illusioni entro la distanza specificata (in quadretti) e nella sua linea di visuale.

Volare [modalità di movimento]: Un mostro dotato di una velocità di volo può muoversi sopra gli oggetti e le creature alla velocità indicata. Deve spendere un'azione di movimento per muoversi di almeno 2 quadretti in ogni turno, altrimenti precipita. Non può scattare mentre vola, e provoca normalmente gli attacchi di opportunità.

Una creatura in volo ignora gli effetti del terreno.

Limite di altezza: Il mostro non può volare più in alto del numero indicato di quadretti rispetto al suolo. Se vola più in alto di questo limite, precipita alla fine del suo turno anche se si abbassa sotto il limite nel corso del movimento.

Volatore maldestro: Un volatore maldestro subisce una penalità di -4 ai tiri per colpire e alle difese mentre vola. Questa creatura non è adatta a volare in aria.

Camminatore maldestro: Un camminatore maldestro quando si trova a terra subisce una penalità di -4 ai tiri per colpire e alle difese mentre si trova a terra, non mentre sta volando.

Fluttuare: Una creatura capace di fluttuare può scattare e compiere attacchi di opportunità mentre vola. Resta in volo anche se non si muove della distanza minima normalmente richiesta per restare in aria, e persino se non spende azioni di movimento per volo.

Volo esteso: Questo valore è inteso per essere utilizzato fuori dal combattimento. Una creatura rinuncia alle sue azioni minori, immediate e standard mentre vola alla velocità relativa alle lunghe distanze, e può utilizzare la sua azione di movimento unicamente per volare. Percorre il numero di quadretti indicato con una singola azione di movimento. Se compie un'azione per fare qualsiasi altra cosa, precipita.

Vulnerabilità: Quando un attacco infligge danni del tipo specificato, questo mostro subisce anche danni extra per il valore indicato. Ad esempio, un mostro con vulnerabilità 10 radioso subisce 10 danni radiosi extra dagli attacchi che gli infliggono danni radiosi.

Zona [parola chiave]: Le zone sono effetti ad area persistenti che possono essere dissolti utilizzando l'incantesimo *dissolvi magie*.

MOSTRI PER LIVELLO

Nella lista che segue appaiono tutti i mostri di questo libro, organizzati in ordine alfabetico e secondo il loro ruolo. I mostri guida sono indicati con la lettera (G).

Mostro	Livello e Ruolo	Pagina
Goblin lamanera	1 Appostato	136
Uccello stigeo	1 Appostato	254
Coboldo fromboliere	1 Artigliere	53
Halfling fromboliere	1 Artigliere	150
Cavallo da galoppo	1 Bruto	45
Scarabeo di fuoco	1 Bruto	225
Topo feroce	1 Bruto	248
Coboldo gregario	1 Gregario	52
Goblin tagliatore	1 Gregario	136
Scheletro decrepito	1 Gregario	226
Topo gigante	1 Gregario	248
Coboldo schermagliatore	1 Schermagliatore	52
Goblin combattente	1 Schermagliatore	137
Draco delle guglie	1 Schermagliatore	77
Scorpione tempestachelata	1 Soldato	228
Esploratore d'argilla (omuncolo)	2 Appostato	186
Gnomo furtivo	2 Appostato	134
Elfo arciere	2 Artigliere	108
Goblin tiratore scelto	2 Artigliere	137
Draco guardiano	2 Bruto	77
Kruthik giovane	2 Bruto	156
Zombi	2 Bruto	274
Halfling robusto	2 Gregario	150
Kruthik cucciolo	2 Gregario	156
Umano canaglia	2 Gregario	255
Elfo esploratore	2 Schermagliatore	108
Halfling furfante	2 Schermagliatore	150
Iena	2 Schermagliatore	154
Lupo grigio	2 Schermagliatore	167
Sciame di topi	2 Schermagliatore	248
Umano bandito	2 Schermagliatore	255
Coboldo dragoscudiero	2 Soldato	53
Sciame di drachi zanneaguzze	2 Soldato	77
Imp (diavolo)	3 Appostato	73
Pipistrello cacciatore d'ombra	3 Appostato	206
Pseudodrago (draco)	3 Appostato	78
Coboldo sacerdote draconico	3 Artigliere (G)	53
Draco sputante	3 Artigliere	78
Hobgoblin arciere (goblin)	3 Artigliere	139
Ameba paglierina (melma)	3 Bruto d'elite	173
Cavallo da guerra	3 Bruto	45
Drago bianco giovane	3 Bruto solitario	83
Goblin fenditeschio	3 Bruto	137
Segugio delle tombe (zombi)	3 Bruto	274
Gnomo arcanista	3 Controllore (G)	134
Goblin fattucchiere	3 Controllore (G)	137
Hobgoblin incantatore (goblin)	3 Controllore (G)	140
Hobgoblin grugnito (goblin)	3 Gregario	138
Zombi putrescente	3 Gregario	274
Doppelganger spia	3 Schermagliatore	76
Orco predone	3 Schermagliatore	190
Topo mannaro (licantropo)	3 Schermagliatore	161
Difensore di ferro (omuncolo)	3 Soldato	186
Hobgoblin soldato (goblin)	3 Soldato	139
Scheletro	3 Soldato	226
Umano guardiano	3 Soldato	255
Coboldo lamascaltra	4 Appostato	54
Drago nero giovane	4 Appostato solitario	87
Spettro	4 Appostato	242
Strangolatore delle caverne	4 Appostato	243
Cadavere corrotto (zombi)	4 Artigliere	274
Lanciatore magmatico (bestia magmatica)	4 Artigliere	38
Nano balestriere	4 Artigliere	183
Umano incantatore	4 Artigliere	256
Artiglio magmatico (bestia magmatica)	4 Bruto	38
Kruthik adulto	4 Bruto	156
Orco berserker	4 Bruto	190
Umano berserker	4 Bruto	256
Goblin sottocapo	4 Controllore (G)	138
Wight strettaletale	4 Controllore	264
Orco scherano	4 Gregario	190
Pantera fatata	4 Schermagliatore	205
Ragno balzoletale	4 Schermagliatore	212
Scaglieverdi cacciatore (lucertoloide)	4 Schermagliatore	165
Turpe oscuro (oscuro)	4 Schermagliatore	203
Zombi alaputrida	4 Schermagliatore	274
Coccodrillo faucitenaglie	4 Soldato	55
Ettercap guardiazanna	4 Soldato	109
Fantasma combattente	4 Soldato	111
Forgiato soldato	4 Soldato	115
Girino slaad	5 Appostato	239
Scaglieverdi cerbottaniere (lucertoloide)	5 Appostato	165
Wraith	5 Appostato	267
Gnoll maestro di caccia	5 Artigliere	132
Scheletro fiammeggiante	5 Artigliere	226
Bugbear combattente (goblin)	5 Bruto	135
Cubo gelatinoso (melma)	5 Bruto d'elite	173
Draco dell'ira	5 Bruto	79
Scheletro ossa affilate	5 Bruto	227
Vipera sonagliomortale (serpente)	5 Bruto	231
Ettercap tessiragnatele	5 Controllore	109
Orco occhio di Gruumsh	5 Controllore (G)	191
Orrore rampicante	5 Controllore	199
Scarabeo avviluppante	5 Controllore	225
Progenie vampirica strappacarni	5 Gregario	260
Drago verde giovane	5 Schermagliatore solitario	91
Ippogrifo (grifone)	5 Schermagliatore	146
Lupo feroce	5 Schermagliatore	167
Pipistrello di fuoco	5 Schermagliatore	206
Wight	5 Schermagliatore	264
Dragonide soldato	5 Soldato	94
Ghoul	5 Soldato	119
Hobgoblin comandante	5 Soldato (G)	140
Ippogrifo destriero del terrore (grifone)	5 Soldato	146
Nano martellatore	5 Soldato	183
Bugbear strangolatore (goblin)	6 Appostato	136
Halfling malandrino	6 Appostato	151
Shadar-kai lamatetra	6 Appostato	236
Drago blu giovane	6 Artigliere solitario	85
Tiefling eretico	6 Artigliere	247
Cinghiale feroce	6 Bruto	51
Evistro (demone del massacro)	6 Bruto	60
Gnoll razziatore	6 Bruto	132
Orso delle caverne	6 Bruto d'elite	201
Scaglienere energumeno (lucertoloide)	6 Bruto	166
Arpia	6 Controllore	24
Kruthik signore dell'alveare	6 Controllore d'elite (G)	156
Scaglieverdi mistico degli acquitrini (lucertoloide)	6 Controllore (G)	166
Wraith della pazzia	6 Controllore	267

Mostro	Livello e Ruolo	Pagina
Diavolo della legione grugnito	6 Gregario	70
Sahuagin guardiano	6 Gregario	220
Cobra di ferro (omuncolo)	6 Schermagliatore	187
Diavolo spinato (spinagon)	6 Schermagliatore	72
Gnoll artiglio lottatore	6 Schermagliatore	132
Segugio ombra	6 Schermagliatore	229
Shadar-kai guerriero delle catene	6 Schermagliatore	236
Cacciatore zannelunghe (morfico)	6 Soldato	178
Forgiato capitano	6 Soldato (G)	115
Sahuagin predone	6 Soldato	220
Troglodita devastatore	6 Soldato	250
Zombi glaciale	6 Soldato	275
Tiefling lamascura	7 Appostato	247
Uccello stigeo feroce	7 Appostato	254
Orrore rampicante incantato	7 Artigliere	199
Troglodita impalatore	7 Artigliere	250
Grick	7 Bruto	145
Grifone	7 Bruto	147
Iena demonio ghignante	7 Bruto	154
Orco furia di sangue	7 Bruto d'elite	191
Segugio infernale	7 Bruto	229
Shadar-kai fattucchiera	7 Controllore	237
Strega ululante	7 Controllore	244
Vermeiena	7 Controllore	262
Serpilingua iniziato (yuan-ti)	7 Gregario	272
Umano tirapiedi	7 Gregario	255
Accolito cremisi (Orcus)	7 Schermagliatore	197
Predatore artigliaffilati (morfico)	7 Schermagliatore	178
Satiro adescatore	7 Schermagliatore	224
Behemoth codamazza	7 Soldato	31
Drago rosso giovane	7 Soldato solitario	89
Eladrin cavaliere fatato	7 Soldato (G)	7
Grell	7 Soldato d'elite	144
Otyugh	7 Soldato	204
Sciame di ragni telacremisi	7 Soldato	212
Doppelganger assassino	8 Appostato	76
Infestatrappole (fantasma)	8 Appostato	111
Galeb duhr spaccaterra	8 Artigliere	117
Sahuagin sacerdote	8 Artigliere	220
Teschio infuocato	8 Artigliere	246
Barlgura (demone)	8 Bruto	59
Cambion spada infernale	8 Bruto	42
Gnoll flagello demoniaco	8 Bruto (G)	132
Lupo mannaro (licantropo)	8 Bruto	162
Mummia guardiana	8 Bruto	179
Ogre selvaggio	8 Bruto	185
Orco capotribù	8 Bruto d'elite (G)	191
Orsogufo	8 Bruto d'elite	202
Serpilingua combattente (yuan-ti)	8 Bruto	272
Zombi abnorme	8 Bruto	275
Eladrin incantatore crepuscolare	8 Controllore	104
Oni infestatore notturno	8 Controllore d'elite	188
Progenie aberrante bisbigliante	8 Controllore	207
Satiro pifferaio	8 Controllore (G)	224
Troglodita cantore maledetto	8 Controllore (G)	250
Hobgoblin combattente (goblin)	8 Gregario	138
Ogre schermagliatore	8 Schermagliatore	185
Progenie aberrante dilaniatrice	8 Schermagliatore	207
Angelo del valore	8 Soldato	17
Hobgoblin mano di Bane (goblin)	8 Soldato d'elite	140
Sciame di scarabei delle cripte (scarabeo)	8 Soldato	225
Shadar-kai combattente	8 Soldato	237
Gargoyle	9 Appostato	118
Pantera spettrale	9 Appostato	205
Serpilingua assassino (yuan-ti)	9 Appostato	273
Destrachan	9 Artigliere	65
Serpente di fiamme	9 Artigliere	231
Behemoth spinacremisi	9 Bruto	31
Cumulo strisciante	9 Bruto	57
Drago bianco adulto	9 Bruto solitario	83
Grick alfa	9 Bruto (G)	145
Troll	9 Bruto	252
Worg	9 Bruto	266
Sacerdote della morte di Orcus (Orcus)	9 Controllore (G)	197
Succube (diavolo)	9 Controllore	73
Orco combattente	9 Gregario	190
Belva distorcente	9 Schermagliatore	34
Bulette	9 Schermagliatore d'elite	41
Driade	9 Schermagliatore	96
Quickling corridore	9 Schermagliatore	211
Unicorno	9 Schermagliatore (G)	258
Arpia sangue infuocato	9 Soldato	24
Costrittore morsaschiacciante (serpente)	9 Soldato	231
Progenie aberrante berserker	9 Soldato	207
Wight da battaglia	9 Soldato	264
Oni incantatore	10 Appostato d'elite	189
Predatore oscuro (oscuro)	10 Appostato	203
Basilisco occhio venefico	10 Artigliere	30
Signore dei teschi	10 Artigliere (G)	238
Ragno lama	10 Bruto	212
Sahuagin barone	10 Bruto d'elite (G)	220
Scheletro guardiano delle tombe	10 Bruto	227
Fauce gorgogliante (bestia gorgogliante)	10 Controllore	36
Medusa arciere	10 Controllore d'elite	171
Progenie vampirica fiutasangue	10 Gregario	260
Berbalang	10 Schermagliatore solitario	35
Manticora	10 Schermagliatore d'elite	169
Strega degli acquitrini	10 Schermagliatore	244
Viandante magmatico (bestia magmatica)	10 Schermagliatore	38
Viverna	10 Schermagliatore	263
Chuul	10 Soldato	47
Coccodrillo degli acquitrini fatati	10 Soldato d'elite	55
Corsiere celestiale (cavallo)	10 Soldato	45
Dragonide gladiatore	10 Soldato	94
Ettin razziatore	10 Soldato d'elite	110
Minotauro combattente	10 Soldato	176
Drago nero adulto	11 Appostato solitario	87
Drow combattente	11 Appostato	98
Signore dei vampiri	11 Appostato d'elite	259
Banshrae sciamadardi	11 Artigliere	29
Progenie aberrante veggente	11 Artigliere (G)	208
Ogre brutale	11 Bruto d'elite	185
Orso feroce	11 Bruto d'elite	201
Furiatempesta strisciante (cumulo strisciante)	11 Controllore d'elite	57
Galeb duhr chiamarocce	11 Controllore	117
Grell filosofo	11 Controllore d'elite	144
Serpilingua officiante (yuan-ti)	11 Controllore	273
Angelo del valore ausiliario	11 Gregario	17
Diavolo della legione guardiano infernale	11 Gregario	70
Ogre picchiatore	11 Gregario	184
Diavolo delle catene (kyton)	11 Schermagliatore	68
Fiamma sferzante (elementale)	11 Schermagliatore	106
Grimlock assalitore	11 Schermagliatore	148
Divoratore di spiriti	11 Soldato d'elite	74
Githzerai cenobita	11 Soldato	130
Gorgone di ferro	11 Soldato	143
Mesodemone (demone)	11 Soldato	64

Mostro	Livello e Ruolo	Pagina
Strangolatore dei boschi fatati	12 Appostato	243
Naga guardiana	12 Artigliere d'elite	181
Progenie rossa sputafuoco (progenie draconica)	12 Artigliere	209
Arconte del fuoco guardiano di brace	12 Bruto	20
Golem di carne	12 Bruto d'elite	142
Idra delle paludi	12 Bruto solitario	152
Progenie aberrante massiccia	12 Bruto	208
Sciame di uccelli stigei	12 Bruto	154
Divoratore di viscere	12 Controllore	74
Drago verde adulto	12 Controllore solitario	92
Ettin conversatore spiritico	12 Controllore d'elite	110
Fantasma gemente (banshee)	12 Controllore	112
Lamia	12 Controllore d'elite (G)	160
Unicorno crepuscolare	12 Controllore d'elite (G)	258
Serpilingua zelota (yuan-ti)	12 Gregario	272
Troglodita combattente	12 Gregario	250
Banshrae combattente	12 Schermagliatore	29
Kuo-toa razziatore	12 Schermagliatore	158
Basilisco occhio di pietra	12 Soldato	30
Githyanki combattente	12 Soldato	128
Umber hulk	12 Soldato d'elite	257
Wight da battaglia comandante	12 Soldato G)	264
Balhannoth	13 Appostato d'elite	28
Beholder occhio di fiamma	13 Artigliere d'elite	32
Drago blu adulto	13 Artigliere solitario	85
Drow aracnomante	13 Artigliere (G)	98
Githyanki tagliamente	13 Artigliere	128
Yuan-ti esecrabile sguardoaguzzo	13 Artigliere	269
Bruto magmatico (bestia magmatica)	13 Bruto	39
Gigante delle colline	13 Bruto	125
Grimlock berserker	13 Bruto	148
Driade strega dei rovi	13 Controllore d'elite	96
Eidolon	13 Controllore (G)	103
Githzerai zerth	13 Controllore d'elite	130
Minotauro cabalista	13 Controllore (G)	176
Signore delle mummie	13 Controllore d'elite	179
Ghoul dell'orda	13 Gregario	119
Belva distorcente capobranco	13 Schermagliatore d'elite	34
Dragonide predone	13 Schermagliatore	94
Drow maestro di lama	13 Schermagliatore d'elite	98
Incubo	13 Schermagliatore	155
Slaad grigio (slaad dei crepacci)	13 Schermagliatore	240
Vrock (demone)	13 Schermagliatore	64
Diavolo barbuto (barbazu)	13 Soldato	66
Medusa combattente	13 Soldato d'elite	171
Orrore corazzato	13 Soldato	198
Orrore uncinato	13 Soldato	200
Scorpione punginferno	13 Soldato	228
Mind flayer infiltrato	14 Appostato	174
Quickling zefiro	14 Appostato	211
Strega notturna	14 Appostato	245
Ciclope impalatore	14 Artigliere	48
Githzerai mago mentale	14 Artigliere	131
Drider signore delle zanne	14 Bruto	97
Salamandra lanciere	14 Bruto	222
Fustigatore	14 Controllore d'elite	116
Lich (mago umano)	14 Controllore d'elite	163
Orsogufo artiglio invernale	14 Controllore d'elite	202
Roveto da battaglia spina di guerra	14 Controllore	219
Terrore delle ragnatele demoniache (ragno)	14 Controllore d'elite	213
Ciclope guardiano	14 Gregario	48
Grimlock gregario	14 Gregario	148
Ciclope scorridore	14 Schermagliatore	49
Drider tessitore d'ombra	14 Schermagliatore	97
Roc	14 Schermagliatore d'elite	217
Salamandra codafiamma	14 Schermagliatore	222

Mostro	Livello e Ruolo	Pagina
Angelo della protezione	14 Soldato	16
Artiglio ossuto	14 Soldato	25
Azer milite di fanteria	14 Soldato	26
Guardiano protettore	14 Soldato	149
Kuo-toa arpioniere	14 Soldato	158
Troll da guerra	14 Soldato	252
Yuan-ti abominio	14 Soldato	270
Destrachan voce lontana	15 Artigliere	65
Rakshasa arciere	15 Artigliere	214
Salamandra arciere	15 Artigliere	222
Yuan-ti esecrabile incantatore	15 Artigliere (G)	269
Azer furibondo	15 Bruto	26
Chimera	15 Bruto d'elite	46
Cinghiale furia tonante	15 Bruto	51
Drow sacerdotessa	15 Controllore (G)	99
Immolith (demone)	15 Controllore	62
Salamandra nobile	15 Controllore (G)	223
Angelo della battaglia	15 Schermagliatore (G)	15
Githyanki gish	15 Schermagliatore d'elite	128
Drago rosso adulto	15 Soldato solitario	90
Rakshasa combattente	15 Soldato	214
Slaad rosso (slaad del sangue)	15 Soldato	240
Bodak furtivo	16 Appostato	40
Progenie nera telafosca (progenie draconica)	16 Appostato	209
Arconte del ghiaccio flagello di grandine	16 Artigliere	22
Guulvorg (worg)	16 Bruto d'elite	266
Minotauro selvaggio	16 Bruto	177
Titano della terra (gigante)	16 Bruto d'elite	125
Kuo-toa scudiscio	16 Controllore (G)	159
Naga d'ossa	16 Controllore d'elite	181
Treant	16 Controllore d'elite	249
Angelo del valore veterano	16 Gregario	17
Ciclope combattente	16 Gregario	48
Diavolo della legione veterano	16 Gregario	70
Kuo-toa guardiano	16 Gregario	158
Ogre randellatore	16 Gregario	184
Servitore degli aboleth	16 Gregario	9
Ghoul abissale	16 Schermagliatore	119
Kuo-toa monitore	16 Schermagliatore	158
Serpente d'ombra	16 Schermagliatore	231
Ciclope falciatore	16 Soldato	49
Sfinge	16 Soldato d'elite	235
Verme purpureo	16 Soldato solitario	261
Wraith spada	17 Appostato	268
Aboleth mago della melma	17 Artigliere (G)	8
Ciclope sciamano delle tempeste	17 Artigliere	50
Aboleth sferzatore	17 Bruto	8
Drago bianco anziano	17 Bruto solitario	84
Segugio infernale fiammeggiante	17 Bruto	229
Slaad blu (slaad degli artigli)	17 Bruto	240
Azer negriero	17 Controllore (G)	27
Diavolo d'ossa (osyluth)	17 Controllore (G)	71
Guardiano da battaglia	17 Controllore	149
Vermeiena gigantesco	17 Controllore d'elite	262
Yuan-ti esecrabile discepolo di Zehir	17 Controllore	270
Azer combattente	17 Gregario	26
Ciclope tessitore di battaglia	17 Schermagliatore	50
Rakshasa assassino	17 Schermagliatore	215
Azer signore delle bestie	17 Soldato (G)	27
Cavaliere della morte (umano)	17 Soldato d'elite	43
Fomorian combattente	17 Soldato d'elite	113
Golem di pietra	17 Soldato d'elite	142
Umber hulk ombrafosca	17 Soldato solitario	257
Drago nero anziano	18 Appostato solitario	88
Gargoyle nabassu	18 Appostato	118

Mostro	Livello e Ruolo	Pagina
Cambion magus del fuoco infernale	18 Artigliere	42
Gigante del fuoco forgiatore	18 Artigliere	121
Idra corrosiva	18 Bruto solitario	152
Wight massacratore	18 Bruto	265
Aboleth supervisore	18 Controllore d'elite (G)	8
Abominio gorgogliante (bestia gorgogliante)	18 Controllore	36
Dracolich	18 Controllore solitario	80
Mind flayer mente direttiva	18 Controllore d'elite	174
Slaad verde (slaad della maledizione)	18 Controllore	240
Ghoul abissale affamatore	18 Gregario	120
Bulette feroce	18 Schermagliatore d'elite	41
Medusa sudario di Zehir	18 Schermagliatore	172
Bodak predatore	18 Soldato	40
Gigante del fuoco	18 Soldato	121
Macigno roccia di fuoco (elementale)	18 Soldato	106
Orrore corazzato superiore	18 Soldato d'elite	198
Strega della morte	18 Soldato	245
Beholder occhio tiranno	19 Artigliere solitario	32
Angelo della vendetta	19 Bruto d'elite	18
Fenice (roc)	19 Bruto d'elite	217
Goristro (demone)	19 Bruto d'elite	61
Bralani dei venti d'autunno (eladrin)	19 Controllore	104
Drago verde anziano	19 Controllore solitario	92
Fomorian persecutore	19 Controllore d'elite	113
Rakshasa nobile	19 Controllore	215
Arconte del fuoco acciaio divampante	19 Soldato	21
Arconte del ghiaccio martello di brina	19 Soldato	22
Treant radicenera	19 Soldato d'elite	249
Arconte del fuoco discepolo delle ceneri	20 Artigliere	21
Drago blu anziano	20 Artigliere solitario	86
Gigante notturno	20 Bruto d'elite	127
Troll funesto	20 Bruto d'elite	253
Arconte del ghiaccio scultore del gelo	20 Controllore (G)	23
Grifone brinardente	20 Schermagliatore	147
Slaad nero (slaad del vuoto)	20 Schermagliatore	241
Araldo della putrefazione	20 Soldato	19
Diavolo del ghiaccio (gelugon)	20 Soldato	69
Divoratore di anime infilzate	20 Soldato d'elite (G)	75
Ghaele dell'inverno (eladrin)	21 Artigliere	105
Mago larvale	21 Artigliere d'elite	168
Mummia gigante	21 Bruto	180
Fantasma tormentatore	21 Controllore	112
Gerofante della morte (Orcus)	21 Controllore d'elite	196
Naga oscura	21 Controllore d'elite	181
Angelo del valore legionario	21 Gregario	17
Diavolo della legione legionario	21 Gregario	71
Segugio cacciatore selvatico	21 Schermagliatore	230
Yuan-ti anatema	21 Schermagliatore d'elite	271
Marut maestro di lama	21 Soldato	170
Titano del fuoco (gigante)	21 Soldato d'elite	121
Cacciatore astrale (abominio)	22 Appostato d'elite	11
Lanciatore di putrefazione (araldo della putrefazione)	22 Artigliere	19
Diavolo da guerra (malebranche)	22 Bruto (G)	70
Gigante della morte	22 Bruto	123
Hezrou (demone)	22 Bruto	62
Progenie blu sterminadei (progenie draconica)	22 Bruto d'elite	210
Marut concordante	22 Controllore d'elite	170
Grimlock seguace	22 Gregario	148
Drago rosso anziano	22 Soldato solitario	90
Efreeti lama di fuoco	22 Soldato	100
Falco tonante (roc)	22 Soldato d'elite	218
Spettro animavuota	23 Appostato	242
Efreeti signore delle braci	23 Artigliere	100
Glabrezu (demone)	23 Bruto d'elite	60
Devastatore soffio di terra (elementale)	23 Controllore	106
Dracolich fuoconero	23 Controllore solitario	81
Ghoul abissale mirmidone	23 Gregario	120
Efreeti viandante delle fiamme	23 Schermagliatore	101
Chuul juggernaut	23 Soldato d'elite	47
Immondo di sangue (abominio)	23 Soldato	12
Teschio infuocato superiore	24 Artigliere	246
Aspetto di Orcus	24 Bruto d'elite	195
Drago bianco antico	24 Bruto solitario	84
Gigante delle tempeste	24 Controllore	124
Lich (eladrin mago)	24 Controllore d'elite	163
Marilith (demone)	24 Schermagliatore d'elite	63
Viverna funesta	24 Schermagliatore	263
Rakshasa cavaliere del terrore	24 Soldato	216
Verme purpureo anziano	24 Soldato solitario	261
Wraith del terrore	25 Appostato	268
Naga primordiale	25 Artigliere solitario	182
Idra primordiale	25 Bruto solitario	153
Titano della morte (gigante)	25 Bruto d'elite	123
Efreeti cantore delle pire	25 Controllore	101
Servo del dolore laceraspirito	25 Schermagliatore	233
Alaspada	25 Soldato	14
Cavaliere della morte (dragonide)	25 Soldato d'elite	44
Drago nero antico	26 Appostato solitario	88
Ciclone rombo di tuono (elementale)	26 Artigliere d'elite	107
Phane (abominio)	26 Controllore d'elite	12
Vestigio di lich	26 Gregario	163
Alacorona (alaspada)	26 Schermagliatore (G)	14
Gorgone delle tempeste	26 Schermagliatore	143
Diavolo della fossa (diavolo)	26 Soldato d'elite	68
Dragonide campione	26 Soldato	95
Balor (demone)	27 Bruto d'elite	59
Sciame di corvi d'ombra (servo del dolore)	27 Bruto	234
Globo gorgogliante (bestia gorgogliante)	27 Controllore solitario	37
Drago verde antico	27 Controllore solitario	93
Titano delle tempeste (gigante)	27 Controllore d'elite	124
Doresain il Re dei Ghoul (Orcus)	27 Schermagliatore d'elite	195
Servo del dolore mietitore	27 Soldato	233
Servo del dolore signore della morte	28 Appostato (G)	233
Drago blu antico	28 Artigliere solitario	86
Atropal (abominio)	28 Bruto d'elite	10
Roveto da battaglia furia della terra	28 Bruto d'elite	219
Efreeti karadjin	28 Soldato (G)	102
Colosso forgiato divino	29 Bruto d'elite	56
Dracolich runeincise	29 Controllore solitario	81
Tarrasque (abominio)	30 Bruto solitario	13
Drago rosso antico	30 Soldato solitario	91
Orcus	33 Bruto solitario (G)	193

Edizione Italiana prodotta in esclusiva su licenza da Twenty Five Edition s.r.l. - 43100 Parma (Italy)
Impianti fotolito e stampa: Stamperia s.c.r.l. - Parma (Italy)

Visita il sito web:
www.25edition.it

NEMICI MOSTRUOSI PER TUTTI GLI EROI

Tra le pagine di questo manuale base del Gioco di Ruolo di DUNGEONS & DRAGONS si annidano quasi 500 temibili e micidiali creature pronte a sfidare gli eroi, complete di descrizioni per essere utilizzate facilmente all'interno del gioco.

Il Manuale dei Mostri® include tutte le creature classiche, come i giganti, i demoni e i draghi, e numerosi nuovi mostri come i titani, gli angeli e gli arconti elementali. Questo volume contiene minacce adatte a personaggi di qualsiasi livello, dal più infimo coboldo gregario al possente Orcus, il Principe Demoniaco dei Non Morti!

Da utilizzare con questi prodotti base di Dungeons & Dragons 4ª Edizione:

Manuale del Giocatore®

Guida del Dungeon Master®

Miniature di D&D®

Dungeon Tiles di D&D™

GET MORE AT D&D INSIDER™ www.dndinsider.com

d20 SYSTEM™

OFFICIAL LICENSED PRODUCT

TWENTY FIVE EDITION s.r.l.
Sede: 43100 Parma (Italy)
Visita il sito web: www.25edition.it