

DUNGEONS & DRAGONS[®]

Supplemento

MANUALE DEI MOSTRI II





MAVAVLEGETION
MORRIS
6093



MANUALE DEI MOSTRI II

ED BONNY, JEFF GRUBB, RICH REDMAN, SKIP WILLIAMS, STEVE WINTER

SVILUPPATORI AGGIUNTI
DAVID ECKELBERRY, JAMES JACOBS

REVISORI
DALE DONOVAN, PENNY WILLIAMS

ORGANIZZATORE REVISORI
KIM MOHAN

DIRETTORE CREATIVO
RICHARD BAKER

**RESPONSABILE DI CATEGORIA
PER I GIOCHI DI RUOLO**
ANTHONY VALTERRA

**VICE-PRESIDENTE DI R&D
PER I GIOCHI DI RUOLO**
BILL SLAVICSEK

VICE-PRESIDENTE EDITORIALE
MARY KIRCHOFF

RESPONSABILE DEL PROGETTO
MARTIN DURHAM

DIRETTORE DI PRODUZIONE
CHAS DELONG

DIREZIONE ARTISTICA
DAWN MURIN

ILLUSTRAZIONE DI COPERTINA
HENRY HIGGINBOTHAM

ILLUSTRAZIONI INTERNE
GLEN ANGUS, DAREN BADER, THOMAS BAXA,
MATT CAVOTTA, DENNIS CRAMER, DAVID DAY,
BRIAN DESPAIN, TONY DITERLIZZI, MICHAEL
DUTTON, JEFF EASLEY, EMILY FIEGENSCHUH,
DONATO GIANCOLA, LARS GRANT-WEST,
REBECCA GUAY, QUINTON HOOVER, JEREMY
JARVIS, ALTON LAWSON, TODD LOCKWOOD,
RAVEN MIMURA, MATT MITCHELL, VINOD
RAMS, WAYNE REYNOLDS, DAVID ROACH, SCOTT
ROLLER, RICHARD SARDINHA, MARC SASSO,
BRIAN SNODDY, ANTHONY WATERS, SAM WOOD

GRAFICI
CYNTHIA FLIEGE, SHERRY FLOYD,
SEAN GLENN

PRODUZIONE GRAFICA
ERIN DORRIES

PLAYTESTER: OSCAR AIRD, AARON ALBERG, BILL F. ANDERSON, MATTHEW AVERY, GREG BAKTHOLMEW, PAUL BENDER, ALFONSO BETENCOURT, ED BONNY, ALAN T. BONNIN, CONSTANCE M. BONNIN, AARON J. BORDO, SARAH BRUNER, SCOTT BUCHAN, ED CHENG, DAVID CHERRY, TODD CHURCH, TOM CLARE, JENNIFER CLARK WILKES, MIKE COLASANTE, ANDY COLLINS, DAN COOPER, REX CROSBY, PETER DIERICK, MARTIN DURHAM, DAVID ECKELBERRY, PHIL B. EDWARDS, TROY D. ELLIS, ROBERT N. EMMERSON, LON A. FAULKNER III, GEORGE FIELDS, KIRKSHON FISCH, DONALD J. FISHER, JOHN FORD, CHRIS FRIZZELL, BENJAMIN J. GERHE, ED GIBSON, GARY GRUFFITH, JR., GREGORY D. GUTTER, ROBERT GUTSCHER, MICHAEL C. HARRIS, MICHELLE HARRIS, MATT HARTWELL, HEATHER, DARAN HARTY, WILLIAM H. HEZELTINE, PATRICK W. HIGGINS, DAVID M. HUNT, PAULA HOUTON, TYLER E. HUNT, BRIAN R. JAMES, CHARLES JAMES, PARKER JAMES, MICHAEL JOHNSON, ROSE KAPLAN, ROBERT KELLY, CHRISTOPHER M. KIRBY, BRADLEY KUTYIA, JON LAWTONSKI, MICHAEL LAWTONSKI, MICHAEL D. LOMBARD, TODD MEYER, ERNEST E. MOWHAN, BRIAN MORELEY, CHAD J. MOWAT, TAMMY R. OTTAWERT, KASSIUS PEECHER, JON PICKENS, CHRIS PIGONE, ALAN PLEGHATT, DAVID K. POOLIS, ZACK POWERS, LEONARD E. RADCLIFF, MARK B. RANDOL, SEAN K. REYNOLDS, JOE RICE, NOEL J. ROUSSEAU, BRAD RUBY, DIMA RUTKOS, JOHN RUTS, CHARLES RYAN, JEREMY W. SANDS, DAN SAVELLI, CHRIS SHEPARD, KEN SHEPARD, RYAN SCHENDELER, MIKE SELINKER, MONICA SHELLEMAN, GUY SHAKIR, ED STARR, DOUGLAS STEVES, MELISSA THOM, DAVID THOMAS, DARA C. TRESSLER, JEFF TRESSLER, CHRISTINE TUOMIA, KEITH TYRA, RYDIA Q. VIELEHR, CLINT E. WAGONER, FRANK WALDON, MICHAEL S. WEBSTER, JEFF WILKES, PENNY WILLIAMS, SKIP WILLIAMS, JOHNNY WILSON, ALEX WINTER, STEVE WINTER.

Basato sulle regole originali di DUNGEONS & DRAGONS® create da E. Gary Gygax e Dave Arneson, e sulle nuove regole di DUNGEONS & DRAGONS create da Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker e Peter Adkison.

Questo prodotto della WIZARDS OF THE COAST® non contiene Open Gaming Content. Nessuna parte di quest'opera può essere riprodotta in alcuna forma senza permesso scritto. Per saperne di più sulla Open Gaming License e la d&d™ System License, visitate www.wizards.com/dio o www.dio.it

EDIZIONE ITALIANA

DIRETTORE RESPONSABILE
EMANUELE RASTELLI

SUPERVISIONE E REVISIONE
MASSIMO BIANCHINI

GRAFICA E IMAGINAZIONE
GIORGIA CALANDRONI, PIERMARIO REMERI

TRADUZIONE
CHIARA BATTISTINI

U.S., CANADA,
ASIA, PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707



EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
T Hoveldt 6d
1702 Grook-Bilgarden
Belgium
+322 467 3360



TWENTY-FIVE EDITION s.r.l.
Sede:
43100 Parma
Italy
Tel. 0521-630320

Domande? 0521 630320

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, DRAGONS, DUNGEON, DUNGEON MASTER, WIZARDS OF THE COAST e il logo Wizards of the Coast sono marchi registrati di proprietà della Wizards of the Coast, Inc. conosciuta di Hasbro, Inc. Il logo d&d system è un marchio di proprietà della Wizards of the Coast, Inc. Tutti i personaggi, nomi dei personaggi, le caratteristiche dei personaggi Wizards sono marchi di proprietà della Wizards of the Coast, Inc. Questo manuale è protetto dalle leggi sul copyright degli Stati Uniti d'America. Qualunque riproduzione di questo manuale o delle tavole contenute all'interno di questo manuale è proibita senza autorizzazione scritta dalla Wizards of the Coast, Inc. Questo è un prodotto di fantasia. Qualunque riferimento a persone, organizzazioni, luoghi o eventi è puramente casuale.

©2004 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti sono riservati. Prodotto in Italia.

Visita il sito internet www.25edition.it

ORDINE ALFABETICO DEI MOSTRI

abeil	21	fauce fangosa	84
ameba carnosa	24	fenice	85
animale crudele	25	fihr	86
animale leggendario	27	firbolg	87
aracnide magico	31	flagello etero	88
arbusto maligno	32	fomorian	89
asperi	32	furioso	90
automa	34	galeb duhr	91
avolakia	35	gambol	92
banshee	36	gigante	93
bestia da guerra	196	golem	97
bestia degli incubi	37	golem delle catene	100
bestia lunare	38	gorilla ammantato	101
boggle	40	gorilla sanguinario	101
bogun	41	gravorg	103
bradipo delle foreste	42	grell	103
braxat	43	grimalkin	104
catoblepas	44	guardia del terrore	105
cavaliere della morte	197	guardiano runico	106
celestiale	45	immoth	107
chimerico	199	ixitxachitl	108
coroillax	47	jahi	110
demone	48	jermlaine	111
desmodu	54	juggernaut	111
diavolo	57	julajimus	113
dinosauro	60	kopru	114
doppelganger etero	64	ladro d'intelletto	114
dracode	65	ladro del fiato	115
drago gemmato	66	lamellin	116
dragone di fuoco infernale	76	lestomatico	117
drosera rossa	77	leviatano	118
effigie	78	linee di palude	119
fantasma del vento	79	linnorm	120
fato dementale	80	loxo	123

lunitello	124	sanguisuga errante	163
manta delle nuvole	125	scarabeo etero	164
marrash	126	scorridore oceanico	165
mastino osservatore	127	serpente di bronzo	166
mastodonte grizzly	128	silfide	167
meenlock	129	simulacro assassino	168
megalodonte	130	sirina	169
megapede	131	spilloide	170
melma d'ossa	131	spirito del territorio	170
mezzo-golem	200	spirito famelico	172
mezzo-immondo, durzagon	133	spirito lucente	173
miconide	134	spuntone roccioso	174
morkoth	137	sterminatore	175
morsa verde	138	stirpeplanare	176
morte cremisi	139	stregato	207
mostro leggendario	204	taurino	208
naga d'ossa	140	tempesta	177
necromane	141	tentacolare	178
neogi	143	teratomorfo	179
ormyr	145	tessitore d'incantesimi	181
orrore meccanico	146	thri-kreen	182
orrore uncinato	148	titanico	210
pianta orchesca	149	topo cinereo	183
pipistrello dei desmodu	151	topo lunare	184
pipistrello di fuoco	152	vaporighu	185
predatore delle dune	153	vento d'ira	186
prigioniero	206	verme funereo	188
progenie di kyuss	154	verme immondo	189
psurlon	156	vespa-fase	190
raggamoffyn	157	wyste	191
ragno ombra	160	yakide	191
roc del caos	161	yugoloth	193
rukarazyll	161		
salamandra del gelo	163		

MOSTRI PER TIPO (E SOTTOTIPO)

Aberrazione: avolakia, bestia lunare, catoblepas, fantasma del vento, fihr, grell, ixitxachitl, julajimus, meenlock, morkoth, neogi, orrore uncinato, psurlon, tentacolare, wyste.

(Acqua): drago di topazio, fato dell'acqua.

(Acquatico): cryptoclidu, gigante degli oceani, kopru, leviatano, megalodonte, morkoth, scorridore oceanico, sirina, squalo leggendario.

Animale: animali crudeli, animali leggendari, bestia da guerra, mastodonte grizzly, pipistrelli dei desmodu, titanico.

(Aria): drago di cristallo, drago di smeraldo, fato dell'aria, immoth, ladro del fiato, silfide.

Bestia: bestia da guerra, bradipo delle foreste, dinosauri, furioso, megalodonte.

Bestia magica: aracnide magico, asperi, bestia degli incubi, chimerico, coroillax, fauce fangosa, fenice, gambol, gorilla ammantato, gorilla sanguinario, gravorg, leviatano, linee di palude, lunitello, manta delle nuvole, mastino osservatore, ragno ombra, roc del caos, salamandra del gelo, topo cinereo, topo lunare, verme immondo, vespa-fase.

Costrutto: automa, bogun, golem, golem delle catene, guardia del terrore, guardiano runico, juggernaut, lestomatico, mezzo-golem, orrori meccanici, prigioniero, raggamoffyn, serpente di bronzo, simulacro assassino.

Drago: dracode, draghi, dragone di fuoco infernale, linnorm.

Elementale (Acqua): fato dell'acqua, immoth, tempesta.

Elementale (Aria): fato dell'aria, immoth, ladro del fiato, tempesta.

Elementale (Fuoco): fato del fuoco, pipistrello di fuoco, tempesta.

Elementale (Terra): fato della terra, galeb duhr, spuntone roccioso, tempesta.

Esterio: chaond, lamellin, mostro leggendario, predatore delle dune, scarabeo etero, spirito lucente, zenythri.

Esterio (Aria): silfide.

Esterio (Buono): cervidal, luminal.

Esterio (Caotico, Malvagio): distruttore abissale, fauce abissale, flagello etero, jarilith, jovoc, kelvezu, palrethee, predatore abissale, zovvut.

Esterio (Legale, Malvagio): advespa, amnizu, durzagon, malebranche, marrash.

Esterio (Malvagio): predatore delle dune, rukarazyll, vaporighu, yugoloth.

Folletto: jermlaine, scorridore oceanico, sirina, spirito del territorio.

(Freddo): gigante degli oceani, immoth, salamandra del gelo.

(Fuoco): dragone di fuoco infernale, effigie, fato del fuoco, gigante del sole, pipistrello di fuoco, topo cinereo.

Gigante: firbolg, fomorian, giganti.

(Incorporeo): banshee, effigie, jahi, morte cremisi, spirito del territorio, spirito lucente.

(Male): ladro del fiato.

Melma: ameba carnosa, ladro d'intelletto, melma d'ossa, teratomorfo.

Mutaforma: doppelganger etero, grimalkin.

Non morto: banshee, cavaliere della morte, effigie, jahi, morte cremisi, naga d'ossa, necromane, progenie di Kyuss, spirito famelico, sterminatore, stregato, vento d'ira, verme funereo.

Parassita: bestia da guerra, megapede, neogi gran vecchio maestro, sanguisuga errante, titanico.

(Terra): drago di ametista, drago di zaffiro, fato della terra, galeb duhr, gigante delle montagne, predatore delle dune, rukarazyll, spuntone roccioso, verme funereo.

Umanoide: prigioniero.

Umanoide mostruoso: abeil, boggle, braxat, desmodu, kopru, loxo, ormyr, taurino, tessitore d'incantesimi, thri-kreen, yakide.

Vegetale: arbusto maligno, drosera rossa, miconide, morsa verde, pianta orchesca, spilloide.

INTRODUZIONE

Questo volume contiene le schede per più di 250 creature, sia ostili che benigne, da usare nelle avventure di DUNGEONS & DRAGONS®. Queste creature offrono un'ampia gamma di sfide per i personaggi giocanti.

Questa introduzione spiega come leggere la descrizione completa di una creatura. Tutte le informazioni necessarie per gestire la creatura sono presentate in un formato compatto.

Le schede delle creature sono presentate in ordine alfabetico per nome. Alcune creature, come i demoni, sono presentate in gruppi, con le varietà individuali ordinate dalla più debole alla più forte all'interno della stessa scheda.

L'appendice descrive un certo numero di creature diverse che sono state create per aggiungere un "archetipo" a una creatura esistente. Un esempio di questo è la creatura "taurina", che aggiunge l'archetipo "taurino" ad una gamma di creature possibili.

Alla fine del volume si trova un elenco dei mostri organizzati per Grado di Sfida. Questo aiuta i Dungeon Master a creare incontri su misura per il livello di gruppo dei personaggi giocanti (vedi "Grado di Sfida", più avanti nell'introduzione).

Ogni scheda di mostro è organizzata nello stesso formato generale, come descritto sotto. Le informazioni vengono presentate in una forma compatta. Per le informazioni complete sulle peculiarità dei mostri, si devono consultare il *Manuale del Giocatore* o la *Guida del DUNGEON MASTER*.

STATISTICHE PRINCIPALI SCHEMATIZZATE

Questa parte del testo contiene informazioni di gioco base sulla creatura, organizzate come segue.

NOME

Questo è il nome con cui è generalmente conosciuta la creatura, il testo descrittivo (che segue le statistiche principali schematizzate e le statistiche secondarie) potrebbe fornire altri nomi.

TAGLIA E TIPO

Questa voce comprende la taglia della creatura (Enorme, per esempio). Le otto categorie di taglia sono brevemente descritte nella tabella sottostante "Taglia delle creature".

I modificatori di taglia si applicano alla Classe Armatura (CA) e ai bonus di attacco della creatura, alle prove di Nascondersi e alle prove di lotta. La taglia di una creatura determina anche quale possa essere la portata di un suo attacco in mischia e quanto spazio occupi in un combattimento (vedi "Faccia/Portata", sotto, e anche "Creature grandi e piccole in combattimento" nel Capitolo 8 del *Manuale del Giocatore*).

Questa voce indica anche il tipo della creatura (gigante, ad esempio). Il tipo determina come la magia abbia effetto su una creatura. Ad esempio, l'incantesimo *blocca animali* influenza solo creature del tipo animale, il tipo determina anche molte delle caratteristiche e delle capacità della creatura come descritto nella sezione seguente.

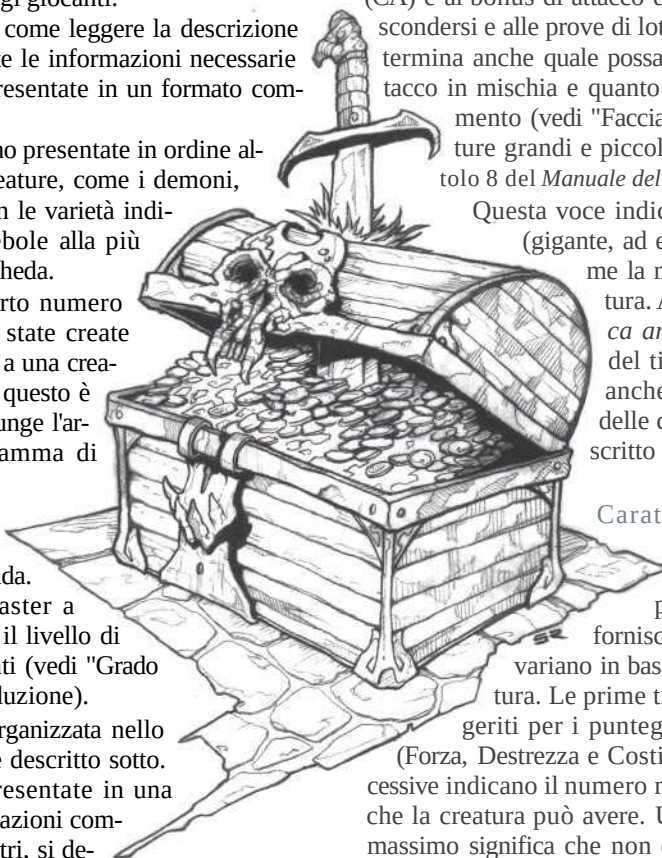
Caratteristiche del tipo

La tabella "Statistiche della creatura tipica per tipo", a partire dalla pagina seguente, fornisce una gamma di statistiche che variano in base al tipo e alla taglia della creatura. Le prime tre colonne indicano valori suggeriti per i punteggi delle caratteristiche fisiche (Forza, Destrezza e Costituzione). Le due colonne successive indicano il numero minimo e massimo di Dadi Vita che la creatura può avere. Un "-" nella colonna del valore massimo significa che non c'è un limite superiore ai Dadi Vita che una creatura può avere ad una certa taglia. Le quattro colonne finali indicano i danni base suggeriti per le quattro forme comuni di attacco naturale (schianto, morso, artiglio e incornata). Queste informazioni forniscono utili linee guida per creare i propri mostri.

Il tipo di una creatura determina anche il valore del suo Dado Vita, il bonus di attacco base, i tiri salvezza migliori, il numero di punti abilità e il numero di talenti, insieme a certe altre caratteristiche. Queste caratteristiche sono descritte in dettaglio nelle descrizioni dei tipi che seguono la tabella.

Descrizione dei tipi

Le formule per calcolare i punti abilità e i talenti di un mostro spesso usano il termine "Dadi Vita extra" (abbreviato in



TAGLIA DELLE CREATURE

Taglia	Esempio	CA/Mod. attacco	Modificatore Nascondersi	Speciale mod. taglia (lottare)	Dimensione*	Peso**
Piccolissima	Mosca	+8	+16	-16	15 cm o meno	0,11 kg o meno
Minuta	Rospo	+4	+12	-12	15 - 30 cm	0,11 - 0,45 kg
Minuscola	Bogun, jermlaine	+2	+8	-8	30 - 60 cm	0,45 - 3,6 kg
Piccola	Pipistrello di fuoco	+1	+4	-4	60 cm - 1,2 m	3,6 - 27 kg
Media	Umano, spilloide	+0	+0	+0	1,2 - 2,4 m	27 - 225 kg
Grande	Desmodu, immoth	-1	-4	+4	2,4 - 4,8 m	225 - 1.800 kg
Enorme	Bestia lunare	-2	-8	+8	4,8 - 9,6 m	1.800 - 14.400 kg
Mastodontica	Megalodonte	-4	-12	+12	9,6 - 19,2 m	14.400 - 112.500 kg
Colossale	Roc del caos	-8	-16	+16	19,2 m o più	112.500 kg o più

*L'altezza dei bipedi, la lunghezza del corpo dei quadrupedi (dal naso fino alla base della coda).

**Presume che la creatura sia all'inarcia della densità di un animale normale. Una creatura fatta di pietra peserà decisamente di più. Una creatura gassosa peserà molto meno.

STATISTICHE DELLA CREATURA TIPICA PER TIPO

	For	Des	Cos	Dadi Vita min.	Dadi Vita max.	Schianto	Morso	Artiglio	Incornata
ABERRAZIONE									
Piccolissima	1	22-23	10-11	1/16 d8	—	—	1d2	—	1
Minuta	1	20-21	10-11	1/8 d8	—	—	1d3	1	1d2
Minuscola	2-3	18-19	10-11	1/4 d8	—	1	1d4	1d2	1d3
Piccola	6-7	16-17	10-11	1/2 d8	—	1d2	1d6	1d3	1d4
Media	10-11	14-15	12-13	1d8	—	1d3	1d8	1d4	1d6
Grande	18-19	12-13	16-17	2d8	—	1d4	2d6	1d6	1d8
Enorme	26-27	12-13	20-21	4d8	—	1d6	2d8	1d8	2d6
Mastodontica	34-35	10-11	24-25	16d8	—	1d8	4d6	2d6	2d8
Colossale	42-43	10-11	28-29	32d8	—	2d6	4d8	2d8	4d6

ANIMALE

Piccolissima	1	22-23	10-11	1/16 d8	1/8 d8	—	1	—	1
Minuta	1	20-21	10-11	1/8 d8	1/4 d8	—	1d2	1	1d2
Minuscola	2-3	18-19	10-11	1/4 d8	1/2 d8	1	1d3	1d2	1d3
Piccola	6-7	16-17	10-11	1/2 d8	1d8	1d2	1d4	1d3	1d4
Media	10-11	14-15	12-13	1d8	2d8	1d3	1d6	1d4	1d6
Grande	18-19	12-13	16-17	2d8	4d8	1d4	1d8	1d6	1d8
Enorme	26-27	12-13	20-21	4d8	16d8	1d6	2d6	1d8	2d6
Mastodontica	34-35	10-11	24-25	16d8	32d8	1d8	2d8	2d6	2d8
Colossale	42-43	10-11	28-29	32d8	—	2d6	4d6	2d8	4d6

BESTIA

Piccolissima	1	22-23	10-11	1/16 di 0	1/8 di 0	—	1	—	1
Minuta	1	20-21	10-11	1/8 di 0	1/4 di 0	—	1d2	1	1d2
Minuscola	2-3	18-19	10-11	1/4 di 0	1/2 di 0	1	1d3	1d2	1d3
Piccola	6-7	16-17	10-11	1/2 di 0	1di 0	1d2	1d4	1d3	1d4
Media	10-11	14-15	12-13	1di 0	2di 0	1d3	1d6	1d4	1d6
Grande	18-19	12-13	16-17	2di 0	4di 0	1d4	1d8	1d6	1d8
Enorme	26-27	12-13	20-21	4di 0	16di 0	1d6	2d6	1d8	2d6
Mastodontica	34-35	10-11	24-25	16di 0	32di 0	1d8	2d8	2d6	2d8
Colossale	42-43	10-11	28-29	32di 0	—	2d6	4d6	2d8	4d6

BESTIA MAGICA

Piccolissima	1	22-23	10-11	1/16 di 0	—	—	1	—	1
Minuta	1	20-21	10-11	1/8 di 0	—	—	1d2	1	1d2
Minuscola	2-3	18-19	10-11	1/4 di 0	—	1	1d3	1d2	1d3
Piccola	6-7	16-17	10-11	1/2 di 0	—	1d2	1d4	1d3	1d4
Media	10-11	14-15	12-13	1di 0	—	1d3	1d6	1d4	1d6
Grande	18-19	12-13	16-17	2di 0	—	1d4	1d8	1d6	1d8
Enorme	26-27	12-13	20-21	4di 0	—	1d6	2d6	1d8	2d6
Mastodontica	34-35	10-11	24-25	16di 0	—	1d8	2d8	2d6	2d8
Colossale	42-43	10-11	28-29	32di 0	—	2d6	4d6	2d8	4d6

COSTRUTTO

Piccolissima	4-5	18-19	—	1/16 di 0	1/8 di 0	1	—	—	1
Minuta	6-7	16-17	—	1/8 di 0	1/4 di 0	1d2	—	1	1d2
Minuscola	8-9	14-15	—	1/4 di 0	1/2 di 0	1d3	1	1d2	1d3
Piccola	10-11	12-13	—	1/2 di 0	1di 0	1d4	1d2	1d3	1d4
Media	12-13	10-11	—	1di 0	2di 0	1d6	1d3	1d4	1d6
Grande	20-21	10-11	—	2di 0	4di 0	1d8	1d4	1d6	1d8
Enorme	28-29	8-9	—	4di 0	16di 0	2d6	1d6	1d8	2d6
Mastodontica	32-33	6-7	—	16di 0	32di 0	2d8	1d8	2d6	2d8
Colossale	36-37	4-5	—	32di 0	—	4d6	2d6	2d8	4d6

DRAGO

Piccolissima	2-3	14-15	10-11	1/2 di 2	1 di 2	—	1d2	1	1
Minuta	6-7	12-13	10-11	1di 2	3di 2	—	1d3	1d2	1d2
Minuscola	10-11	10-11	12-13	3di 2	6di 2	—	1d4	1d3	1d3
Piccola	12-13	10-11	12-13	4di 2	9di 2	—	1d6	1d4	1d4
Media	14-15	10-11	14-15	7di 2	13di 2	1d4	1d8	1d6	1d6
Grande	18-19	10-11	16-17	10di 2	21 di 2	1d6	2d6	1d8	1d8
Enorme	26-27	10-11	20-21	19di 2	33di 2	1d8	2d8	2d6	2d6
Mastodontica	34-35	10-11	24-25	27di 2	38di 2	2d6	4d6	2d8	2d8
Colossale	42-43	10-11	28-29	38di 2	—	2d8	4d8	4d6	4d6

	For	Des	Cos	Dadi Vita min.	Dadi Vita max.	Schianto	Morso	Artiglio	Incornata
ELEMENTALE									
Piccolissima	4-5	18-19	10-11	1/8 d8	—	1	1	—	—
Minuta	6-7	16-17	10-11	1/4 d8	—	1d2	1d2	1	—
Minuscola	8-9	14-15	10-n	1/2 d8	—	1d3	1d3	1d2	1
Piccola	10-11	12-13	10-11	1d8	—	1d4	1d4	1d3	1d2
Media	12-13	10-11	12-13	2d8	—	1d6	1d6	1d4	1d3
Grande	20-21	10-11	16-17	4d8	—	1d8	1d8	1d6	1d4
Enorme	24-25	8-9	20-21	8d8	—	2d6	2d6	1d8	1d6
Mastodontica	28-29	6-7	24-25	16d8	—	2d8	2d8	2d6	1d8
Colossale	32-33	4-5	28-29	32d8	—	4d6	4d6	2d8	2d6

ESTERNO									
Piccolissima	4-5	18-19	10-11	1/16 dS	—	1	1	—	—
Minuta	6-7	16-17	10-11	1/8 d8	—	1d2	1d2	1	—
Minuscola	8-9	14-15	10-11	1/4 d8	—	1d3	1d3	1d2	1
Piccola	10-11	12-13	10-11	1/2 d8	—	1d4	1d4	1d3	1d2
Media	12-13	10-11	12-13	1d8	—	1d6	1d6	1d4	1d3
Grande	20-21	10-11	16-17	2d8	—	1d8	1dS	1d6	1d4
Enorme	28-29	8-9	20-21	4d8	—	2d6	2d6	1d8	1d6
Mastodontica	32-33	6-7	24-25	16d8	—	2d8	2d8	2d6	1d8
Colossale	36-37	4-5	28-29	32d8	—	4d6	4d6	2d8	2d6

FOLLETO									
Piccolissima	1	22-23	10-11	1/16d6	1/8 d6	—	—	—	1
Minuta	1	20-21	10-11	1/8 d6	1/4 d6	—	1	1	1d2
Minuscola	2-3	18-19	10-11	1/4 d6	1/2 d6	1	1d2	1d2	1d3
Piccola	6-7	16-17	10-11	1/2 d6	1d6	1d2	1d3	1d3	1d4
Media	10-11	12-13	10-n	1d6	2d6	1d3	1d4	1d4	1d6
Grande	14-15	12-13	12-13	2d6	4d6	1d4	1d6	1d6	1d8
Enorme	18-19	12-13	14-15	4d6	16d6	1d6	1d8	1d8	2d6
Mastodontica	22-23	10-11	16-17	16d6	32d6	1d8	2d6	2d6	2d8
Colossale	26-27	10-11	18-19	32d6	—	2d6	2d8	2d8	4d6

GIGANTE									
Piccolissima	1	12-13	10-11	1/16d8	1/8 d8	—	—	—	1
Minuta	1	12-13	10-11	1/8 d8	1/4 d8	—	1	1	1d2
Minuscola	2-3	10-11	10-11	1/4 d8	1/2 d8	1	1d2	1d2	1d3
Piccola	6-7	10-11	10-11	1/2 d8	1d8	1d2	1d3	1d3	1d4
Media	14-15	10-11	12-13	1d8	2dS	1d3	1d4	1d4	1d6
Grande	20-21	8-9	14-15	2d8	4d8	1d4	1d6	1d6	1d8
Enorme	24-25	8-9	18-19	4d8	16d8	1d6	1d8	1d8	2d6
Mastodontica	28-29	8-9	22-23	16d8	32d8	1d8	2d6	2d6	2d8
Colossale	32-33	6-7	26-27	32d8	—	2d6	2d8	2d8	4d6

MELMA									
Piccolissima	4-5	18-19	10-11	1/16d10	—	1	1	—	—
Minuta	6-7	16-17	10-11	1/8 d10	—	1d2	1d2	1	—
Minuscola	8-9	14-15	10-11	1/4 d10	—	1d3	1d3	1d2	1
Piccola	10-11	12-13	10-11	1/2 d10	—	1d4	1d4	1d3	1d2
Media	12-13	10-11	10-11	1d10	—	1d6	1d6	1d4	1d3
Grande	20-21	10-11	14-15	2d10	—	1d8	1d8	1d6	1d4
Enorme	28-29	8-9	18-19	4d10	—	2d6	2d6	1d8	1d6
Mastodontica	32-33	6-7	22-23	16d10	—	2d8	2d8	2d6	1d8
Colossale	36-37	4-5	26-27	32d10	—	4d6	4d6	2d8	2d6

MUTAFORMA									
Piccolissima	4-5	18-19	10-11	1/16d8	1/8 d8	1	1	—	—
Minuta	6-7	16-17	10-11	1/8 d8	1/4 d8	1d2	1d2	1	—
Minuscola	8-9	14-15	10-11	1/4 d8	1/2 d8	1d3	1d3	1d2	1
Piccola	10-11	12-13	10-11	1/2 d8	1d8	1d4	1d4	1d3	1d2
Media	12-13	10-11	12-13	1d8	2d8	1d6	1d6	1d4	1d3
Grande	20-21	10-11	16-17	2d8	4d8	1d8	1d8	1d6	1d4
Enorme	28-29	8-9	20-21	4d8	16d8	2d6	2d6	1d8	1d6
Mastodontica	32-33	6-7	24-25	16d8	32d8	2d8	2d8	2d6	1d8
Colossale	36-37	4-5	28-29	32d8	—	4d6	4d6	2d8	2d6

	For	Des	Cos	Dadi Vita min.	Dadi Vita max.	Schianto	Morso	Artiglio	Incornata
NON MORTO									
Piccolissima	4-5	18-19	—	1/16 dl2	—	1	1	—	—
Minuta	6-7	16-17	—	1/8 dl2	—	ld2	ld2	1	—
Minuscola	8-9	14-15	—	1/4 di 2	—	ld3	ld3	ld2	1
Piccola	10-11	12-13	—	1/2 dl2	—	ld4	ld4	ld3	ld2
Media	12-13	10-11	—	ldl2	—	ld6	ld6	ld4	ld3
Grande	20-21	10-11	—	2dl2	—	ld8	ldg	ld6	ld4
Enorme	28-29	8-9	—	4dl2	—	2d6	2d6	ld8	ld6
Mastodontica	32-33	6-7	—	16dl2	—	2d8	2d8	2d6	ld8
Colossale	36-37	4-5	—	32dl2	—	4d6	4d6	2d8	2d6

PARASSITA									
Piccolissima	1	12-13	10-11	1/16 d8	—	—	1	—	1
Minuta	1	12-13	10-11	1/8 d8	—	—	ld2	1	ld2
Minuscola	2-3	10-11	10-11	1/4 d8	—	1	ld3	ld2	<i>ldi</i>
Piccola	6-7	10-11	10-11	1/2 d8	—	ld2	ld4	ld3	ld4
Media	10-11	10-11	10-11	ld8	—	ld3	ld6	ld4	ld6
Grande	18-19	8-9	14-15	2d8	—	ld4	ld8	ld6	ld8
Enorme	26-27	8-9	18-19	4d8	—	ld6	2d6	ld8	2d6
Mastodontica	34-35	6-7	22-23	16d8	—	ld8	2d8	2d6	2d8
Colossale	42-43	6-7	26-27	32d8	—	2d6	4d6	2d8	4d6

UMANOIDE									
Piccolissima	1	12-13	10-11	1/16 d8	1/8 d8	—	—	—	1
Minuta	1	12-13	10-11	1/8 d8	1/4 d8	—	1	1	ld2
Minuscola	2-3	10-11	10-11	1/4 d8	1/2 d8	1	ld2	ld2	ld3
Piccola	6-7	10-11	10-11	1/2 d8	ld8	ld2	ld3	ld3	ld4
Media	10-11	10-11	10-11	ld8	2d8	ld3	ld4	ld4	ld6
Grande	14-15	8-9	14-15	2d8	4d8	ld4	ld6	<i>ld6</i>	ld8
Enorme	18-19	8-9	18-19	4d8	16d8	ld6	ld8	ld8	2d6
Mastodontica	22-23	6-7	22-23	16d8	32d8	ld8	2d6	2d6	2d8
Colossale	26-27	4-5	26-27	32d8	—	2d6	2d8	2d8	4d6

UMANOIDE MOSTRUOSO									
Piccolissima	1	22-23	10-11	1/16 d8	—	—	—	—	1
Minuta	1	20-21	10-11	1/8 d8	—	—	1	1	ld2
Minuscola	2-3	18-19	10-11	1/4 d8	—	1	ld2	ld2	ld3
Piccola	6-7	16-17	10-11	1/2 d8	—	ld2	ld3	ld3	ld4
Media	10-11	12-13	10-11	ld8	—	ld3	ld4	ld4	ld6
Grande	18-19	12-13	12-13	2d8	—	ld4	ld6	ld6	ld8
Enorme	26-27	12-13	14-15	4d8	—	ld6	ld8	ld8	2d6
Mastodontica	34-35	10-11	16-17	16d8	—	ld8	2d6	2d6	2d8
Colossale	42-43	10-11	18-19	32d8	—	2d6	2d8	2d8	4d6

VEGETALE									
Piccolissima	4-5	18-19	10-11	1/16 d8	1/8 d8	1	—	—	1
Minuta	6-7	16-17	10-11	1/8 d8	1/4 d8	ld2	—	1	ld2
Minuscola	8-9	14-15	10-11	1/4 d8	1/2 dg	ld3	1	ld2	ld3
Piccola	10-11	12-13	10-11	1/2 d8	ld8	ld4	ld2	ld3	ld4
Media	12-13	10-11	12-13	ld8	2d8	ld6	ld3	ld4	ld6
Grande	20-21	10-11	16-17	2d8	4d8	ld8	ld4	ld6	ldg
Enorme	28-29	8-9	20-21	4d8	16d8	2d6	ld6	ld8	2d6
Mastodontica	32-33	6-7	24-25	16d8	32d8	2d8	ldg	2d6	2d8
Colossale	36-37	4-5	28-29	32d8	—	4d6	2d6	2d8	4d6

"DVE"). Per determinare i DVE di un mostro, sottrarre il valore minimo dei DV per la taglia e il tipo di quel mostro (come indicato nella tabella "Statistiche della creatura tipica per tipo") dai suoi reali Dadi Vita, indicati nella sua scheda.

Se una formula specifica "bonus Int", utilizzare il modificatore di Intelligenza della creatura solo se è un numero Positivo; altrimenti, usare +0. Se una formula specifica "modificatore Int", utilizzare il modificatore di Intelligenza della creatura, sia esso un bonus o una penalità.

Ogni mostro è competente nell'uso di qualsiasi arma, ar-

matura o scudo menzionato nella sua scheda, così come nell'uso di tutte le armature che sono più leggere di quella che indossa. Le creature per cui non viene specificato se indossano armature o impugnano scudi non sono competenti nell'uso di quegli oggetti, ma alcune creature hanno addizionali competenze nelle armi in virtù del loro tipo, come indicato più avanti.

Aberrazione: Un'aberrazione ha una bizzarra anatomia, strane capacità, una mentalità aliena o qualsiasi combinazione delle tre.

Dado Vita: D8.

Bonus di attacco base: Come chierico (3/4 DV, arrotondato per difetto).

Tirosalvezzamigliore: Volontà.

Punti abilità: (2 x punteggio Int) + (2 x DVE).

Talenti: Bonus Int +1 per ogni 4 DVE.

Esempio: Catoblepas.

Note: A meno che non sia diversamente indicato, un'aberrazione ha scurovisione fino a una distanza di 18 metri.

Animale: Un animale è una creatura non umanoide, di solito un vertebrato. Tutti gli animali compresi in questo manuale hanno vissuto sul pianeta Terra nei tempi antichi, oppure sono versioni più grandi di tali creature.

Dado Vita: d8.

Bonus di attacco base: Come chierico (3/4 DV, arrotondato per difetto).

Tiri salvezza migliori: Generalmente Tempra e Riflessi, ma varia per ogni specifica creatura.

Punti abilità: Da 10 a 15.

Talenti: Nessuno.

Esempio: Cavallo crudele.

Note: Un animale ha un punteggio di Intelligenza di 1 o 2. (Un animale predatore generalmente ha un punteggio di Intelligenza di 2, che riflette la sua astuzia.) A meno che non sia diversamente indicato, gli animali Hanno anche visione crepuscolare.

Bestia: Una bestia è una creatura vertebrata storicamente mai esistita, avente un'anatomia ragionevolmente normale e nessuna capacità magica o insolita.

Dado Vita: d10.

Bonus di attacco base: Come chierico (3/4 DV, arrotondato per difetto).

Tiri salvezza migliori: Tempra e Riflessi.

Punti abilità: Da 10 a 15.

Talenti: Nessuno.

Esempio: Furioso.

Note: Una bestia ha un punteggio di Intelligenza di 1 o 2. A meno che non sia diversamente indicato, ha anche scurovisione fino a una distanza di 18 metri e visione crepuscolare.

Bestia magica: Una creatura di questo tipo è simile a una bestia ma può avere un punteggio di Intelligenza superiore a 2. Le bestie magiche generalmente hanno capacità soprannaturali o straordinarie.

Dado Vita: d10.

Bonus di attacco base: Come guerriero (pari a DV).

Tiri salvezza migliori: Tempra e Riflessi.

Punti abilità: (2 x modificatore Int) + DVE.

Talenti: 1 + bonus Int + 1 per ogni 4 DVE.

Esempio: Corollax.

Note: A meno che non sia diversamente indicato, una bestia magica ha scurovisione fino a una distanza di 18 metri e visione crepuscolare.

Costrutto: Un costrutto è un oggetto animato o una creatura costruita artificialmente.

Dado Vita: dio.

Bonus di attacco base: Come chierico (3/4 DV, arrotondato per difetto).

Tiri salvezza migliori: Nessuno.

Punti abilità: Nessuno.

Talenti: Nessuno.

Esempio: Serpente di bronzo.

Note: Un costrutto di solito non ha un punteggio di Intelligenza e **non** ha mai un punteggio di Costituzione. A meno che non sia diversamente indicato, ha scurovisione

fino a una distanza di 18 metri.

Un costrutto è immune a effetti di influenza mentale (charme, compulsioni, allucinazioni, trame ed effetti sul morale), veleni, sonno, paralisi, stordimento, malattie, effetti mortali, effetti neoromantici e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra a meno che non funzioni anche sugli oggetti. Non è soggetto a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchi di caratteristica o risucchi di energia. Un costrutto non rischia di morire per danno massiccio (vedi "Ferite e morte" nel Capitolo 8 del *Manuale del Giocatore*), ma quando è ridotto a 0 o meno punti ferita, viene immediatamente distrutto. Siccome non è mai stato vivo, un costrutto non può essere rianimato né resuscitato.

Un costrutto non può guarire i danni, anche se può essere curato mediante riparazione allo stesso modo di un oggetto. La qualità speciale di guarigione rapida funziona per quei costrutti che la possiedono, nonostante la loro mancanza di Costituzione.

Drago: Un drago è una creatura rettile, di solito dotata di ali e con capacità magiche o insolite.

Dado Vita: d12.

Bonus di attacco base: Come guerriero (pari a DV).

Tiri salvezza migliori: Tempra, Riflessi, Volontà.

Punti abilità: (6 + modificatore Int) x DV

Talenti: 1 + 1 per ogni 4 DV

Esempio: Drago di zaffiro.

Note: I draghi sono immuni a effetti di sonno e paralisi, e a meno che non sia diversamente indicato, hanno sia scurovisione (fino a una distanza di 18 metri) che visione crepuscolare.

Elementale: Un elementale è una creatura composta da uno dei quattro elementi classici: acqua, aria, fuoco o terra.

Dado Vita: d8

Bonus di attacco base: Come chierico (3/4 DV, arrotondato per difetto).

Tiri salvezza migliori: Riflessi (aria, fuoco) o Tempra (acqua, terra).

Punti abilità: (2 x modificatore Int) + (2 x DVE).

Talenti: Bonus Int +1 per ogni 4 DVE.

Esempio: Fato elementale.

Note: Un elementale è immune a veleni, sonno, paralisi e stordimento. Siccome non possiede una fronte o un retro evidenti, non è soggetto a colpi critici né attacchi ai fianchi. A meno che non sia diversamente indicato, un elementale ha scurovisione fino a una distanza di 18 metri. Un elementale ucciso non può essere rianimato né resuscitato, anche se un incantesimo *desiderio* o *miracolo* può riportarlo in vita.

Esterno: Un esterno è una creatura non elementale che viene da un'altra dimensione, realtà o piano, ha un antenato da un luogo simile o è sottoposta a un cambiamento che la rende simile a tali creature.

Dado Vita: de.

Bonus di attacco base: Come guerriero (pari a DV).

Tiri salvezza migliori: Tempra, Riflessi, Volontà.

Punti abilità: (8 + modificatore Int) x DV

Talenti: 1 + 1 per ogni 4 DV

Esempio: Distruttore abissale.

Note: Un esterno è competente nell'uso di tutte le armi semplici. Se il suo punteggio di Intelligenza è di 6 o superiore, è anche competente nell'uso di tutte le armi da guerra. Un esterno ucciso non può essere rianimato né resuscitato, anche se un incantesimo *desiderio* o *miracolo* può ridargli la vita. A meno che non sia diversamente indicato, gli esterni hanno scurovisione fino a una distanza di 18 metri.

Folletto: Questo tipo di creatura ha capacità soprannaturali e legami con la natura o con qualche altra forza o luogo. Molti folletti hanno forma umana.

Dado Vita: d6.

Bonus di attacco base: Come mago (1/2 DV arrotondato per difetto).

Tiri salvezza migliori: Riflessie Volontà.

Punti abilità: (3 x punteggio di Int) + (2 x DVE).

Talenti: 1 + bonus Int + 1 per ogni 4 DVE.

Esempio: Jermlaine.

Note: Un folletto è competente nell'uso di tutte le armi semplici e, a meno che non sia diversamente indicato, ha visione crepuscolare.

Gigante: Un gigante è una creatura di forma umanoide e grande forza. Molti giganti sono almeno di taglia Grande.

Vado Vita: d8.

Bonus di attacco base: Come chierico (3/4 DV arrotondato per difetto).

Tiri salvezza migliori: Tempra.

Punti abilità: 6 + modificatore Int + DVE.

Talenti: 1 + 1 per ogni 4 DVE.

Esempio: Firbolg.

Note: Un gigante è competente nell'uso di tutte le armi semplici e, a meno che non sia diversamente indicato, ha scurovisione fino a una distanza di 18 metri.

Melma: Una melma è una creatura amorfa o mutevole.

Dado Vita: d10.

Bonus di attacco base: Come chierico (3/4 DV arrotondato per difetto).

Tiri salvezza migliori: Nessuno.

Punti abilità: Nessuno.

Talenti: Nessuno.

Esempio: Amebacamosa.

Note: Una melma è immune a veleni, sonno, paralisi, stordimento e metamorfosi. Siccome non possiede una fronte o un retro evidenti, non è soggetto a colpi critici né attacchi ai fianchi. Una melma non ha punteggio di Intelligenza e quindi è immune a tutti gli effetti di influenza mentale (charme, compulsioni, allucinazioni, trame ed effetti sul morale).

Le melme sono cieche ma hanno la qualità speciale di vista cieca. Una creatura di questo tipo non ha bonus di armatura naturale, ma è comunque difficile da uccidere poiché il suo corpo è composto principalmente da semplice protoplasma. Questo fenomeno è evidenziato dai punti ferita bonus (in aggiunta a quelli derivanti dai Dadi Vita e dal punteggio di Costituzione) che una melma riceve, in base alla taglia della creatura, come mostrato nella tabella sotto.

Taglia della melma	Punti ferita bonus
--------------------	--------------------

Piccolissima	—
--------------	---

Minuta	—
--------	---

Minuscola	—
-----------	---

Piccola	5
---------	---

Media	10
-------	----

Grande	15
--------	----

Enorme	20
--------	----

Mastodontica	30
--------------	----

Colossale	40
-----------	----

Mutaforma: Questo tipo di creatura ha un corpo stabile ma può assumere altre forme.

Dado Vita: d8.

Bonus di attacco base: Come chierico (3/4 DV arrotondato per difetto).

Tiri salvezza migliori: Tempra, Riflessie Volontà.

punti abilità: (2 x punteggio Int) + DVE.

Talenti: 1 + bonus Int + 1 per ogni 4 DVE.

Esempio: Grimalkin.

Note: A meno che non sia diversamente indicato, un mutaforma ha scurovisione fino a una distanza di 18 metri.

Non morto: I non morti sono creature un tempo viventi animate da forze spirituali o soprannaturali.

Dado Vita: d12.

Bonus di attacco base: Come mago (1/2 DV arrotondato per difetto).

Tiri salvezza migliori: Volontà.

Punti abilità: (3 x punteggio Int) + (2 x DVE).

Talenti: 1 + bonus Int + 1 per ogni 4 DVE.

Esempio: Banshee.

Note: Un non morto non ha punteggio di Costituzione. È immune a effetti di influenza mentale (charme, compulsioni, allucinazioni, trame ed effetti sul morale), veleni, sonno, paralisi, stordimento, malattie, effetti mortali, effetti necromantici e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra a meno che non funzioni anche sugli oggetti. La creatura non è soggetta a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchi di caratteristica o risucchi di energia.

Un non morto privo di punteggio di Intelligenza non può guarire i danni, anche se può essere curato. (Un non morto intelligente guarisce i danni normalmente, nonostante la sua mancanza di Costituzione.) L'energia negativa (come un incantesimo *infliggere*) cura qualsiasi creatura non morta. La qualità speciale di guarigione rapida funziona per quei non morti che la possiedono indipendentemente dalla loro mancanza di Costituzione.

Un non morto non rischia di morire per danno massiccio (vedi "Ferite e morte" nel Capitolo 8 del *Manuale del Giocatore*), ma quando è ridotto a 0 o meno punti ferita, viene immediatamente distrutto. Non può essere rianimato, e sebbene *resurrezione* possa avere effetto su di lui, tali tentativi falliscono quasi sempre poiché molti non morti non desiderano essere riportati in vita (vedi "Riportare in vita i morti" nel Capitolo 10 del *Manuale del Giocatore*).

Un non morto incantatore usa il suo modificatore di Costituzione (+0) o il suo modificatore di Carisma, quale dei due è più alto, quando effettua prove di concentrazione. A meno che non sia diversamente indicato, un non morto ha scurovisione fino a una distanza di 18 metri.

Parassita: Questo tipo comprende insetti, aracnidi, artropodi, vermi e simili invertebrati.

Dado Vita: d8.

Bonus di attacco base: Come chierico (3/4 DV arrotondato per difetto).

Tiri salvezza migliori: Tempra.

Punti abilità: Da 10 a 15.

Talenti: Nessuno.

Esempio: Sanguisuga errante.

Note: Un parassita non ha punteggio di Intelligenza ed è quindi immune a tutti gli effetti di influenza mentale (charme, compulsioni, allucinazioni, trame ed effetti sul morale). A meno che non sia diversamente indicato, ha scurovisione fino a una distanza di 18 metri. Un parassita velenoso di taglia almeno Media ottiene un bonus alla CD dei tiri salvezza per il suo veleno in base alla sua taglia, come mostrato nella tabella successiva.

Taglia del parassita	Bonus alla CD del tiro salvezza sul veleno
----------------------	--

Media	+2
-------	----

Grande	+4
--------	----

Enorme	+6
--------	----

Mastodontica	+8
--------------	----

Colossale	+10
-----------	-----

Umanoide: Un umanoide generalmente ha due braccia, due gambe e una testa oppure un torso, braccia e testa umani. Gli umanoidi di solito sono di taglia Piccola o Media, con poche o nessuna capacità soprannaturale o straordinaria. Un umanoide è competente nell'uso di tutte le armi semplici.

Dado Vita: d8.

Bonus di attacco base: Come chierico (3/4 DV arrotondato per difetto).

Tiri salvezza migliori: Generalmente Riflessi, ma varia per ogni specifica creatura.

Punti abilità: 6 + modificatore Int + DVE.

Talenti: 1 + 1 per ogni 4 DVE.

Esempio: Goblin (vedi *Manuale dei Mostri*).

Note: Ogni umanoide ha un modificatore di tipo (vedi la sezione successiva), spesso il nome di una razza o tipo razziale. Ad esempio, goblin e bugbear sono entrambi del tipo umanoide (goblinoide).

Umanoide mostruoso: Un umanoide mostruoso ha alcune caratteristiche umanoidi e alcune mostruose o animali. Spesso ha anche capacità soprannaturali.

Dado Vita: d8.

Bonus di attacco base: Come guerriero (paria DV).

Tiri salvezza migliori: Riflessi e Volontà.

Punti abilità: (2 x punteggio Int) + (2 x DVE).

Talenti: 1 + bonus Int + 1 per ogni 4 DVE.

Esempio: Braxat.

Note: Un umanoide mostruoso è competente nell'uso di tutte le armi semplici. A meno che non sia diversamente indicato, ha scurovisione fino a una distanza di 18 metri.

Vegetale: Questo tipo comprende tutte le creature vegetali, incluse sia le piante normali che le creature-pianta.

Dado Vita: d8.

Bonus di attacco base: Come chierico (3/4 DV arrotondato per difetto).

Tiri salvezza migliori: Tempra.

Punti abilità: Nessuno.

Talenti: Nessuno.

Esempio: Morsaverde.

Note: Un vegetale è immune a veleni, sonno, paralisi, stordimento e metamorfosi, e non è soggetto a colpi critici o effetti di influenza mentale (charme, compulsioni, allucinazioni, trame ed effetti sul morale). A meno che non sia diversamente indicato, una creatura di questo tipo ha visione crepuscolare.

Modificatori di tipo

I modificatori di tipo compaiono come note tra parentesi che seguono il tipo di creatura. Queste annotazioni indicano che la creatura è associata con un ambiente (acquatico, ad esempio), un sottotipo di creatura (goblinoide), una forma di energia (fuoco), uno stato di esistenza (incorporeo) o simile.

Un modificatore di tipo può identificare un sottotipo all'interno di un tipo più grande, come non morto (incorporeo), oppure collegare creature che condividono certe caratteristiche, come umanoide (goblinoide), o membri di tipi diversi che hanno in comune un attributo. Per esempio, le salamandre del gelo e gli immoth appartengono, rispettivamente, ai tipi bestia magica ed elementale, ma entrambi sono anche del sottotipo freddo.

Alcuni comuni modificatori di tipo che influenzano le capacità di una creatura sono descritti di seguito.

Freddo: Una creatura del freddo è immune ai danni da freddo. Subisce danni raddoppiati dal fuoco a meno che

non sia concesso un tiro salvezza per dimezzare i danni, nel qual caso subisce danni dimezzati se ha successo o danni raddoppiati se fallisce.

Fuoco: Una creatura del fuoco è immune ai danni da fuoco. Subisce danni raddoppiati dal freddo a meno che non sia concesso un tiro salvezza per dimezzare i danni, nel qual caso subisce danni dimezzati se ha successo o danni raddoppiati se fallisce.

Incorporeo: Una creatura incorporea non ha un corpo fisico. Può essere danneggiata solo da altre creature incorporee, armi magiche +1 o migliori, incantesimi, capacità magiche e capacità soprannaturali. È immune a tutte le forme di attacco non magiche. Anche quando viene colpita da incantesimi o armi magiche, ha una probabilità del 50% di ignorare qualsiasi danno da una fonte corporea (ad eccezione di effetti di forza, come *dardo incantato*, o attacchi compiuti con armi con tocco fantasma). Una creatura incorporea non ha bonus di armatura naturale, ma ha un bonus di deviazione pari al suo modificatore di Carisma (minimo +1, anche se il punteggio di Carisma della creatura normalmente non fornirebbe un bonus).

Una creatura incorporea può passare attraverso gli oggetti solidi, ma non gli effetti di forza, a volontà. I suoi attacchi passano attraverso (ignorano) l'armatura naturale, le armature e gli scudi, anche se i bonus di deviazione e gli effetti di forza (come *armatura magica*) funzionano normalmente contro di essi. Una creatura incorporea si muove silenziosamente e non può essere udita con prove di Ascoltare se non lo vuole lei. Non ha punteggio di Forza, quindi usa il suo modificatore di Forza (+0) o il suo modificatore di Destrezza, quale dei due è più alto, per i suoi attacchi in mischia.

DADI VITA

Questa voce indica il numero e il valore dei Dadi Vita che la creatura possiede, più tutti i punti ferita bonus. Una nota tra parentesi indica i punti ferita medi per un tipico esemplare. I Dadi Vita totali di una creatura sono anche il suo livello al fine di determinare come gli incantesimi la influenzino, il suo ritmo di guarigione naturale e i suoi gradi massimi in un'abilità.

INIZIATIVA

Questa voce indica il modificatore della creatura ai tiri per l'iniziativa. Questa cifra è la somma del modificatore di Destrezza della creatura e +4 per il talento Iniziativa Migliorata, se applicabile.

VELOCITÀ

A meno che non sia indicato diversamente, la prima cifra di questa voce indica la velocità tattica sul terreno della creatura (la distanza che può coprire con un'azione di movimento). Se la creatura ha altri metodi di movimento, questi sono indicati dopo la voce principale. A meno che non sia diversamente indicato, i metodi di movimento sono naturali, non magici. Gli altri possibili metodi di movimento sono descritti in dettaglio sotto.

Nuotare: Una creatura con una velocità di nuoto può muoversi nell'acqua alla velocità indicata senza effettuare prove di Nuotare. Ottiene un bonus razziale di +8 alle prove di Nuotare (incluso nel suo modificatore di Nuotare) per compiere qualche azione speciale o evitare un pericolo. La creatura può sempre scegliere di prendere 10, anche se incalzata o minacciata quando nuota. Una creatura può usare l'azione di corsa mentre nuota, purché nuoti in linea retta.

Scalare: Una creatura con una velocità di scalata ha Sca-

lare come abilità di classe e ottiene un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare (incluso nel modificatore di Scalare della creatura). La creatura deve effettuare una prova di Scalare per arrampicarsi su qualsiasi muro o pendenza con una CD maggiore di 0, ma può sempre scegliere di prendere 10 (vedi "Prove senza tiri" nel Capitolo 4 del *Manuale del Giocatore*), anche se incalzata o minacciata. La creatura si muove alla velocità indicata mentre scala. Se sceglie lo scalare accelerato (vedi "Scalare" nel Capitolo 4 del *Manuale del Giocatore*), si muove al doppio della velocità di scalata indicata (o alla sua normale velocità sul terreno, quale delle due è inferiore) ed effettua una singola prova di Scalare con una penalità di -5. Una creatura non può correre mentre scala. Mantiene il suo bonus di Destrezza alla Classe Armatura (se lo possiede) mentre si arrampica, e un avversario non ottiene alcun bonus speciale ai suoi attacchi contro di essa mentre si arrampica.

Scavare: La creatura può creare tunnel nel terreno, ma non nella roccia, a meno che il testo descrittivo non indichi altrimenti. Una creatura non può correre mentre scava.

Volare: La creatura può volare alla velocità indicata se non trasporta più di un carico leggero (vedi "Capacità di trasporto", nel Capitolo 9 del *Manuale del Giocatore* e "Forza", sotto). Tutte le velocità di volare includono una nota tra parentesi che indica la manovrabilità, come segue.

Perfetta: La creatura può compiere quasi qualsiasi manovra aerea che desideri. Si muove in aria bene quanto un umano sul terreno piano.

Buona: La creatura è molto agile in aria e può volare bene come una mosca o un colibrì, ma non può cambiare direzione così facilmente come quelli con manovrabilità perfetta.

Normale: La creatura può volare con l'agilità di un piccolo uccello.

Scarsa: La creatura vola come un grosso uccello.

Maldestra: La creatura può volare appena un po'.

Le creature che volano possono compiere attacchi in picchiata. Questo tipo di attacco funziona come una carica, ma la creatura in picchiata deve muoversi a un minimo di 9 metri. Può compiere solo attacchi con gli artigli, ma questi infliggono danni raddoppiati. Una creatura può usare l'azione di corsa mentre vola, purché voli in linea retta.

Per maggiori informazioni, vedi "Movimento tattico aereo" nel Capitolo 3 della *Guida del DUNGEON MASTER*.

CLASSE ARMATURA

La voce della Classe Armatura indica la CA della creatura per il normale combattimento e comprende una menzione tra parentesi dei modificatori che contribuiscono ad essa (di solito taglia, Destrezza e armatura naturale). Viene indicata anche la CA della creatura contro gli attacchi di contatto e la sua CA quando è colta alla sprovvista.

L'entità del bonus di armatura naturale di una creatura corrisponde al materiale che le ricopre il corpo. La pelle di una creatura come un umano, un nano o un elfo non fornisce alcun bonus di armatura naturale. Una creatura con una pelle spessa o una pelliccia ha un bonus di armatura naturale che va da +1 (il grimalkin, ad esempio) a +3 (il gorilla sanguinario). Una creatura con una pelle eccezionalmente dura ha un bonus di armatura naturale di +4 (il loxo) o maggiore. Alcune creature, come l'orrore uncinato, hanno un alto bonus di armatura naturale (+10 in questo caso) grazie a un forte esoscheletro rigido. Per altre creature, come il vaporighu, un alto bonus di armatura naturale (+11, in questo caso) indica un corpo amorfo e malleabile, che è difficile da

colpire con efficacia.

Le scaglie di un drago gli forniscono un bonus di armatura naturale che di solito comincia a +5 o +6 per un cucciolo e può arrivare a +38 o +39 per un grande drago. Vedi la scheda del drago in questo volume per maggiori dettagli.

ATTACCHI

Questa voce indica tutti gli attacchi fisici della creatura, compiuti con armi naturali oppure manufatte. Se la creatura è in grado di compiere molteplici attacchi (sia più di un attacco con una certa forma di attacco che più di un attacco usando diverse forme di attacco), tutti i suoi bonus di attacco vengono indicati qui. I bonus di attacco indicati includono tutti i modificatori applicabili.

Routine di attacco: Molte creature possono attaccare in più di un modo o con diverse combinazioni di armi. In tal caso, la voce "Attacchi" della creatura indica una routine di attacco per ogni modalità di attacco. Le routine di attacco molteplici in una voce "Attacchi" sono separate da virgole.

Ad esempio, la voce per il roc del caos scrive "2 artigli +41 in mischia e morso +36 in mischia, o 2 ali +41 in mischia." Gli attacchi con gli artigli e il morso sono una routine di attacco, e i due attacchi con le ali sono un'altra routine di attacco. Una creatura con routine di attacco molteplici non può usare più di una di queste routine in un certo round.

Una routine di attacco può includere sia un attacco con un'arma manufatta che un attacco con un'arma naturale.

Armi naturali: Queste comprendono denti, artigli, tentacoli e simili. La voce indica il numero di attacchi insieme al tipo di arma (2 artigli, per esempio), il bonus di attacco e la forma di attacco (in mischia o a distanza). La prima voce elencata è per l'arma primaria della creatura e include un bonus di attacco che incorpora modificatori applicabili per taglia, Forza, Destrezza, il talento Arma Focalizzata e qualsiasi altra cosa che influenzi questa cifra.

Le restanti armi menzionate (se presenti) sono secondarie. Ognuno di questi attacchi ha una penalità di -5 al tiro per colpire, non importa quanti attacchi secondari ci sono. Le creature con il talento Multiattacco (vedi il riquadro laterale "Talenti delle creature", più avanti nell'introduzione) subiscono solo una penalità di -2 agli attacchi secondari.

Quanto sopra menzionato presume che la creatura compia un attacco completo (vedi "Azioni di attacco" nel Capitolo 8 del *Manuale del Giocatore*) e impieghi tutte le sue armi naturali. Se una creatura invece sceglie l'opzione di attacco (e quindi compie solo un singolo attacco), usa il suo bonus di attacco primario.

A meno che non sia diversamente indicato, un'arma naturale minaccia un colpo critico con un tiro per colpire naturale di 20.

Armi manufatte: Le creature che usano spade, archi, lance e simili seguono le stesse regole dei personaggi.

A volte una creatura potrebbe far seguire ad un attacco con arma manufatta uno o più dei suoi attacchi con armi naturali. Tutti gli attacchi naturali usati in combinazione con un attacco con arma sono attacchi secondari, indipendentemente dal fatto che fossero primari o secondari nella naturale sequenza di attacchi della creatura.

DANNI

Questa voce indica i danni che infligge ognuno degli attacchi della creatura.

Armi naturali: I danni di attacco primario di una creatura includono il suo completo modificatore di Forza (1 voi-

ta e mezzo il suo bonus di Forza se è l'unico attacco della creatura, oppure 1 x il suo bonus di Forza se ha molteplici armi naturali o molteplici attacchi con la stessa arma naturale). Gli attacchi secondari sommano soltanto la metà del bonus di Forza della creatura. Se gli attacchi provocano anche qualche effetto speciale diverso dai normali danni ai punti ferita (veleno, malattie, risucchio di energia, paralisi e simili), quell'informazione viene fornita qui. A meno che non sia diversamente indicato, una creatura infligge danni raddoppiati con un'arma naturale in caso di colpo critico.

Le armi naturali hanno tipi proprio come le altre armi (vedi "Caratteristiche delle armi" nel Capitolo 7 del *Manuale del Giocatore*). Le più comuni tra queste sono qui riassunte.

Morso: La creatura attacca con la bocca, infliggendo danni perforanti, taglienti e contundenti.

Artiglio o sperone: La creatura lacerava con un'appendice affilata, infliggendo danni perforanti o taglienti.

Incornata: La creatura trafigge l'avversario con corna o simili appendici appuntite, infliggendo danni perforanti.

Schianto o botta ài coda: La creatura abbatte gli avversari con un'appendice, infliggendo danni contundenti.

Pungiglione: La creatura infila con un pungiglione, infliggendo danni perforanti. I pungiglioni di solito sono velenosi.

Armi manufatte: Le creature che usano spade, archi, lance e simili seguono le stesse regole dei personaggi. Indipendentemente da quante mani (o altre appendici in grado di impugnare un'arma) possa avere una creatura, solo una di esse è primaria. Le altre contano come mani secondarie, il bonus ai danni per un attacco con arma da mischia dipende dalla mano o dalle mani che impugnano l'arma, come mostrato nella tabella sotto. Applicare il moltiplicatore indicato al bonus di Forza della creatura (se ne ha uno) e aggiungere il risultato ai danni tirati.

Tipo di arma	Arma impugnata in			
	Mano primaria	Mano secondaria	Mano primaria più secondaria	Due mani secondarie
Non leggera	x1	x0,5	x1,5	x1
Leggera	x1	x0,5	x1	x0,5

Le armi non standard possono essere impugunate con più di due mani. (Una versione personalizzata di un'arma potrebbe essere impugnata con più di due mani; in tal caso, il bonus ai danni addizionale si applicherebbe per ogni mano secondaria utilizzata.)

Una penalità di Forza si applica ai danni di qualsiasi arma a 1 x il suo valore, indipendentemente da quale mano o quante mani vengano usate per impugnarla. Questa penalità non si accumula quando viene usata una mano aggiuntiva per afferrare l'arma.

Se un mostro ha la qualità speciale di combattere con due armi superiore o combattere con più armi superiore, tutte le sue mani sono considerate primarie ai fini dei bonus ai danni.

FACCIA/PORTATA

Questa voce descrive di quanto spazio la creatura abbia bisogno per combattere efficacemente e quanto debba essere vicina per minacciare un avversario. Questa informazione è scritta nel formato "x m per y m/z m". I numeri prima della barra indicano lo spazio di combattimento della creatura (prima larghezza, poi lunghezza). Il numero dopo la barra è la portata naturale del mostro.

Se la creatura ha una portata eccezionale grazie ad un'ar-

ma, un tentacolo o simili, la portata estesa e la sua fonte vengono specificate tra parentesi. Un'arma naturale che garantisce una portata eccezionale (come la coda della manta delle nuvole o lo sperone da tentacolo del lunitello) potrebbe essere usata contro i nemici che sono adiacenti alla creatura.

La voce "Faccia/Portata" di una creatura dipende dalla sua taglia e anatomia, come indicato nella tabella sotto.

FACCIA/PORTATA PER TAGLIA DELLA CREATURA

Taglia	Esempio di creatura	Faccia*	Portata naturale
Piccolissima	Mosca	15 cm per 15 cm	0 cm
Minuta	Rospo	30 cm per 30 cm	0 cm
Minuscola	Meenlock	75 cm per 75 cm	0 cm
Piccola	Ixitxachitl	1,5 m per 1,5 m	1,5 m
Media	Umano	1,5 m per 1,5 m	1,5 m
Grande (alto)**	Guardiano runico	1,5 m per 1,5 m	3 m
Grande (lungo)†	Gravorg	1,5 m per 3 m	1,5 m
Enorme (alto)**	Bestia lunare	3 m per 3 m	4,5 m
Enorme (lungo)†	Serpente di bronzo	3 m per 6 m	3 m
	Ragno ombra	4,5 m per 4,5 m	3 m
Mastodontica (alto)**	Necromane	6 m per 6 m	6 m
Mastodontica (lungo)†	Verme immondo	3 m per 12 m	3 m
	Megalodonte	6 m per 12 m	3 m
Colossale (alto)**	Gigante delle montagne	12 m per 12 m	7,5 m
Colossale (lungo)†	Leviatano	15 m per 60 m	4,5 m

*Elencati larghezza per lunghezza.

**Le creature alte sono quelle più alte di quanto non siano lunghe o larghe. Le creature lunghe sono tanto lunghe o più lunghe, o tanto larghe o più larghe, di quanto non siano alte.

†Le grandi creature lunghe possono essere di diverse forme. Un necromane Mastodontico riempie un'area quadrata con lato di 6 metri, mentre un verme immondo Mastodontico riempie uno spazio lungo 12 metri e largo 3 metri. (Se il verme immondo si attorciglia in cerchio, occuperebbe uno spazio di 6 metri per 6 metri.)

CAPACITÀ SPECIALI

Molte creature hanno capacità insolite, che possono includere speciali forme di attacco, resistenze o vulnerabilità a certi tipi di danni, e sensi potenziati, tra le altre cose. La scheda di un mostro distingue queste capacità in "Attacchi speciali" e "Qualità speciali". Quest'ultima categoria comprende difese, vulnerabilità e altre capacità speciali che non sono modalità di attacco.

Una capacità speciale può essere designata come magica, soprannaturale o straordinaria, oppure può non avere alcun descrittore (nel qual caso la capacità viene considerata naturale). Questi descrittori sono definiti di seguito.

Magica (Mag): Le capacità magiche sono simili e funzionano come incantesimi, anche se non sono incantesimi e quindi non hanno componenti verbali, somatiche, materiali, focus o costi in PE. Questi effetti scompaiono in un campo antimagia e sono soggetti alla resistenza agli incantesimi. Di solito c'è un limite al numero di volte che una capacità magica può essere utilizzata, ma una che viene descritta come "sempre attiva" o "a volontà" non ha limiti di utilizzo.

Una creatura con capacità magiche ha un effettivo livello dell'incantatore, che stabilisce la difficoltà di dissolvere le capacità magiche di quella creatura e definisce qualsiasi variabile dipendente dal livello (come il raggio di azione e la durata) che potrebbe applicarsi. L'effettivo livello dell'incantatore della creatura non influenza mai quali capacità magiche possa avere; a volte il livello dell'incantatore indicato è inferiore al livello che un personaggio incantatore

dovrebbe avere per poter lanciare l'incantesimo omonimo. Allo stesso modo, non è necessario che una creatura abbia livelli in una particolare classe di incantatore per poter utilizzare una capacità magica che assomiglia a uno degli incantesimi di quella classe. Il tiro salvezza (se c'è) per resistere o negare l'effetto di una capacità magica ha una CD di 10 + livello dell'incantesimo che la capacità duplica o a cui assomiglia (il più basso livello possibile, dove questo differisce dalla classe) + modificatore di Carisma della creatura.

Utilizzare una capacità magica è un'azione standard, a meno che non sia diversamente indicato, e farlo mentre si è minacciati provoca un attacco di opportunità. Una capacità magica può essere interrotta proprio come un incantesimo. Le capacità magiche non possono essere usate per contrastare incantesimi, né possono a loro volta essere contrastate, ma possono essere usate sulla difensiva proprio come gli incantesimi (vedi la descrizione dell'abilità Concentrazione nel Capitolo 4 del *Manuale del Giocatore*).

Soprannaturale: Le capacità soprannaturali sono magiche e scompaiono in un campo antimagia ma non sono soggette alla resistenza agli incantesimi. Utilizzare una capacità soprannaturale è un'azione standard, a meno che non sia diversamente indicato. Una tale capacità può avere un limite di utilizzo oppure essere utilizzabile a volontà, come una capacità magica. Tuttavia, le capacità soprannaturali non provocano attacchi di opportunità e non richiedono mai prove di Concentrazione.

Straordinaria (Str): Le capacità straordinarie sono non magiche, non scompaiono in un campo antimagia e non sono soggette ad alcuno degli effetti che interrompono la magia. Utilizzare una capacità straordinaria è un'azione gratuita, a meno che non sia diversamente indicato.

ATTACCHI SPECIALI

Questa voce indica gli attacchi speciali della creatura. (Se non ne ha, questa voce è assente.) Sotto sono forniti i dettagli dei tipi più comuni di attacchi speciali. Dove vengono indicati specifici valori per le CD dei tiri salvezza contro gli attacchi speciali, questi sono per una creatura con i DV e i punteggi di caratteristica indicati nelle statistiche principali schematizzate. Si possono trovare ulteriori informazioni nel testo descrittivo della creatura.

Afferrare migliorato (Str): Se la creatura colpisce con un'arma da mischia (di solito un attacco con artigli o morso), infligge danni normali e tenta di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità (vedi "Lottare" nel Capitolo 8 del *Manuale del Giocatore*). Non è richiesto alcun attacco di contatto iniziale e una creatura Minuscola o Piccola non ha una speciale penalità di taglia; ma invece sfrutta il suo regolare modificatore di taglia per gli attacchi. A meno che non sia diversamente indicato, afferrare migliorato funziona solo contro avversari almeno di una categoria di taglia più piccoli della creatura.

La creatura può condurre la lotta normalmente, oppure può semplicemente usare la parte del suo corpo che ha usato nell'attacco di afferrare migliorato per trattenere l'avversario. Se sceglie quest'ultima opzione, subisce una penalità di -20 alle prove di lotta fino al suo turno successivo (e a quel punto può scegliere di continuare a subire la penalità di -20, o decidere di non continuare a subirla), ma intanto non viene considerata in lotta durante quel periodo. La creatura non perde il suo bonus di Destrezza alla Classe Armatura, minaccia ancora un'area e può usare normalmente i suoi restanti attacchi.

A differenza di una lotta regolare, se riesce a trattenere non

infligge alcun danno aggiuntivo oltre a quelli inflitti dall'arma nel round iniziale, a meno che non sia specificato altrimenti (ad esempio, la capacità di stritolare infligge i suoi danni nello stesso round). Se la creatura possiede una capacità che permette danni extra, per ogni prova di lotta riuscita che effettua nei round successivi infligge i danni indicati per l'attacco con cui è riuscita a trattenere. Altrimenti, infligge danni anche da tutti gli attacchi speciali applicabili (la quantità è indicata nel testo descrittivo della creatura).

Ogniquale volta una creatura riesce a trattenere dopo un attacco di afferrare migliorato, trascina l'avversario nel suo spazio. Quest'azione non provoca attacchi di opportunità. Se sceglie di subire una penalità di -20 alla prova di lotta, può muoversi (possibilmente trasportando via l'avversario), sempre che sia in grado di trascinare il peso dell'avversario.

Arma a soffio (Sop): Un attacco con arma a soffio generalmente infligge danni ed è spesso basato su un qualche tipo di energia (come il fuoco). Permette un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni con una CD di 10 + metà dei DV della creatura che soffia + il modificatore di Costituzione della creatura che soffia. Una creatura è immune alla sua stessa arma a soffio e alle armi a soffio di altri della sua specie, a meno che non sia diversamente indicato.

Danni alle caratteristiche: Questo attacco riduce temporaneamente il punteggio di caratteristica di un avversario. Il testo descrittivo della creatura specifica la caratteristica e la quantità di danni. Se un attacco che provoca danni alle caratteristiche mette a segno un colpo critico, infligge il doppio dei danni indicati. (Se i danni sono espressi come un numero di tiri di dado, tirare il doppio del normale numero di dadi.) I danni alle caratteristiche temporanei guariscono naturalmente al ritmo di 1 danno al giorno per ogni caratteristica ridotta.

Incantesimi: Alcune creature possono lanciare incantesimi arcani o divini proprio come i membri di una classe di incantatore (e possono analogamente attivare gli oggetti magici). Queste creature sono soggette alle stesse regole per il lancio degli incantesimi dei personaggi. Gli incantesimi al giorno e gli incantesimi conosciuti sono forniti per una creatura con i punteggi di caratteristica indicati nelle statistiche principali schematizzate.

Una creatura che lancia incantesimi non è in realtà un membro di una classe, a meno che la sua scheda non indichi così, e non ottiene alcuna capacità né privilegio di classe. Ad esempio, una creatura che lancia incantesimi arcani come uno stregone non può acquisire un famiglia. A meno che non sia diversamente indicato, una creatura con accesso agli incantesimi da chierico che in realtà non ha livelli da chierico deve preparare gli incantesimi nel modo normale e non riceve slot extra per gli incantesimi di dominio, anche se potrebbe essere in grado di scegliere incantesimi da domini particolari. In ogni caso, una tale creatura non ha accesso ai poteri concessi di un dominio.

Ingoiare (Str): Se la creatura inizia il suo turno con una avversario trattenuto in bocca (vedi "Afferrare migliorato", sopra), può tentare una nuova prova di lotta, come se cercasse di immobilizzare l'avversario. Se ha successo, ingoia la preda e l'avversario subisce danni da morso.

Essere ingoiati ha varie conseguenze addizionali, in base alla creatura che ingoia, ma una creatura ingoiata viene considerata in lotta, mentre non lo è la creatura che ha ingoiato. Una creatura ingoiata può tentare di aprirsi una via di uscita con qualsiasi arma leggera perforante o tagliente (la quantità di danni da taglio necessari per liberarsi è indicata

INTRODUZIONE

nella descrizione della creatura), oppure può semplicemente cercare di sfuggire alla lotta. Se la creatura ingoiata sceglie quest'ultima via, il successo la rimette in bocca all'attaccante, dove può essere morsa o ingoiata un'altra volta.

Il testo descrittivo della creatura specifica di che taglia possono essere gli avversari che ingoia. Lo stomaco o l'esofago della creatura può contenere uno o due avversari della categoria di taglia più grande che può ingoiare, o un certo numero di creature di taglia più piccola, come specificato nel testo descrittivo della creatura.

Paura (Sop o Mag): Diversi tipi di attacchi inducono magicamente la paura in un avversario.

Aura di paura (Sop): Questa capacità opera in modo continuato oppure può essere usata a volontà. In entrambi i casi, usarla è un'azione gratuita. Un'aura di paura può immobilizzare un avversario (ad esempio, l'aura della bestia lunare) o funzionare in modo simile a un incantesimo *paura* (per esempio, l'aura di un malebranche). Sono possibili anche altri effetti specifici.

Se un effetto di paura permette un tiro salvezza, è un tiro salvezza sulla Volontà con una CD di 10 + metà dei DV della creatura spaventosa + il modificatore di Carisma della creatura spaventosa.

Perdita di punteggi di caratteristica (Sop): Alcuni attacchi riducono il punteggio di un avversario in una o più caratteristiche. Questa perdita può essere permanente o temporanea (vedi la sezione sulla perdita dei punteggi di caratteristica nel Capitolo 3 della *Guida del DUNGEON MASTER*).

Poteri psionici (Mag): Le capacità psioniche sono generate dal potere della mente di una creatura. Come regola generale, i poteri psionici sono considerati capacità magiche; l'uso di uno di essi è un'azione standard e può essere usato per un certo numero di volte al giorno (o a volontà), come specificato nel testo descrittivo della creatura.

Se nella propria campagna il DM utilizza il *Manuale delle Arti Psioniche*, sostituire il potere psionico omonimo ad ognuna di queste capacità. Con il *Manuale delle Arti Psioniche* è anche possibile fornire alle creature psioniche di questo volume (il braxat, i draghi gemmati e il thri-kreen) completo spessore con i metodi di attacco e difesa psionici e gli equivalenti di classe per manifestare i poteri, che sono forniti per ogni creatura psionica nel paragrafo "Metodi di attacco/difesa" della voce "Poteri psionici". Note tra parentesi altrove nel testo descrittivo di ogni creatura psionica indicano altre modifiche che devono essere fatte quando si usa il *Manuale delle Arti Psioniche*.

Presenza terrificante (Str): Questa capacità rende la presenza stessa di una creatura sconvolgente per i nemici. Ha effetto automaticamente quando la creatura compie qualche tipo di azione drammatica (come caricare, attaccare o ringhiare). Gli avversari entro il raggio di azione che assistono all'azione possono cadere in preda al panico, essere spaventati o scossi (vedi "Riassunto delle condizioni" nella *Guida del DUNGEON MASTER*).

Le azioni richieste per scatenare la capacità sono indicate nel testo descrittivo della creatura. Il raggio di azione di solito è 9 metri, ma nella scheda viene specificata qualsiasi eccezione. La durata generalmente è di 5d6 round.

Questa capacità ha effetto solo su avversari con meno Dadi Vita e/o livelli di quanti ne abbia la creatura. Un avversario influenzato può resistere agli effetti con un tiro salvezza sulla Volontà effettuato con successo (CD 10 + metà dei DV della creatura terrificante + il modificatore di Carisma della creatura terrificante). Un avversario che supera il tiro salvezza è im-

mune alla presenza terrificante di quella creatura per 24 ore.

Raggio (Sop o Mag): Un raggio si comporta come un attacco a distanza (vedi "Dirigere un incantesimo" nel Capitolo 10 del *Manuale del Giocatore*). Richiede un tiro per colpire di contatto a distanza, ignorando l'armatura e lo scudo (si applica la CA di contatto dell'avversario) e usando il bonus di attacco a distanza della creatura. Gli attacchi con raggio sono sempre compiuti come se a gittata corta (non si applica alcuna penalità di incremento di gittata), il testo descrittivo della creatura specifica la gittata massima, gli effetti e qualsiasi tiro salvezza applicabile.

Risucchio di caratteristica: Questo effetto riduce in modo permanente il punteggio di caratteristica di un avversario vivo quando la creatura colpisce con un attacco in mischia. Il testo descrittivo della creatura indica la caratteristica ridotta e il numero di punti risucchiati dal punteggio di caratteristica. Se un attacco che provoca il risucchio di caratteristica mette a segno un colpo critico, risucchia il doppio della quantità indicata. (Se i danni sono espressi come un numero di tiri di dado, tirare il doppio del normale numero di dadi.) Una creatura che risucchia guarisce 5 danni che ha subito (10 con un colpo critico) ogni volta che risucchi un punteggio di caratteristica, indipendentemente da quanti punti risucchia. Se il numero di danni guariti è maggiore dei danni che ha subito, la creatura guadagna qualsiasi eccesso come punti ferita temporanei, che durano per un massimo di 1 ora.

Alcuni attacchi con risucchio di caratteristica permettono un tiro salvezza sulla Tempra con una CD di 10 + metà dei DV della creatura che risucchia + il modificatore di Carisma della creatura che risucchia. Se non viene menzionato alcun tiro salvezza, significa che non è permesso.

Risucchio di energia (Sop): Questo attacco sottrae a un avversario vivo la sua energia vitale e si verifica automaticamente quando l'attacco in mischia o a distanza della creatura colpisce. Ogni risucchio di energia effettuato con successo infligge uno o più livelli negativi (il testo descrittivo specifica quanti). Vedi "Risucchio di energia" nel Capitolo 3 della *Guida del DUNGEON MASTER* per i dettagli. Se un attacco che comprende un risucchio di energia mette a segno un colpo critico, risucchia il doppio della quantità indicata. Per ogni livello negativo inflitto a un avversario, la creatura che risucchia guarisce 5 danni che ha subito. Se il numero di danni guariti è maggiore dei danni che ha subito, la creatura guadagna qualsiasi eccesso come punti ferita temporanei, che durano per un massimo di 1 ora.

L'avversario colpito subisce una penalità di -1 a tutte le prove di abilità e di caratteristica, ai tiri per colpire e ai tiri salvezza, e perde 1 livello effettivo o Dado Vita (ogni volta che un livello viene usato in un tiro di dado o in un calcolo) per ogni livello negativo. Un incantatore perde uno slot incantesimo del livello più alto che può lanciare e (se applicabile) un incantesimo preparato di quel livello; questa perdita persiste fino a che il livello negativo non viene rimosso.

Se non vengono rimossi con un incantesimo, come *ristorare*, i livelli negativi rimangono fino a che non sono trascorse 24 ore. A quel punto, l'avversario afflitto deve tentare un tiro salvezza sulla Tempra con una CD di 10 + metà dei DV della creatura che risucchia + il modificatore di Carisma della creatura che risucchia. In caso di successo, il livello negativo scompare senza danneggiare l'avversario. In caso di fallimento, il livello negativo scompare, ma anche il livello dell'avversario (o i DV) viene ridotto di uno. È necessario un tiro salvezza separato per ogni livello negativo.

Sguardo (Sop): Un attacco con lo sguardo si verifica quando gli avversari guardano negli occhi la creatura (vedi "Attacchi con lo sguardo" nella *Guida del DUNGEON MASTER*). L'attacco può avere quasi qualsiasi tipo di effetto: pietrificazione, morte, risucchio di energia, charme, paura e così via. Il tipico raggio di azione è 9 metri. Molti attacchi con lo sguardo operano in modo continuato per tutto il tempo in cui la creatura è cosciente e ha gli occhi aperti.

Il tipo di tiro salvezza contro un attacco con lo sguardo varia, ma di solito è un tiro salvezza sulla Volontà o sulla Tempra (CD 10 + metà dei DV della creatura che attacca con lo sguardo + il modificatore di Carisma della creatura che attacca con lo sguardo). Un tiro salvezza effettuato con successo nega l'effetto.

Ogni avversario entro il raggio di azione di un attacco con lo sguardo deve tentare un tiro salvezza ogni round all'inizio del suo turno nell'ordine di iniziativa. Un avversario è vulnerabile solo se guarda direttamente la creatura. Un avversario può evitare di dover effettuare il tiro salvezza se non guarda la creatura, che può essere fatto distogliendo gli occhi o utilizzando una barriera alla vista.

Distogliere gli occhi: L'avversario evita di guardare il viso della creatura e invece guarda il suo corpo, osserva la sua ombra, la rintraccia in una superficie riflettente o simile. Ogni round, l'avversario ha una probabilità del 50% di evitare di dover effettuare un tiro salvezza contro l'attacco con lo sguardo. La creatura con l'attacco con lo sguardo, tuttavia, ottiene metà occultamento contro quell'avversario.

Barriera alla vista: Un avversario che non riesce proprio a vedere la creatura non può essere soggetto al suo attacco con lo sguardo. Questo può essere realizzato voltando le spalle alla creatura, chiudendo gli occhi o indossando una benda o cappuccio che ne impedisca la visuale. La creatura con l'attacco con lo sguardo ottiene occultamento totale contro quell'avversario.

Una creatura dotata di attacco con lo sguardo può guardare attivamente come azione di attacco scegliendo un bersaglio entro il raggio di azione. Quell'avversario deve tentare un tiro salvezza, a meno che non riesca ad evitare lo sguardo come descritto sopra. Di conseguenza, è possibile che un avversario debba effettuare il tiro salvezza contro l'attacco con lo sguardo di una creatura due volte nello stesso round, una volta prima dell'azione dell'avversario e una volta durante il turno della creatura.

Gli attacchi con lo sguardo possono avere effetto sugli avversari eterei. A meno che non sia diversamente indicato, una creatura è immune al proprio attacco con lo sguardo e a quelli di altri della sua specie.

Stritolare (Str): Questo attacco speciale schiaccia un avversario, infliggendo danni contundenti, dopo che la creatura ha effettuato con successo una prova di lotta (vedi "Lottare" nel Capitolo 8 del *Manuale del Giocatore*). La quantità di danni è indicata nella scheda della creatura. Se la creatura ha anche la capacità di afferrare migliorato (vedi sopra), infligge danni da stritolamento in aggiunta ai danni inflitti dall'arma che ha usato per afferrare.

Travolgere (Str): Come azione standard durante il suo turno ad ogni round, la creatura può travolgere gli avversari di almeno una categoria di taglia inferiore rispetto a se stesso, a meno che non sia specificato altrimenti. La creatura deve semplicemente calpestare gli avversari. L'azione di travolgere infligge danni contundenti (il testo descrittivo ne fornisce la quantità).

Un avversario travolto può tentare un attacco di opportu-

nità con una penalità di -4 al tiro per colpire. Un avversario che sceglie di non compiere un attacco di opportunità può invece tentare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni. La CD di tiro salvezza è 10 + metà dei DV della creatura travolgente + il modificatore di Forza della creatura travolgente.

Veleno (Str): Un attacco di veleno infligge i suoi danni iniziali, di solito sotto forma di danni alle caratteristiche, all'avversario che ha fallito un tiro salvezza sulla Tempra. A meno che non sia diversamente indicato, dopo 1 minuto è necessario un altro tiro salvezza (indipendentemente dal risultato del primo tiro salvezza) per evitare i danni secondari del veleno. Il testo descrittivo della creatura fornisce i dettagli.

Il tiro salvezza sulla Tempra contro il veleno ha una CD di 10 + metà dei DV della creatura velenosa + il modificatore di Costituzione della creatura velenosa. Un tiro salvezza effettuato con successo evita i danni.

QUALITÀ SPECIALI

Questa voce indica le qualità speciali della creatura. (Se non ha qualità speciali, questa voce è assente.) Di seguito vengono forniti i dettagli delle qualità speciali più comuni. Si possono trovare ulteriori informazioni nel testo descrittivo della creatura.

Guarigione rapida (Str): La creatura recupera punti ferita a un ritmo eccezionalmente veloce, di solito 1 o più punti ferita per round, come indicato nella scheda. (Per esempio, un doppelganger etereo ha guarigione rapida 8.) La guarigione rapida è come la guarigione naturale (vedi Capitolo 8 del *Manuale del Giocatore*), tranne che per il fatto che non ripristina punti ferita persi per fame, sete o soffocamento. La guarigione rapida funziona solo su una creatura che è viva. A meno che non sia diversamente indicato, la capacità non permette di riattaccare parti del corpo perse.

Immunità: Molte creature sono immuni a vari effetti dannosi. Per esempio, le creature con immunità al fuoco non subiscono danni dal fuoco.

In alcuni casi, un attacco può infliggere diversi tipi di danni alla volta, e in questi casi l'immunità potrebbe negare tutti, alcuni o nessuno dei danni. Alcuni attacchi uniscono quantità di danni più piccole in parti distinte. Ad esempio, un incantesimo *tempesta di ghiaccio* infligge 3d6 danni contundenti più 2d6 danni da freddo. Una creatura dotata di immunità al freddo subisce solo i danni contundenti dall'incantesimo *tempesta di ghiaccio*. Una creatura che è immune ai danni contundenti subisce solo i danni da freddo dall'incantesimo *tempesta di ghiaccio*.

Altre forme di attacco infliggono molteplici tipi di danno simultaneamente. Per esempio, l'attacco di morso di una creatura infligge danni perforanti, taglianti e contundenti, ma quei danni non sono suddivisi in parti separate. In questi casi, una creatura vulnerabile a uno qualsiasi dei tipi di danni inferti subisce i danni completi dell'attacco. Per esempio, una creatura immune ai danni taglianti subisce comunque danni completi da un morso.

Olfatto acuto (Str): Questa capacità permette alla creatura di individuare nemici che si avvicinano, scovare nemici nascosti e seguire le tracce grazie al senso dell'olfatto. Le creature con la capacità di olfatto acuto possono identificare odori familiari come gli umani possono identificare viste familiari con gli occhi.

Una creatura con la capacità di olfatto acuto può percepire gli avversari entro 9 metri grazie al suo senso dell'olfatto. Se l'avversario è sopravvento, il raggio di azione aumenta a

18 metri; se sottovento, scende a 4,5 metri. Gli odori forti, come il fumo o la spazzatura putrescente, possono essere percepiti al doppio del raggio di azione sopra indicato. Odori soffocanti, come l'odore muschiato della puzzola o il fetore del troglodita, possono essere percepiti al triplo del normale raggio di azione.

Quando una creatura percepisce un odore, l'esatta posizione non viene rivelata: solo la sua presenza da qualche parte all'interno del raggio di azione. La creatura può compiere un'azione parziale per notare la direzione dell'odore. Se si muove entro 1,5 metri dalla fonte, la creatura può determinare con esattezza la posizione della fonte.

Una creatura con la capacità di olfatto acuto può seguire le tracce grazie all'olfatto, effettuando una prova di Saggezza per trovare o seguire una traccia particolare. La tipica CD per una traccia fresca è 10 (indipendentemente dal tipo di superficie su cui si trova l'odore). Questa CD aumenta o diminuisce in base a quanto forte è l'odore della preda, al numero di creature nel gruppo seguito e a quanto tempo ha la traccia. Per ogni ora da quando è stata lasciata la traccia, la CD aumenta di 2. La capacità per il resto segue le regole per il talento Seguire Tracce (vedi Capitolo 5 del *Manuale del Giocatore*). Le creature che seguono tracce mediante l'olfatto acuto ignorano gli effetti delle condizioni della superficie e della scarsa visibilità.

Resistenza all'energia (Str): La creatura ignora una parte di danni del tipo indicato ogni round (generalmente acido, freddo, fuoco o elettricità). La scheda indica la quantità e il tipo di danni ignorati. Per esempio, un drago gemmato ha resistenza al fuoco 30, quindi ignora i primi 30 danni da fuoco inflitti contro di lui ogni round.

Resistenza agli incantesimi (Str): La creatura può evitare gli effetti degli incantesimi, delle capacità magiche e degli oggetti magici che la influenzano direttamente. La scheda include un valore numerico. Per determinare se un incantesimo o una capacità magica funziona, l'incantatore effettua una prova di livello dell'incantatore (tirare 1d20 + livello dell'incantatore). Se il risultato eguaglia o supera il valore della resistenza agli incantesimi (RI) della creatura, l'incantesimo funziona normalmente, anche se alla creatura è comunque concesso un tiro salvezza (se applicabile). Vedi "Resistenza agli incantesimi" nella *Guida del DUNGEON MASTER* per i dettagli.

Resistenza allo scacciare (Str): La creatura (di solito un non morto) è soggetto meno facilmente ai poteri di chierici o paladini (vedi "Scacciare e intimorire non morti" nel Capitolo 8 del *Manuale del Giocatore*) di quanto non lo sarebbe altrimenti. Quando si svolge un tentativo di scacciare, intimorire, comandare o rafforzare, aggiungere il bonus indicato ai Dadi Vita totali della creatura. Ad esempio, una progenie di Kyuss ha resistenza allo scacciare +2 e 4 DV. I tentativi di scacciare, intimorire, comandare o rafforzare considerano la progenie come se avesse 6 DV, anche se per qualsiasi altro scopo è una creatura con 4 DV.

Riduzione del danno (Sop): Molte armi (naturali o manufatte) che colpiscono la creatura infliggono meno danni di quanto non fanno solitamente. (Le ferite della creatura guariscono immediatamente, o il colpo sfiora soltanto la creatura; in entrambi i casi, l'avversario sa che il colpo era inefficace). La creatura subisce danni normali da attacchi di energia (anche quelli non magici), incantesimi, capacità magiche e soprannaturali. Un'arma magica o una creatura con la propria riduzione del danno (RD) può a volte infliggere danni normalmente alla creatura, come indicato sotto.

La scheda della creatura indica la quantità di danni ignorati (di solito da 5 a 25) e il tipo di arma che supera la capacità. Per esempio, la scheda del boggle riporta "RD 5/+1". Ogni volta che un nemico colpisce un boggle con un'arma, i danni inflitti da quell'attacco sono ridotti di 5 (fino a un minimo di 0). Tuttavia, un'arma +1 infligge danni completi.

Anche qualsiasi arma più potente del tipo indicato nelle statistiche di RD della creatura supera la capacità. (Vedi "Riduzione del danno" nella *Guida del DUNGEON MASTER*). Ad esempio, un boggle (RD 5/+1) subisce danni normali dalle armi con bonus di +2 o migliori, dalla magia, ma non dalle armi non magiche. I bonus di potenziamento non magico (come quelli di armi perfette o adamantine) non permettono a un'arma di superare la riduzione del danno.

Al fine di danneggiare altre creature con la riduzione del danno, le armi naturali di una creatura contano come il tipo che supera la sua innata riduzione del danno. Tuttavia, la riduzione del danno derivante da incantesimi, come *pelle di pietra*, non conferisce questa capacità. L'ammontare di riduzione del danno è irrilevante. Ad esempio, un serpente di bronzo (RD 10/+1) infligge danni completi a un boggle, come se l'attacco di morso del serpente di bronzo fosse compiuto con un'arma +1.

Rigenerazione (Str): Le creature con questa capacità sono difficili da uccidere. I danni inflitti alla creatura vengono considerati danni debilitanti, e la creatura guarisce automaticamente questi danni debilitanti a un ritmo fisso per round, come indicato nella scheda. (Ad esempio, un fato elementale ha rigenerazione 10.) Certe forme di attacco, solitamente fuoco e acido, infliggono danni normali alla creatura. Il testo descrittivo della creatura contiene questi dettagli.

Una creatura con rigenerazione che sia stata resa priva di sensi mediante danni debilitanti può essere uccisa con un colpo di grazia (vedi "Difensori indifesi" nel Capitolo 8 del *Manuale del Giocatore*) se il tipo di attacco usato per il colpo di grazia infligge danni normali alla creatura.

Le forme di attacco che non infliggono danni ai punti ferita (per esempio, un effetto di *disintegrazione* e molti veleni) ignorano la rigenerazione. Inoltre, la rigenerazione non ripristina i punti ferita persi per fame, sete o soffocamento.

Rigenerazione di parti corporee: Alcune creature hanno una forma speciale di rigenerazione che le rende in grado di far ricrescere porzioni perse del loro corpo o riattaccare arti e parti corporee recise; i dettagli sono forniti nella scheda della creatura. (Per esempio, sia il tentacolare che il grell hanno rigenerazione dei tentacoli.)

Scururovisione (Str): Questa capacità fa sì che una creatura sia in grado di vedere in mancanza di luce, fino a una distanza specificata nel testo descrittivo della creatura. La scurovisione è solo in bianco e nero (i colori non possono essere individuati) e non permette a una creatura di vedere qualcosa che non potrebbe vedere in caso di illuminazione, come ad esempio una creatura invisibile. Una creatura con scurovisione è vulnerabile agli attacchi con lo sguardo, proprio come una creatura senza scurovisione lo sarebbe in presenza di luce.

Visione crepuscolare (Str): Questa capacità è posseduta da creature i cui occhi sono straordinariamente sensibili alla luce, così che possono vedere due volte meglio del normale in condizioni di scarsa illuminazione. Vedi la Tabella 9-7: "Fonti di luce" e la sezione "Visibilità e luce" nel Capitolo 9 del *Manuale del Giocatore*; vedi anche "Visione crepuscolare" nella *Guida del DUNGEON MASTER*.

Vista cieca (Str): Sfruttando sensi non visivi, come la sensibilità alle vibrazioni, l'olfatto acuto, un udito sviluppa-

to o l'ecolocazione, la creatura si muove e combatte normalmente senza la visione. L'invisibilità e l'oscurità sono irrilevanti, anche se la creatura comunque non può individuare gli esseri eterei. Il raggio di azione della capacità è specificato nel testo descrittivo della creatura. La creatura di solito non ha bisogno di effettuare prove di Ascoltare o Osservare per notare le creature entro il raggio di azione della sua capacità di vista cieca.

TIRI SALVEZZA

Questa voce indica i modificatori ai tiri salvezza sulla Tempra, sui Riflessi e sulla Volontà della creatura, che prendono in considerazione il suo tipo, i modificatori ai punteggi di caratteristica e qualsiasi qualità speciale.

CARATTERISTICHE

Questa voce elenca tutti i sei punteggi di caratteristica della creatura, in ordine: For, Des, Cos, Int, Sag, Car. Questi valori sono medi per il genere della creatura. Molte caratteristiche funzionano come descritto nel Capitolo 1 del *Manuale del Giocatore*, con le eccezioni descritte sotto.

Forza: I quadrupedi possono trasportare carichi più pesanti di quanto non possano fare i personaggi. Per determinare la capacità di trasporto di un quadrupede, utilizzare la Tabella 9-1: "Capacità di trasporto" nel *Manuale del Giocatore*, moltiplicando per l'appropriato modificatore di taglia della creatura: Piccolissima 1/4, Minuta 1/2, Minuscola 3/4, Piccola 1, Media 1,5, Grande 3, Enorme 6, Mastodontica 12, Colossale 24.

Intelligenza: Una creatura può parlare tutti i linguaggi menzionati nel suo testo descrittivo, più un linguaggio aggiuntivo per ogni punto di bonus di Intelligenza. Qualsiasi creatura con un punteggio di Intelligenza di 3 o superiore capisce almeno un linguaggio (il Comune, a meno che non sia diversamente indicato).

Assenza di caratteristica: Alcune creature sono prive di certi punteggi di caratteristica. Una di queste creature non ha un punteggio di caratteristica di 0, ma manca completamente della caratteristica, il modificatore per una caratteristica assente è +0. Altri dettagli per l'assenza di caratteristiche sono i seguenti.

Forza: Qualsiasi creatura che possa maneggiare fisicamente gli oggetti ha almeno 1 punto di Forza.

Una creatura priva di punteggio di Forza non può esercitare forza, di solito perché non ha un corpo fisico (una banshee, per esempio) o perché non si muove (un boleto stridente; vedi *Manuale dei Mostri*). La creatura fallisce automaticamente le prove di Forza. Se può attaccare, applica il suo modificatore di Destrezza al bonus di attacco base invece di un modificatore di Forza.

Destrezza: Qualsiasi creatura che possa muoversi ha almeno 1 punto di Destrezza.

Una creatura priva di punteggio di Destrezza (un boleto stridente, per esempio; vedi *Manuale dei Mostri*) non può muoversi. Se può agire (ad esempio, lanciando incantesimi), applica il suo modificatore di Intelligenza alle prove di iniziativa invece di un modificatore di Destrezza. La creatura fallisce tutti i tiri salvezza sui Riflessi e le prove di Destrezza.

Costituzione: Qualsiasi creatura vivente ha almeno 1 punto di Costituzione.

Una creatura priva di punteggio di Costituzione non ha corpo (una banshee, ad esempio) o non ha metabolismo (un golem). È immune a qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra, a meno che l'effetto non funzioni sugli oggetti. Per esempio, un guardiano runico non è in-

fluenzato da alcun tipo di veleno ma è sensibile a un incantesimo *disintegrazione*. La creatura è anche immune a danni alle caratteristiche, risucchi di caratteristica e risucchi di energia, e fallisce sempre le prove di Costituzione.

Una creatura priva di punteggio di Costituzione non può guarire i danni per proprio conto, anche se può essere guarita con metodi esterni (un incantesimo o un'applicazione dell'abilità Guarire, ad esempio). L'energia negativa (come un incantesimo *infliggere*) può guarire le creature non morte. I costrutti possono essere riparati allo stesso modo di un oggetto (vedi la descrizione della creatura per i dettagli). Le qualità speciali di rigenerazione e guarigione rapida funzionano indipendentemente dal punteggio (o dalla sua assenza) di Costituzione di una creatura.

In Intelligenza: Qualsiasi creatura che possa pensare, capire o ricordare ha almeno 1 punto di Intelligenza.

Una creatura priva di punteggio di Intelligenza opera in base a semplici istinti o istruzioni programmate. È immune a tutti gli effetti di influenza mentale (charme, compulsioni, allucinazioni, trame ed effetti sul morale) e fallisce automaticamente le prove di Intelligenza.

Saggezza: Qualsiasi creatura che possa percepire l'ambiente circostante in un qualche modo ha almeno 1 punto di Saggezza.

Qualsiasi cosa priva di punteggio di Saggezza è un oggetto, non una creatura. Qualsiasi cosa priva di un punteggio di Saggezza non ha neppure un punteggio di Carisma, e viceversa.

Carisma: Qualsiasi creatura in grado di notare la differenza tra se stessa e le altre cose ha almeno 1 punto di Carisma.

Qualsiasi cosa priva di punteggio di Carisma è un oggetto, non una creatura. Qualsiasi cosa priva di un punteggio di Carisma non ha neppure un punteggio di Saggezza, e viceversa.

ABILITÀ

Questa voce indica le abilità della creatura insieme al modificatore di ogni abilità, che include le modifiche per punteggi di caratteristica, taglia, bonus di sinergia, penalità di armatura alla prova, oggetti magici, talenti o tratti razziali, a meno che non sia diversamente indicato nel testo descrittivo. Tutte le abilità di una creatura sono state acquisite come abilità di classe, a meno che la creatura non abbia una classe del personaggio. Qualsiasi abilità non menzionata nella scheda della creatura viene considerata un'abilità di classe incrociata, a meno che la creatura non abbia una classe del personaggio, nel qual caso può acquisire l'abilità come qualsiasi altro membro di quella classe. Il tipo e il punteggio di Intelligenza di una creatura determinano il numero di punti abilità che possiede (vedi "Descrizione dei tipi", più indietro nell'introduzione).

La sezione "Abilità" del testo descrittivo della creatura riassume i bonus razziali e diversi per maggiore chiarezza; questi bonus non dovrebbero essere aggiunti ai modificatori di abilità della creatura, a meno che non diversamente indicato. Un asterisco (*) accanto al punteggio relativo e nella sezione "Abilità" indica un modificatore di condizione.

TALENTI

Questa voce indica i talenti della creatura, il testo descrittivo della creatura potrebbe contenere informazioni aggiuntive se un talento funziona in modo diverso da quello descritto in questo volume o nel Capitolo 5 del *Manuale del Giocatore*. Alcune creature ricevono anche talenti bonus, designati da una (B) che segue il nome del talento nelle statistiche schematizzate. Una creatura non ha bisogno di soddisfare i prerequisiti per un talento bonus.

TALENTI DELLE CREATURE

Alcune delle creature in questo volume possiedono talenti che non sono menzionati nel *Manuale del Giocatore*. Questi "talenti delle creature" sono descritti di seguito.

ATTACCO IN VOLO [GENERALE]

La creatura può attaccare mentre vola.

Prerequisito: Velocità di volare.

Beneficio: Quando vola, la creatura può compiere una azione di movimento (compresa una picchiata) e un'altra azione parziale in qualsiasi punto durante il movimento. La creatura non può compiere una seconda azione di movimento durante un round in cui compie un attacco in volo.

Normale: Senza questo talento, la creatura compie un'azione parziale prima oppure dopo il suo movimento.

CAPACITÀ FOCALIZZATA [GENERALE]

Uno degli attacchi speciali della creatura è più potente del normale.

Beneficio: La Classe Difficoltà per tutti i tiri salvezza contro l'attacco speciale selezionato aumenta di +2.

Speciale: Questo talento può essere scelto più volte. I suoi effetti non si sommano. Ogni volta che viene scelto, si applica a un diverso attacco speciale.

CAPACITÀ MAGICA RAPIDA [GENERALE]

La creatura può usare una capacità magica in un batter d'occhio.

Beneficio: Utilizzare una capacità magica rapida è un'azione gratuita che non provoca un attacco di opportunità. La creatura può portare a termine un'altra azione (compreso l'uso di un'altra capacità magica) nello stesso round in cui usa una capacità magica rapida. La creatura può usare solo una capacità magica rapida per round. Una capacità magica che riproduce un incantesimo con un tempo di lancio maggiore di 1 round completo non può essere rapida.

Ognuna delle capacità magiche di una creatura può essere resa rapida solo una volta al giorno e il talento non permette alla creatura di superare il suo normale limite di utilizzo per quella capacità. Di conseguenza, se un demone sceglie di rendere rapida la sua capacità *oscurità*, non può usare un'altra volta *oscurità* rapida nello stesso giorno, anche se potrebbe utilizzare una seconda volta normalmente la sua capacità *oscurità* (siccome può usare *oscurità* a volontà) oppure potrebbe rendere rapida un'altra delle sue capacità magiche, come *dissacrare*.

Normale: Di norma l'uso di una capacità magica richiede un'azione standard e provoca un attacco di opportunità, a meno che non sia indicato diversamente.

Speciale: Questo talento può essere scelto più volte. Ogni volta che viene scelto, la creatura può applicarlo a ognuna delle sue capacità magiche una volta in più al giorno.

COMBATTERE CON PIÙ ARMI [GENERALE]

Una creatura con tre o più mani può combattere con un'arma in ogni mano. Può compiere un attacco extra per round con ogni arma extra.

Prerequisito: Tre o più mani.

Beneficio: Le penalità per il fatto di combattere con più armi sono ridotte di 2.

Normale: Una creatura senza questo talento subisce una penalità di -6 agli attacchi compiuti con la mano primaria e una penalità di -10 agli attacchi compiuti con le mani secondarie. (Ha una mano primaria e tutte le altre sono mani secondarie.) Vedi la sezione sul combattimento con due armi, nel Capitolo 8 del *Manuale del Giocatore*.

Speciale: Questo talento sostituisce il talento Combattere con Due Armi per le creature con più di due braccia.

FLUTTUARE [GENERALE]

La creatura può interrompere il suo movimento in avanti mentre vola, indipendentemente dalla sua manovrabilità.

Prerequisito: Velocità di volare.

Beneficio: Mentre fluttua, la creatura può attaccare con tutte le armi naturali, ad eccezione degli attacchi con le ali. Alcune creature potrebbero essere in grado di compiere attacchi aggiuntivi mentre fluttuano, come indicato nel testo descrittivo della creatura. Se la creatura ha un'arma a soffio, può usarla invece di compiere attacchi fisici.

Se una creatura fluttua vicino al terreno in un'area con molti detriti sparsi, la corrente proveniente dalle sue ali crea una nube semisferica con un raggio specificato nel testo descrittivo della creatura. I venti così generati possono spegnere torce, piccoli falò da campo, lanterne esposte e altre piccole fiamme non protette di origine non magica. La nube oscura la visione, e le creature colte al suo interno sono accecate mentre vi rimangono dentro e per 1 round dopo essere uscite. Ogni creatura colta all'interno della nube deve effettuare con successo una prova di Concentrazione (CD 10 + metà dei DV della creatura) per lanciare un incantesimo.

Normale: Una creatura senza questo talento non può interrompere il suo movimento in avanti senza cadere. Una creatura con manovrabilità normale, scarsa o maldestra può rallentare il proprio movimento in volo a solo metà della sua velocità di volare. (Vedi "Movimento tattico aereo" nella Guida del DUNGEON MASTER.)

GHERMIRE [GENERALE]

La creatura può lottare più facilmente con gli artigli o il morso.

Prerequisito: Artigli o morso come attacco di arma naturale.

Beneficio: Una creatura con questo talento che colpisce con un attacco con gli artigli o con il morso tenta di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità. Se riesce a trattenere con un artiglio una creatura di quattro o più categorie di taglia più piccola di sé, stringe ogni round per danni da artiglio automatici. Se riesce a trattenere con il morso una creatura di tre o più categorie di taglia più piccola di sé, infligge automaticamente danni da morso ogni round, oppure se non si muove e non compie altre azioni in combattimento, infligge danni da morso raddoppiati. La creatura ghermita non ottiene alcun tiro salvezza contro l'arma a soffio della creatura (se la possiede).

La creatura può lasciare cadere un nemico che ha ghermito come azione gratuita o usare un'azione standard per scagliarlo di lato. I metri di spostamento e i danni subiti da un nemico scagliato sono specificati nel testo descrittivo della creatura. Se il nemico viene scagliato mentre la creatura sta volando, il nemico subisce la quantità specificata di danni o i danni da caduta, quale dei due sia maggiore.

Normale: Senza questo talento, la creatura deve condurre i tentativi di lottare come descritto nel Capitolo 8 del *Manuale del Giocatore*.

MULTIATTACCO [GENERALE]

La creatura è in grado di utilizzare tutte le sue armi naturali contemporaneamente.

Prerequisito: Tre o più armi naturali.

Beneficio: Ognuno degli attacchi secondari della creatura con armi naturali subisce solo una penalità di -2.

Normale: Senza questo talento, ognuno degli attacchi naturali secondari della creatura subisce una penalità di -5.

MULTIDESTREZZA [GENERALE]

La creatura è in grado di utilizzare tutte le mani in combattimento.

Prerequisito: Des 15, tre o più braccia.

Beneficio: La creatura ignora tutte le penalità per l'uso di una mano secondaria.

Normale: Senza questo talento, una creatura che usa una mano secondaria subisce una penalità di -4 ai tiri per colpire, alle prove di caratteristica e alle prove di abilità. Una creatura ha una mano primaria e tutte le altre sono mani secondarie; ad esempio, una creatura con quattro braccia ha una mano primaria e tre mani secondarie.

Speciale: Questo talento sostituisce il talento Ambidestria per le creature con più di due braccia.

VIRARE [GENERALE]

La creatura può cambiare direzione velocemente mentre vola.

Prerequisito: Velocità di volare.

Beneficio: Questo talento permette a una creatura volante di girarsi di 180 gradi una volta per round indipendentemente dalla manovrabilità, in aggiunta a qualsiasi altra virata che gli è normalmente concessa. Una creatura non può guadagnare altitudine durante il round in cui esegue una virata, ma può scendere in picchiata.

Normale: Una creatura senza questo talento che abbia manovrabilità normale, scarsa o maldestra è limitata a una virata di 90 o 45 gradi. (Vedi "Movimento tattico aereo" nella Guida del DUNGEON MASTER.)

Molte creature usano gli stessi talenti che sono a disposizione dei personaggi, ma alcune hanno accesso a talenti speciali. Vedi il riquadro laterale "Talent delle creature" per le descrizioni di questi talenti.

STATISTICHE SECONDARIE

Questa sezione comprende informazioni di cui il DM necessita ai fini della campagna ma non (di solito) durante un incontro. In molti casi quando le statistiche principali schematizzate includono informazioni per parecchie creature collegate e le informazioni secondarie per tutte queste creature sono identiche, le statistiche secondarie compaiono solo una volta.

CLIMA/TERRENO

Questa voce descrive i luoghi in cui la creatura viene più spesso trovata.

Freddo: Climi artici e subartici. Qualsiasi area che abbia condizioni invernali per la maggior parte dell'anno è fredda.

Temperato: Qualsiasi area che abbia un'alternanza di stagioni calde e fredde è temperata.

Caldo: Climi tropicali e subtropicali. Qualsiasi area che abbia condizioni estive per la maggior parte dell'anno è calda.

Acquatico: Acque dolci e salate.

Deserto: Qualsiasi area secca con scarsa vegetazione.

Foresta: Qualsiasi area coperta da alberi.

Collina: Qualsiasi area con terreno accidentato ma non montuoso.

Palude: Aree basse, pianeggianti e coperte d'acqua; compresi gli acquitrini.

Montagne: Terreno irregolare, più alto delle colline.

Pianure: Qualsiasi area abbastanza piatta che non sia un deserto, una palude o una foresta.

Sotterraneo: Un'area sotterranea.

ORGANIZZAZIONE

Questa voce descrive i tipi di gruppi che la creatura potrebbe formare. Una gamma di numeri tra parentesi indica quanti adulti in grado di combattere sono presenti in ogni tipo di gruppo.

Molti gruppi hanno anche un numero di non combattenti, espresso come percentuale della popolazione combattente. I non combattenti possono comprendere i giovani, gli infemi, gli schiavi o altri individui che non sono inclini al combattimento. La voce "Società" di una creatura potrebbe includere maggiori dettagli sui non combattenti.

GRADO DI SFIDA

Questo è il livello medio di un gruppo di quattro avventurieri per il quale una singola creatura sarebbe un incontro di difficoltà moderata. Presupporre che sia un gruppo di quattro personaggi freschi e riposati (tutti i punti ferita, tutti gli incantesimi e l'equipaggiamento appropriato ai loro livelli). Con una fortuna ragionevole, il gruppo dovrebbe essere in grado di vincere l'incontro con qualche danno ma nessuna perdita. Per maggiori informazioni sul Grado di Sfida, vedi

Guida del DUNGEON MASTER.

TESORO

Questa voce riflette quante ricchezze possiede la creatura e fa riferimento alla Tabella: "Tesoro" nella *Guida del DUNGEON MASTER*. In molti casi, una creatura tiene gli oggetti di valore nella sua dimora o nella sua tana e non ha alcun tesoro con sé quando viaggia. Le creature intelligenti che possiedono

tesori utili e portatili (come gli oggetti magici) tendono a trasportarli e usarli, lasciando a casa gli oggetti ingombranti.

Nota: Le tabelle di generazione casuale dei dungeon nella *Guida del DUNGEON MASTER* forniscono le loro specifiche informazioni sul tesoro. Utilizzare quelle informazioni invece della voce "Tesoro" del mostro ogniqualvolta si fa riferimento a quelle tabelle.

Il tesoro può includere monete, beni e oggetti. Le creature possono avere quantità variabili di ognuno, come segue.

Standard: Tirare una volta per ogni tipo di colonna del tesoro sulla riga appropriata al Grado di Sfida della creatura (per gruppi di creature, usare invece il Livello di Incontro per l'incontro).

Alcune creature hanno doppio, triplo o anche quadruplo tesoro standard; in questi casi, tirare per ogni colonna del tesoro due, tre o quattro volte.

Nessuno: La creatura non raccoglie nessun tesoro per se stessa.

Non standard: Alcune creature hanno tendenze o abitudini che influenzano i tipi di tesoro che collezionano. Queste creature usano le stesse tabelle per i tesori, ma con speciali modifiche.

Frazioni monetarie: Tirare sulla colonna "Monete", usando la riga del Grado di Sfida della creatura, ma dividendo il risultato come indicato.

% di beni od oggetti: La creatura ha beni od oggetti solo alcune volte. Prima di tirare per i beni e gli oggetti, tirare il d%. Con un risultato che indica il tesoro, effettuare un tiro normale sulla colonna "Beni" o sulla colonna "Oggetti" (che potrebbe comunque risultare in nessun bene né oggetto).

Doppio di beni od oggetti: Tirare due volte sulla colonna "Beni" od "Oggetti".

Note tra parentesi: Alcune voci per i beni e gli oggetti comprendono note che limitano i tipi di tesoro raccolti.

Quando una nota include la parola "no", significa che la creatura non colleziona o non può tenere quella cosa. Se un tiro casuale genera un tale risultato, considerare il risultato come se fosse "niente". Ad esempio, se la voce "oggetti" di una creatura scrive "no infiammabili", e un tiro causale genera una pergamena, la creatura invece non ha alcun oggetto (la pergamena è bruciata oppure la creatura l'ha lasciata dov'era).

Quando una nota include la parola "solo", la creatura devia dal suo normale percorso per raccogliere tesori del tipo indicato. Se una voce per "Beni" o per "Oggetti" indica "solo gemme", tirare sulla colonna "Beni" od "Oggetti" e considerare qualsiasi risultato "ogg. d'arte" come invece "gemme".

A volte sarà necessario tirare di nuovo fino a che non compare il giusto tipo di oggetto. Per esempio, se la voce "oggetti" di una creatura scrive "solo non infiammabili", tirare normalmente sulla colonna "Beni" od "Oggetti". Se si ottiene un oggetto infiammabile, tirare nuovamente sulla stessa tabella fino a che non se ne ottiene uno non infiammabile. Se la tabella su cui si è tirato contiene solo oggetti infiammabili, tornare indietro e tirare nuovamente fino a che non si ottiene una tabella che possa fornire un oggetto appropriato.

ALLINEAMENTO

Questa voce indica l'allineamento che la creatura avrà con più probabilità. Ogni voce dell'allineamento comprende un avverbio che specifica con quale ampiezza quell'allineamento si applica a quel tipo di creatura.

Sempre: La creatura è nata con l'allineamento indicato. La creatura potrebbe avere una predisposizione ereditaria per l'allineamento o provenire da un piano che lo determina a priori.

È possibile che tali individui cambino allineamento, ma quegli individui sono unici o eccezioni di uno su un milione.

Generalmente: La maggioranza di queste creature ha l'allineamento indicato. Questo potrebbe essere dovuto a forti influenze culturali oppure potrebbe essere un'eredità della loro origine. Ad esempio, molti elfi hanno ereditato il loro allineamento caotico buono dal loro creatore, la divinità Corellon Larethian.

Spesso: La creatura ha una tendenza all'allineamento indicato, per natura oppure per educazione, ma non molto forte. Una pluralità (da 40% a 50%) di individui hanno l'allineamento indicato, ma le eccezioni sono comuni.

AVANZAMENTO

Questo volume descrive solo la versione più debole e più comune di ogni creatura. La voce "Avanzamento" della scheda di una creatura mostra quanto può diventare resistente la creatura, in termini di Dadi Vita extra. (Questo non è un limite assoluto, ma le eccezioni sono estremamente rare.) In generale, una creatura dovrebbe essere in grado di ottenere fino a tre volte i suoi Dadi Vita originali (cioè, una creatura

con 3 DV dovrebbe essere in grado di avanzare fino a 9 DV).

Incrementi di taglia

Le creature potrebbero diventare più grandi man mano che ottengono Dadi Vita.

Un incremento di taglia può influenzare i punteggi delle caratteristiche fisiche, l'armatura naturale, la Classe Armatura, il bonus di attacco e i danni di una creatura, come indicato nelle tabelle successive.

Vecchia taglia ¹	Nuova taglia	For	Des	Cos	Armatura naturale	CA/Attacco
Piccolissima	Minuta	Stessa	-2	Stessa	Stessa	-4
Minuta	Minuscola	+2	-2	Stessa	Stessa	-2
Minuscola	Piccola	+4	-2	Stessa	Stessa	-1
Piccola	Media	+4	-2	+2	Stessa	-1
Media	Grande	+8	-2	+4	+2	-1
Grande	Enorme	+8	-2	+4	+3	-1
Enorme	Mastodontica	+8	Stessa	+4	+4	-2
Mastodontica	Colossale	+8	Stessa	+4	+5	-4

*Ripetere il modificatore se la creatura sale per più di una taglia. Ad esempio, se una creatura avanza da taglia Media a Enorme, ottiene Forza +16, Destrezza -4 e -2 al bonus di Attacco e alla Classe Armatura.

ESEMPIO DI AVANZAMENTO DI UN MOSTRO

Il predatore delle dune è un esterno Medio con un avanzamento di 7-12 DV (Medio); 13-18 DV (Grande). Creare un predatore delle dune più potente con 13 Dadi Vita richiede le seguenti modifiche.

	Vecchie statistiche	Nuove statistiche	Note
Tipo/taglia:	Esterno Medio	Esterno Grande	Nuova taglia dovuta a 13 DV.
Dadi Vita:	6d8+12 (39 pf)	13d8+52 (110 pf)	Costituzione da 14 a 18 perché Grande.
Iniziativa:	+4	+3	Destrezza da 10 a 8 per incremento di taglia.
Velocità:	12 m, scalare 6 m	12 m, scalare 6 m	Nessun cambiamento.
CA:	17 (+7 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 17	17 (-1 taglia, -1 Des, +9 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 17	Armatura naturale migliorata, ma si applicano penalità di Destrezza e di taglia
Attacchi:	Schianto+9 in mischia	Schianto+20 in mischia	Bonus di attacco base per un esterno con 13 DV è +13. Modificateri sono +7 (per Forza 24), -1 (per taglia Grande) e +1 (per Arma Focalizzata) per un bonus di attacco primario di +20.
Danni:	Schianto 1d8+4	Schianto 2d6+10	Ogni d8 diventa 2d6, Forza 24 fornisce bonus di +7 ai danni.
Faccia/Portata:	1,5 m per 1,5 m/1,5 m	1,5 m per 1,5 m/3 m	La portata aumenta grazie alla taglia Grande.
Attacchi speciali:	Bacio di morte, <i>grido</i>	Bacio di morte, <i>grido</i>	La CD del tiro salvezza contro l'attacco di bacio di morte della creatura aumenta da 15 a 20 (+3 per metà dei suoi Dadi Vita aggiuntivi arrotondati per difetto e +2 poiché il suo modificatore di Cos aumenta da +2 a +4).
Qualità speciali:	RD 10/+1, seguire tracce migliorato, saltare, tratti degli esterni, RI 20	RD 10/+1, seguire tracce migliorato, saltare, tratti degli esterni, RI 22	RI aumenta di 1 per ogni punto extra di GS.
Tiri salvezza:	Temp +7, Rifl +5, Voi +7	Temp +12, Rifl +7, Voi +10	A 13 DV, i tiri salvezza bonus hanno un bonus di base +8; tutti i tiri salvezza modificati per i punteggi di caratteristica
Caratteristiche:	For 16, Des 10, Cos 14, Int 13, Sag 15, Car 11	For 24, Des 8, Cos 18, Int 13, Sag 15, Car 11	Forza aumenta di 8, Costituzione aumenta di 4, Destrezza diminuisce di 2.
Abilità:	Acrobazia +9, Ascoltare +9, Cercare +7, Conoscenze (natura) +4, Equilibrio +6, Intimidire +4, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +6, Osservare +8, Saltare +5, Scalare +19	Acrobazia +15, Ascoltare +19, Cercare +16, Conoscenze (natura) +4, Equilibrio +8, Intimidire +4, Muoversi Silenziosamente +10, Nascondersi +10, Osservare +19, Saltare +21, Scalare +25	Aggiungere 7 DV aumenta i gradi di abilità max a 16 e aggiunge 63 punti abilità.
Talenti:	Iniziativa Migliorata, Sensi Acuti	Arma Focalizzata (schianto), Attacco Poderoso, Iniziativa Migliorata, Sensi Acuti	Far avanzare questa creatura a 13 DV aggiunge 2 talenti.
Grado di Sfida:	9	11	Il Grado di Sfida aumenta di 2, siccome i Dadi Vita del predatore delle dune sono stati Raddoppiati (vedi "Mostri più forti" nella Guida del DUNCEON MASTER).

Vecchi danni (ciascuno) ¹⁴	Nuovi danni
1d2	1d3
1d3	1d4
1d4	1d6
1d6	1d8
1d8 o 1d10	2d6
1d12	2d8

¹⁴Ripetere il modificatore se la creatura sale per più di una categoria di taglia. Ad esempio, se una creatura di taglia Media con due attacchi con gli artigli che infliggono 1d4 danni ciascuno avanza fino alla taglia Enorme, i danni inflitti da ciascuno degli attacchi con gli artigli aumentano a 1d8.

Abilità e talenti

Per determinare il numero di punti abilità e talenti che possiede una creatura avanzata, utilizzare le formule indicate per il suo tipo nella sezione "Descrizione dei tipi" dell'introduzione. L'unica differenza è che se il DM ha bisogno di calcolare i suoi Dadi Vita extra per quelle formule, deve usare i Dadi Vita minimi per la sua vecchia taglia invece che per la sua nuova taglia dalla tabella "Statistiche della creatura tipica per tipo". (Fare così impedisce che la creatura avanzata abbia meno punti abilità e talenti di quanti non ne aveva quando era più piccola.)

Altri miglioramenti

Quando i suoi Dadi Vita aumentano, i bonus di attacco e i modificatori ai tiri salvezza della creatura potrebbero migliorare e potrebbe ottenere più talenti e abilità, in base al suo tipo.

I bonus ai tiri salvezza sono forniti nella Tabella 3-1: "Bonus ai tiri salvezza e di attacco base" nel *Manuale del Giocatore*. Un tiro salvezza "buono" usa il più alto dei valori indicati.

Da notare che se la creatura acquisisce una classe del personaggio, migliora in base alla sua classe, non al suo tipo.

Creature con classi del personaggio

Se una creatura acquisisce una classe del personaggio, segue le regole per i multiclasse fornite nel Capitolo 3 del *Manuale del Giocatore*. Il livello del personaggio della creatura è pari al numero di livelli di classe che ha, più i Dadi Vita totali per la sua specie, se maggiore di 1. Per esempio, un ogre normalmente ha 4 DV. Se prende un livello nella classe di barbaro, diventa un personaggio di 5° livello: barbaro di 1° livello/ogre di 4° livello (la sua "classe di mostro") e aggiunge 1d12 (per il suo Dado Vita da barbaro) ai suoi punti ferita totali. Una creatura con 1 o meno DV scambia il suo Dado Vita di creatura con il suo primo livello di una classe del personaggio. Quindi, usa solo il suo livello di personaggio (vedi "Mostri come razze" nella *Guida del DUNGEON MASTER* per i dettagli). In questo caso la creatura conserva tutti i suoi benefici e modificatori razziali (come i bonus razziali all'uso delle abilità) ma non ottiene talenti né punti abilità per la sua classe di mostro. I Dadi Vita aggiuntivi derivanti da una classe del personaggio non influenzano mai la taglia di una creatura.

La classe di mostro di una creatura è sempre la sua classe preferita e la creatura non subisce mai penalità ai PE per il fatto di averla.

Livello Effettivo del Personaggio: Alcune delle creature in questo volume sono in grado di avere livelli in una classe, e quando è così, sono significativamente più potenti delle razze descritte nel *Manuale del Giocatore*. Questa differenza di potere è espressa come modificatele di livello della creatura (un numero positivo). Questo numero e i Dadi Vita della creatura vengono sommati al livello di classe della creatura per determinare il suo livello effettivo del personaggio, o LEP.

Per esempio, un PG avolakia ha un modificatore di livel-

lo di +5 e 10 DV; di conseguenza, un avolakia stregone di 1° livello ha un LEP di 16, ed è l'equivalente di un personaggio di 16° livello. La creatura sarebbe un buon acquisto in un gruppo i cui altri membri abbiano raggiunto o stiano per raggiungere il 16° livello, ma sarebbe troppo potente per un gruppo di personaggi di livello inferiore.

TESTO DESCRITTIVO

Il testo descrittivo inizia con un breve resoconto del mostro: cosa fa, qual è il suo aspetto e cosa lo contraddistingue. Le sezioni successive del testo descrivono come la creatura combatte e forniscono dettagli su attacchi speciali, qualità speciali, abilità e talenti.

ABEIL

Gli abeil sono umanoidi simili a insetti noti per la loro industriosità e la loro complessa struttura sociale. Sono comunemente chiamati "apidi". La loro società ha una filosofia espansionistica: un fatto che disturba coloro le cui terre vengono invase. Piuttosto che ricorrere alla guerra, gli abeil preferiscono sopraffare i rivali mediante un'ingegnosità e un'industriosità superiori.

Un abeil sembra un incrocio tra un elfo e un'ape. Un vasallo o la regina sono alti più di 2,1 metri e hanno gambe e braccia slanciate e sinuose. Un soldato è alto almeno 3 metri e considerevolmente più muscoloso di entrambe le altre due varietà. Le mani e i piedi di un abeil hanno ciascuno quattro dita. Il corpo è ricoperto con una pelliccia ruvida, colorata con strisce alterne di nero e giallo. La testa e i tratti del viso della creatura assomigliano a quelli di un elfo, tranne che per il fatto che l'abeil ha neri occhi sfaccettati e lunghe antenne. Come un'ape, un abeil ha ali traslucide.

Gli abeil parlano Comune, Elfico e Silvano.

COMBATTIMENTO

Tutti gli abeil preferiscono combattere dal cielo, compiendo attacchi a distanza e assalti sonori sui loro nemici sottostanti. Se costretti a combattere a terra, coordinano i loro attacchi per sfruttare al meglio le loro armi a distanza (e gli incantesimi, per quelli in grado di lanciaarli). In mischia, preferiscono sciamare intorno agli avversari particolarmente resistenti e pungerli con il loro veleno debilitante. Gli abeil combattono fino alla morte poiché credono che la codardia sul campo di battaglia possa condannare alla distruzione l'alveare. Raramente indossano armature perché impediscono la loro capacità di volare.

Ronzare (Sop): Come azione di round completo, un abeil può sbattere le ali per creare un ronzio costante in una propagazione di 18 metri. Ogni creatura nell'area deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (vedi sotto per le CD) o cadere addormentata come per l'incantesimo *sonno*. Non c'è un limite di Dadi Vita per questo effetto. Gli abeil sono immuni ai loro stessi attacchi di ronzio così come a quelli degli altri abeil.

Afferrare migliorato (Str): Se un abeil colpisce un singolo bersaglio che sia almeno di una categoria di taglia più piccolo di lui con entrambi gli artigli, infligge danni normali e tenta di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità (vedi sotto per i bonus di lotta). Se riesce a trattenere, colpisce automaticamente con il pungiglione. Dopo, l'abeil ha l'opzione di svolgere la lotta normalmente o semplicemente usare gli artigli per trattenere l'avversario (penalità di -20 alla prova di lotta, ma l'abeil non è

	Vassallo Umanoide mostruoso Medio	Soldato Umanoide mostruoso Grande	Regina Umanoide mostruoso Medio
Dadi Vita:	1d8 (4 pf)	6d8+18 (45 pf)	14d8+42 (105 pf)
Iniziativa:	+1	+1	+5
Velocità:	9 m, volare 18 m (normale)	12 m, volare 27 m (buona)	12 m, volare 24 m (buona)
CA:	11 (+1 Des), contatto 11, coito alla sprovvista 10	10 (-1 taglia, +1 Des), contatto 10, coito alla sprovvista 9	11 (+1 Des), contatto 11, coito alla sprovvista 10
Attacchi:	2 artigli +1 in mischia e pungiglione -4 in mischia, o mazzafrusto leggero +1 in mischia e pungiglione -4 in mischia, o giavellotto +2 a distanza	2 artigli +11 in mischia e pungiglione +6 in mischia, o corsesca Enorme +11/+6 in mischia e pungiglione +6 in mischia, o arco potente lungo composito perfetto Enorme (bonus For +6) +7/+2 a distanza	2 artigli +18 in mischia e pungiglione +13 in mischia, o falcetto +18/+13/+8 in mischia e pungiglione +13 in mischia, o arco potente lungo composito perfetto (bonus For +4) +16/+11/+6 a distanza
Danni:	Artiglio 1d4, mazzafrusto leggero 1d8, pungiglione 1d6 più veleno, giavellotto 1d6	Artiglio 1d6+6, corsesca Enorme 2d6+9/x3, pungiglione 1d8+3 più veleno, arco potente lungo composito Enorme (bonus For +6) 2d6+6/x3	Artiglio 1d6+4, falcetto 1d6+4, pungiglione 2d4+2 più veleno, arco potente lungo composito perfetto (bonus For +4) 1d8+4/x3
Faccia/Portata:	1,5 m per 1,5 m/1,5 m	1,5 m per 1,5 m/3 m (4,5 m con corsesca)	1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali:	Ronzare, afferrare migliorato, veleno	Ronzare, afferrare migliorato, veleno, tempesta alare	Ronzare, afferrare migliorato, veleno, incantesimi
Qualità speciali:	Scurovisione 18 m, mente alveare	Scurovisione 18 m, RD 5/+1, mente alveare, nemico speciale	Scurovisione 18 m, RD 10/+1, mente alveare, RI21
Tiri salvezza:	Temp +0, Rifl +3, Voi +4	Temp +5, Rifl +6, Voi +6	Temp +9, Rifl +10, Voi +14
Caratteristiche:	For 11, Des 13, Cos 10, Int 10, Sag 14, Car 9	For 22, Des 13, Cos 16, Int 9, Sag 12, Car 13	For 18, Des 13, Cos 16, Int 15, Sag 21, Car 18
Abilità:	Artigianato (uno qualsiasi) +4, Ascoltare +5, Cercare +4, Conoscenza delle Terre Selvagge +5, Conoscenze (una qualsiasi) +2, Orientamento +6	Ascoltare +6, Conoscenza delle Terre Selvagge +7, Conoscenze (una qualsiasi) +1, Orientamento +6, Percepire Inganni +4	Ascoltare +12, Concentrazione +13, Conoscenza delle Terre Selvagge +13, Osservare +6, Conoscenze (due qualsiasi) +10, Diplomazia +6, Intimidire +13, Osservare +6, Percepire Inganni +10
Talenti:	Schivare	Attacco in Volo, Schivare	Attacco in Volo, Iniziativa Migliorata, Schivare, Tempra Possente, talento di creazione oggetto (uno qualsiasi), talento di metamagia (uno qualsiasi)
Clima/Terreno:	Colline, pianure temperate o calde, o deserto	Intimidire +13, o calde, o deserto	Colline, pianure temperate o calde, o deserto
Organizzazione:	Solitario, coppia, squadra (3-8) o gruppo (10-40)	Solitario, coppia, squadra (3-8) o truppa (10-20)	Solitario o alveare (1 più 20-100 vassalli e 5-30 soldati)
Grado di Sfida:	2	6	12
Tesoro:	Standard	Standard	Doppio dello standard
Allineamento:	Generalmente legale	Generalmente legale	Generalmente legale
Avanzamento:	Per classe del personaggio	Per classe del personaggio	Per classe del personaggio

considerato in lotta). In entrambi i casi, per ogni prova di lotta che effettua con successo nei round successivi infligge danni automaticamente con entrambi gli artigli e il pungiglione.

Mente alveare (Str): Tutti gli abeil entro 40 km dalla loro regina sono in costante comunicazione. Se uno è consapevole di un pericolo particolare, lo sono tutti. Se uno in un gruppo speciale non è colto alla sprovvista, nessuno di essi lo è. Nessun abeil in quel gruppo è considerato attaccato ai fianchi, a meno che non lo siano tutti.

VASSALLO

I vassalli sono la spina dorsale della società degli abeil. Sono loro che compiono i lavori servili nell'alveare. Raccolgono il polline, mantengono la città-alveare e obbediscono a qualsiasi ordine della loro regina. 1 vassalli producono i beni necessari per la società degli abeil, forniscono sia i servizi comuni che quelli specializzati e fanno progredire la cultura e la tecnologia della città-alveare. Alcuni addirittura scelgono di abbandonare i loro compiti comuni e persegui-

re cammini più individualistici, come la filosofia, l'arte, la religione e la politica. Questi abeili formano un conclave d'élite chiamato corte dei vassalli che fa rapporto direttamente alla regina e la serve come consiglio.

Combattimento

A meno che non venga loro ordinato di attaccare, i vassalli fuggono dal combattimento per avvertire l'alveare della minaccia. Quando armati per la battaglia, combattono con mazzafrusti leggeri.

Ronzare (Sop): Tiro salvezza sulla Volontà CD 9.

Afferrare migliorato (Str): Il bonus di lotta di un vassallo è +1.

Veleno (Str): Un vassallo rilascia veleno (tiro salvezza sulla Tempra CD 10) con ogni attacco di pungiglione compiuto con successo. I danni iniziali e secondari sono gli stessi (1d4 danni alla Forza).

SOLDATO

Queste creature compongono almeno un terzo della popolazione di una città-alveare. I soldati sono l'esercito della regina: la prima e l'ultima linea di difesa dell'alveare. Sono addestrati per rispondere rapidamente a qualsiasi pericolo. I soldati pensano che molte civiltà confinanti siano minacce e trattano i visitatori non invitati con notevole sospetto.

Combattimento

Gli abeili soldati sono spesso chiamati tempeste alari per il rumore tonante che producono in battaglia. Preferiscono affrontare una minaccia sfruttando per prima cosa i loro attacchi di tempesta alare e gli archi, poi attaccando in mischia con le corsesche e i pungiglioni quando necessario.

Ronzare (Sop): Tiro salvezza sulla Volontà CD 14.

Afferrare migliorato (Str): Il bonus di lotta di un soldato è +16.

Veleno (Str): Un soldato rilascia veleno (tiro salvezza sulla Tempra CD 16) con ogni attacco di pungiglione compiuto con successo. I danni iniziali e secondari sono gli stessi (2d4 danni alla Forza).

Tempesta alare (Sop): Come azione di round completo, un soldato in volo può fluttuare e scatenare un distruttivo attacco sonoro con le ali. L'attacco infligge 6d6 danni a tutti (ad eccezione di altri abeili) coloro che si trovano entro un'esplosione di 12 metri (tiro salvezza sui Riflessi CD 16 per dimezzare i danni). Una volta che il soldato usa questa capacità, deve aspettare 1d4 round prima di usarla ancora.

Nemico speciale (Str): Un abeile soldato può selezionare un tipo di creatura come nemico speciale. Questa capacità è simile alla capacità di nemico prescelto del ranger e il solda-

to può scegliere dalla stessa lista (vedi la voce "Ranger" nel Capitolo 3 del *Manuale del Giocatore*). Ogni soldato può selezionare solo un nemico speciale.

Il soldato riceve un bonus di +3 alle prove di Ascoltare, Conoscenza delle Terre Selvagge, Osservare, Percepire Inganni e Raggiungere quando usa queste abilità contro il suo nemico speciale. Allo stesso modo, un soldato ottiene lo stesso bonus ai tiri per i danni da arma contro le creature del tipo selezionato.

REGINA

All'apice di ogni società degli abeili c'è la regina, che comanda con potere assoluto. Tutti gli abeili nel suo reame vivono e muoiono sotto il suo comando. Anche se è nata per governare, la tipica regina di norma cerca il consiglio della sua corte prima di prendere qualsiasi decisione importante.

La regina seleziona un compagno dalla sua corte dei vassalli ed educa personalmente le future regine. Ogni città-alveare mantiene 1-5 regine adolescenti oltre alla regina regnante. Ognuna delle giovani regine ha le stesse statistiche di un vassallo.

Combattimento

Un abeile regina può lanciare potenti incantesimi quando minacciata, e il suo veleno è più virulento di quello di qualsiasi altro abeile. Tuttavia, raramente si trova coinvolta in uno scontro poiché dipende primariamente dai suoi soldati che la proteggono.

Ronzare (Sop): Tiro salvezza sulla Volontà CD 21.

Afferrare migliorato (Str): il bonus di lotta di una regina è +18.

Veleno (Str): Una regina rilascia veleno (tiro salvezza sulla Tempra CD 20) con ogni attacco di pungiglione compiuto con successo. I danni iniziali e secondari sono gli stessi (1d2 risucchio di Forza).

Incantesimi: Un abeile regina può lanciare incantesimi divini come un druido di 16° livello (incantesimi al giorno 6/7/6/6/5/5/3/3/2; tiro salvezza CD 15 + livello dell'incantesimo).

SOCIETÀ DEGLI ABEILI

La città-alveare è il corpo centrale dell'indaffarata società degli abeili. I vassalli ronzano qua e là, mentre pattuglie di soldati mantengono la pace in modo vigile e proteggono l'alveare dalle minacce esterne.

Gli abeili sono altamente imperialisti, anche se non sono così preoccupati dal conquistare altre razze ma piuttosto dall'iniziare nuove città-alveare. Ciò nonostante, queste mire li mettono in conflitto con quasi ogni altra razza che incontrano, siccome le società sul loro cammino devono combattere per i loro spazi e le risorse oppure essere spinte via dalla civiltà degli abeili.

Quando una città-alveare diventa troppo grande, ad una delle giovani regine viene data una sostanza chiamata gela-



tina reale, che la converte in una regina completamente sviluppata. Essa allora prende venti vassalli e cinque soldati e se ne va per insediare una nuova città-alveare in una locazione precedentemente esplorata.

PERSONAGGI ABEIL

Sebbene la società degli abeil sia estremamente rigida, c'è sufficiente libertà all'interno di un alveare da permettere a un individuo la scelta della propria professione. Ciò nonostante, relativamente pochi abeil desiderano progredire come personaggi. Per quanti lo fanno, la classe preferita è il druido per le regine o i vassalli e il ranger per i soldati.

Il livello effettivo del personaggio (*LEV*) di un PG abeil è il suo livello di classe più il modificatore appropriato: vassallo +3, soldato +11, regina +21. Per esempio, un vassallo druido di 1° livello ha un *LEV* di 4 ed è l'equivalente di un personaggio di 4° livello.

AMEBA CARNOSA

Melma Mastodontica

Dadi Vita: 18dl0+108 (237 pf)

Iniziativa: -2

Velocità: 6 m

CA: 4 (-4 taglia, -2 Des), contatto 4, colto alla sprovvista 4

Attacchi: 4 schianti +20 in mischia

Danni: Schianto 2d8+11

Faccia/Portata: 9 m per 9 m/4,5 m

Attacchi speciali: Assorbire, malattia, avvolgere

Qualità speciali: Vista cieca, fetore orrido, tratti delle melme

Tiri salvezza: Temp +12, Rifl. +4, Voi +1

Caratteristiche: For 32, Des 6, Cos 23, Int -, Sag 1, Car 1

Clima/Terreno: foreste, pianure o paludi calde

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 19

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 19-36 DV (Colossale)

Un'ameba carnosa è un nauseante cumulo di carne maleodorante che inghiotte qualsiasi creatura abbastanza sfortunata da incrociare il suo cammino. Queste melme voraci di solito si trovano in regioni tropicali.

Un'ameba carnosa è una bolla di molle tessuto carnoso circondata da una lurida membrana composta di pelle, capelli e pelliccia. Quando si muove, alcune delle ossa sparse al suo interno premono contro la membrana

esterna, creando qui e là dei rigonfiamenti nel suo corpo disgustoso. La creatura non ha occhi, né orecchie, né bocca.

COMBATTIMENTO

Spinta dalla sua voracità rabbiosa, un'ameba carnosa semplicemente rotola sopra i suoi avversari, assorbendoli nella

sua massa corporea. Quando affronta un gruppo, di solito si concentra sull'avvolgere un bersaglio, poi si difende sferzando gli altri avversari con i suoi pseudopodi di carne mentre tenta di assorbire il pasto.

Assorbire (Str): Un'ameba carnosa si nutre assorbendo altre creature nella propria massa. Qualsiasi creatura avvolta dal mostro deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 25) o essere assorbita nella sua massa e morire. Un tiro salvezza effettuato con successo impedisce l'assorbimento in quel round. Ogni creatura assorbita cura l'ameba carnosa di 2d6 danni. Un'ameba carnosa espelle dal suo corpo gli oggetti personali di una creatura assorbita 1d3 round dopo l'assorbimento. Nulla, se non un *desiderio* o una magia simile, può riportare in vita una creatura che è stata assorbita.

Malattia (Str): Qualsiasi creatura avvolta da un'ameba carnosa o colpita dal suo attacco di schianto deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 25) o contrarre la febbre lurida. Il periodo di incubazione è 1d3 giorni, e la malattia infligge 1d3 danni alla Destrezza e 1d3 danni alla Costituzione (vedi la sezione sulle malattie nella Guida del DUNGEON MASTER).

Avvolgere (Str): Un'ameba carnosa può semplicemente rotolare sulle creature fino a una categoria di taglia più piccole di lei come azione standard. Questo attacco coinvolge tutti gli avversari che il corpo dell'ameba carnosa può ricoprire. Ogni bersaglio può effettuare un attacco di opportunità contro l'ameba carnosa oppure un tiro salvezza sui Riflessi (CD 30) per evitare di essere avvolto. Un tiro salvezza effettuato con successo indica che il bersaglio è stato spinto indietro o di lato (a scelta del bersaglio) mentre la melma si sposta in avanti. Una creatura avvolta è considerata in lotta e intrappolata all'interno del corpo dell'ameba carnosa. Un'ameba carnosa non può compiere un attacco di schianto durante un round in cui tenta di avvolgere, ma ogni creatura avvolta subisce automaticamente danni da schianto e deve effettuare un tiro salvezza contro la malattia (vedi sopra) in quel round e in ogni round successivo in cui rimane intrap-

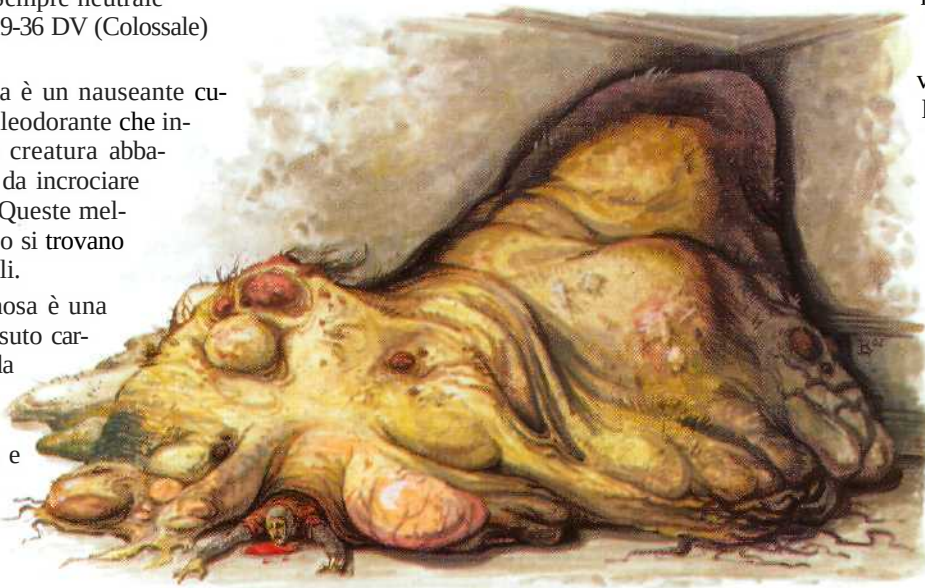
polata. In ogni round successivo a quello in cui avvolge una creatura, l'ameba carnosa può tentare di assorbirla.

Vista cieca

(Str): Un'ameba carnosa è cieca, ma il suo intero corpo è un primitivo organo sensoriale che può individuare le prede grazie all'olfatto e alle vibrazioni. Mediante questa capacità può individuare oggetti e creature entro

18 metri, l'ameba carnosa generalmente non ha bisogno di effettuare prove di Ascoltare o di Osservare per notare le creature entro il raggio di azione della sua vista cieca.

Fetore orrido (Str): Qualsiasi creatura corporea con 10 o meno Dadi Vita che giunge entro 15 metri dall'ameba carnosa deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 25) o



essere nauseata per i successivi 2d6 round. Un altro tiro salvezza è necessario alla fine di quel lasso di tempo se la creatura è ancora all'interno del raggio di azione. Un singolo tiro salvezza effettuato con successo contro questo effetto rende la creatura immune al fetore orrido di quell'ameba camosa per 24 ore. Una creatura nauseata non può attaccare, lanciare incantesimi, concentrarsi su incantesimi, né fare nient'altro che richieda attenzione. La sola azione permessa è una singola azione di movimento o equivalente al movimento.

Tratti delle melme: Un'ameba carnosa è immune a effetti di influenza mentale, veleni, *sonno*, paralisi, stordimento e metamorfosi. Non è soggetta a colpi critici o attacchi ai fianchi.

ANIMALE CRUDELE

Gli animali crudeli sono versioni più grandi, più robuste e più cattive degli animali normali. Tendono ad avere un aspetto ferino e preistorico.

COMBATTIMENTO

Gli animali crudeli sono guerrieri feroci che preferiscono il combattimento in mischia. Sono territoriali e attaccano qualunque cosa entri nel loro territorio o minacci le loro tane.

Tiri salvezza: Un animale crudele ha tutti i tiri salvezza migliori.

ROSPO CRUDELE

Questi anfibi sono generalmente timidi e non aggressivi. Di solito non sono pericolosi per gli umanoidi.

Combattimento

Anche se i rospi crudeli non sono inclini al combattimento, mordono se vengono disturbati. L'attacco di lingua di un rospo crudele ha una portata di 3 metri senza alcun incremento di gittata.

Veleno (Str): Un rospo crudele rilascia veleno (tiro salvezza sulla Tempra CD 14) con ogni attacco col morso compiuto con successo. I danni iniziali e secondari sono gli stessi (1d6 danni alla Costituzione).

Afferrare migliorato (Str): Se un rospo crudele colpisce un avversario che è almeno una categoria di taglia più piccolo di lui con un attacco col morso o con un attacco di lingua, infligge danni normali e tenta di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità (bonus di lotta +3). Se riesce a trattenere, può tentare di ingoiare l'avversario. In alternativa, il rospo crudele ha l'opzione di svolgere la lotta normalmente o semplicemente usare le mandibole per trattenere l'avversario (penalità di -20 alla prova di lotta, ma il rospo crudele non è considerato in lotta). In entrambi i casi, per ogni prova di lotta che effettua con successo nei round successivi infligge automaticamente danni da morso.

Ingoiare (Str): Un rospo crudele può ingoiare un avversario afferrato che sia almeno una categoria di taglia più piccolo di lui effettuando con successo una prova di lotta (bonus di lotta +3). Una volta all'interno del rospo, l'avversario subisce 1d6 danni contundenti più 1d4 danni da acido per round dallo stomaco del rospo crudele. Una prova di lotta effettuata con successo permette alla creatura ingoiata di arrampicarsi fuori dallo stomaco e di ritornare nella bocca del rospo, dove un'altra prova di lotta riuscita è necessaria per li-

	Rospo crudele Animale Medio	Falco crudele Animale Medio	Serpente crudele Animale Enorme
Dadi Vita:	4d8+8 (26 pf)	5d8+10 (32 pf)	7d8+21 (52 pf)
Iniziativa:	+2	+6	+5
Velocità:	9 m	3 m, volare 24 m (media)	9 m, scalare 6 m, nuotare 6 m
CA:	15 (+2 Des, +3 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 13	19 (+6 Des, +3 naturale), contatto 16, colto alla sprovvista 13	18 (-2 taglia, +5 Des, +5 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 13
Attacchi:	Morso +5 in mischia, o lingua +5 a distanza	2 artigli +9 in mischia e morso +4 in mischia	Morso +10 in mischia
Danni:	Morso 1d4 più veleno, lingua —	Artiglio 1d4+1, morso 1d6	Morso 2d6+10 più veleno
Faccia/Portata:	1,5 m per 1,5 m/1,5 m	1,5 m per 1,5 m/1,5 m	3 m per 3 m (arrotondato)/3 m
Attacchi speciali:	Veleno	—	Stritolare 1d6+10, afferrare migliorato, veleno
Qualità speciali:	Visione crepuscolare	Visione crepuscolare	Visione crepuscolare, olfatto acuto
Tiri salvezza:	Temp +6, Rifl +6, Voi +6	Temp +6, Rifl +10, Voi +6	Temp +8, Rifl +10, Voi +6
Caratteristiche:	For 10, Des 14, Cos 15, Int 2, Sag 15, Car 7	For 12, Des 22, Cos 15, Int 2, Sag 15, Car 11	For 24, Des 20, Cos 16, Int 1, Sag 13, Car 11
Abilità:	Ascoltare +7, Nascondersi +12, Osservare +11, Saltare +11	Ascoltare +8, Muoversi Silenziosamente +8, Osservare +8*	Ascoltare +9, Equilibrio +14, Nascondersi +7, Osservare +9, Scalare +15
Talenti:	Arma Preferita (morso) (B)	Arma Preferita (morso) (B), Arma Preferita (artiglio) (B)	—
Clima/Terreno:	Terreni, acquatici e sotterranei temperati e caldi	Qualsiasi foresta, collina, pianura e montagna	Terreni, acquatici e sotterranei temperati e caldi
Organizzazione:	Solitario o sciame (10-100)	Solitario o coppia	Solitario
Grado di Sfida:	3	2	5
Tesoro:	Nessuno	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Sempre neutrale	Sempre neutrale	Sempre neutrale
Avanzamento:	5-6 DV (Medio); 7-10 DV (Grande)	5-8 DV (Medio); 9-12 DV (Grande)	8-12 DV (Enorme); 13-16 DV (Mastodontico)

	Cavallo crudele Animale Grande	Alce crudele Animale Enorme	Elefante crudele Animale Mastodontico
Dadi Vita:	8d8+48 (84 pf)	12d8+60(114pf)	20d8+200 (290 pf)
Iniziativa:	+1	+0	+0
Velocità:	18 m	15 m	9 m, scalare 3 m
CA:	16 (-1 taglia, +1 Des, +6 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 15	15 (-2 taglia, +7 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 15	10 (-4 taglia, +4 naturale), contatto 6, colto alla sprovvista 10
Attacchi:	2 zoccoli +11 in mischia e morso +6 in mischia	Schianto +14 in mischia e 2 zoccoli +9 in mischia, o incornata +14 in mischia	Schianto +26 in mischia e 2 pestate +21 in mischia, o incornata +26 in mischia
Danni:	Zoccolo 1d6+6, morso 1d4+3	Schianto 2d6+7, zoccolo 2d4+3, incornata 2d8+10	Schianto 2d8+15, pestata 2d8+7, incornata 4d6+22
Faccia/Portata:	1,5 m per 3 m/1,5 m	3 m per 6 m/3 m	6 m per 12 m/ 3 m
Attacchi speciali:	—	Travolgere 2d8+10	Travolgere 4d6+22
Qualità speciali:	Visione crepuscolare, olfatto acuto	Visione crepuscolare, olfatto acuto	Visione crepuscolare, olfatto acuto
Tiri salvezza:	Temp +12, Riti +7, Voi +8	Temp +13, Rifl +8, Voi +8	Temp +22, Rifl +12, Voi +14
Caratteristiche:	For 22, Des 13, Cos 22, Int 2, Sag 15, Carli	For 24, Des 11, Cos 20, Int 2, Sag 11, Car7	For 40, Des 11, Cos 30, Int 2, Sag 15, Car 7
Abilità:	Ascoltare +8, Osservare +8	Ascoltare +6, Osservare +6	Ascoltare +8, Osservare +8, Scalare +23
Clima/Terreno:	Qualsiasi terreno	Foreste, colline e montagne temperate e fredde	Foreste e pianure calde
Organizzazione:	Solitario o mandria (6-30)	Solitario o branco (6-30)	Solitario o branco (6-30)
Grado di Sfida:	4	7	10
Tesoro:	Nessuno	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Sempre neutrale	Sempre neutrale	Sempre neutrale
Avanzamento:	9-16 DV (Grande); 17-24 DV (Enorme)	13-16 DV (Enorme); 17-36 DV (Mastodontico)	21-30 DV (Mastodontico); 31-45 DV (Colossale)

berarsi. In alternativa, una creatura ingoiata può tentare di aprirsi una strada con gli artigli oppure con un'arma leggera perforante o tagliente. Infliggendo almeno 10 danni allo stomaco (CA 13) in questo modo crea un'apertura abbastanza grande da permetterle di fuggire. Una volta che è uscita una singola creatura ingoiata, gli spasmi muscolari richiudono il buco; quindi, un altro avversario ingoiato deve farsi anche lui strada per conto suo. Lo stomaco di un rospo crudele Medio può contenere 2 avversari Piccoli o 8 Minuscoli o inferiori.

Abilità: Un rospo crudele riceve un bonus razziale di +4 alle prove di Ascoltare, Nascondersi e Osservare, e un bonus razziale di +8 alle prove di Saltare.

FALCO CRUDELE

Questo uccello rapace è in grado di abbattere maiali, pecore e a volte anche piccoli cavalli.

Il falco crudele preferisce fare il nido in luoghi elevati e remoti.

Un tipico falco crudele

è lungo circa 1,5

metri e ha un'apertura alare di 3,3 metri. La parte superiore del becco ha una protuberanza ossea e dalla parte inferiore del corpo e dalla coda pendono parecchie piume allungate e graziose.

Abilità: *Un falco crudele riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Osservare nella piena luce del giorno.

SERPENTE CRUDELE

Il serpente crudele combina la forza e la potenza di uno strangolatore con il morso velenoso di una vipera.

Il serpente crudele sembra un'enorme vipera con scaglie

di un colore verde opaco o marrone e con lunghe zanne. La testa ha due protuberanze ossee simili a corna posizionate appena dietro agli occhi.

Combattimento

Stritolare (Str): Con una prova di lotta effettuata con successo, un serpente crudele può stritolare un avversario afferrato, infliggendo 1d8+10 danni contundenti.

Veleno (Str): Un serpente crudele rilascia veleno (tiro salvezza sulla Tempra CD 16) con ogni attacco col morso compiuto con successo. I danni iniziali e secondari sono gli stessi (1d6 danni alla Costituzione).

Afferrare migliorato

(Str): Se un serpente crudele colpisce un av-

versario che è almeno una ca-

tegoria di taglia più piccolo di lui

con un attacco col morso, infligge dan-

ni normali e tenta di iniziare una lotta come

azione gratuita senza provocare un attacco di op-

portunità (bonus di lotta +20). Se riesce a tratte-

nere, può anche stritolare nello stesso round.

Dopo, il serpente crudele ha l'opzione di

svolgere la lotta normalmente o semplice-

mente usare le mandibole per trattenere l'av-

versario (penalità di -20 alla prova di lotta,

ma il serpente crudele non è considerato in lotta). In entrambi i casi, per ogni prova di

lotta che effettua con successo nei round successivi infligge automaticamente danni da morso e da stritolamento.

Olfatto acuto (Str): Un serpente crudele può individuare nemici che si avvicinano, scovare nemici nascosti e seguire le tracce grazie al senso dell'olfatto.



Abilità: Un serpente crudele riceve un bonus razziale di +4 alle prove di Ascoltare, Nascondersi e Osservare, e un bonus razziale di +8 alle prove di Equilibrio.

CAVALLO CRUDELE

Questi equini aggressivi e selvaggi vagano nelle terre selvagge in branchi. I cavalli crudeli resistono ai tentativi di addomesticarli come qualsiasi animale selvaggio.

Un cavallo crudele ha l'aspetto di una grossa versione di un cavallo normale, con l'eccezione delle placche ossee su entrambi i lati della testa. Gli zoccoli di un cavallo crudele spesso sono dentellati, e la criniera tende ad essere arruffata.

Combattimento

Un cavallo crudele di solito sferza calci con gli zoccoli a cui fa seguire un attacco col morso. Può combattere mentre trasporta un cavaliere, ma il cavaliere a sua volta non può attaccare a meno che non effettui con successo una prova di Cavalcare (CD 10).

Capacità di trasporto: Per un cavallo crudele un carico leggero è fino a 223 kg, un carico medio tra 224 e 467 kg e un carico pesante tra 468 e 700 kg. Un cavallo crudele può trascinare fino a 3.503 kg.

Olfatto acuto (Str): Un cavallo crudele può individuare nemici che si avvicinano, scovare nemici nascosti e seguire le tracce grazie al senso dell'olfatto.

ALCE CRUDELE

Un alce crudele è una bestia imponente e aggressiva. Le femmine sono meno aggressive dei maschi, ma quando i loro piccoli sono minacciati sono comunque avversari formidabili.

Un alce crudele ha un pelo ispido e scuro che copre l'intero corpo. Le enormi corna del maschio adulto possono raggiungere un'ampiezza di 3,6 metri e possono pesare fino a 3 tonnellate. In primavera, perde le corna e quindi il suo attacco di incornata non è disponibile fino a che non gli ricrescono in autunno. La femmina non ha mai le corna e quindi non possiede mai un attacco di incornata.

Combattimento

Se un alce crudele maschio pensa di essere stato sfidato, tenta di respingere l'intruso muggendo violentemente e battendo lo zoccolo sul terreno. Se non funziona, carica con la testa abbassata per inferire una violenta incornata con le corna enormi, poi continua con attacchi di travolgere.

Travolgere (Str): Come azione standard durante il suo turno ad ogni round, un alce crudele può travolgere gli avversari almeno di una categoria di taglia più piccoli di lui. Questo attacco infligge 2d8+10 danni contundenti. Un avversario travolto può tentare un attacco di opportunità con una penalità di -4 o un tiro salvezza sui Riflessi (CD 23) per dimezzare i danni.

Olfatto acuto (Str): Un alce crudele può individuare nemici che si avvicinano, scovare nemici nascosti e seguire le tracce grazie al senso dell'olfatto.

Abilità: Un alce crudele riceve un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi.

ELEFANTE CRUDELE

Questi erbivori titanici sono in qualche modo imprevedibili e lunatici. I giganti a volte usano gli elefanti crudeli come cavalcature o bestie da soma.

Un elefante crudele è una versione molto più grande di un normale elefante, con placche ossee che proteggono la spina dorsale e le enormi zanne malefiche. Gli occhi sono piccoli e maligni.

Combattimento

Un elefante crudele attacca infliggendo schianti agli avversari con la massiccia proboscide, poi calpestandoli ripetutamente. Quando ci sono parecchi avversari, di solito tenta di travolgerli.

Travolgere (Str): Come azione standard durante il suo turno ad ogni round, un elefante crudele può travolgere gli avversari almeno di una categoria di taglia più piccoli di lui. Questo attacco infligge 4d6+22 danni contundenti. Un avversario travolto può tentare un attacco di opportunità con una penalità di -4 o un tiro salvezza sui Riflessi (CD 35) per dimezzare i danni.

Olfatto acuto (Str): Un elefante crudele può individuare nemici che si avvicinano, scovare nemici nascosti e seguire le tracce grazie al senso dell'olfatto.

ANIMALE LEGGENDARIO

In tutto il mondo, leggende descrivono animali straordinari dalla forza, dalla velocità e dal potere incredibili. Un tale animale può aver salvato un villaggio, respinto un branco di predatori per proteggere i piccoli, aiutato qualche eroe leggendario in una missione divina, oppure guidato al sicuro un bambino che si era perso. Questi sono animali leggendari.

Secondo alcune teorie, queste creature sono state impregnate di un potere ben oltre quello di tutti gli altri animali in modo da poter servire come difensori della natura. Infatti, non esistono proprio fino a che non si manifesta la necessità della loro presenza. Gli animali leggendari sono creati a partire da animali normali della loro specie mediante il potere della natura (o di una divinità) ogniquale volta un personaggio di livello appropriato ha bisogno di un tale compagno. Di conseguenza, è molto raro incontrarli se non in presenza di un druido di alto livello o di qualche altro personaggio avanzato.

COMBATTIMENTO

Gli animali leggendari non sono più grandi dei normali animali della stessa specie, ma sono decisamente più pericolosi in combattimento.

	Aquila leggendaria Animale Piccolo	Gorilla leggendario Animale Medio	Lupo leggendario Animale Medio
Dadi Vita:	12dS+36(90 pf)	13d8+39 (97 pf)	14d8+70(133pf)
Iniziativa:	+10	+3	+9
Velocità:	3 m, volare 30 m (normale)	12 m, scalare 6 m	18 m
CA:	25 (+1 taglia, +10 Des, +4 naturale), contatto 21, colto alla sprovvista 15	19 (+3 Des, +6 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 16	24 (+9 Des, +5 naturale), contatto 19, colto alla sprovvista 15
Attacchi:	2 artigli +20 in mischia e morso +15 in mischia	2 artigli +19 in mischia e morso +14 in mischia	Morso +19 in mischia
Danni:	Artiglio 1d6+2, morso 1d8+1	Artiglio 1d8+10, morso 2d6+5	Morso 2d6+10
Faccia/Portata:	1,5 m per 1,5 m/l,5 m	1,5 m per 1,5 m/l,5 m	1,5 m per 1,5 m/l,5 m
Attacchi speciali:	—	Squartare 2d8+15	Sbilanciare
Qualità speciali:	Visione crepuscolare	Visione crepuscolare, olfatto acuto	Visione crepuscolare, olfatto acuto
Tiri salvezza:	Temp +11, Rifl +18, Voi +11	Temp +11, Riti +11, Voi +11	Temp +14, Rifl +18, Voi +11
Caratteristiche:	For 15, Des 30, Cos 17, Int2, Sag 16, Car 13	For 30, Des 17, Cos 16, Int2, Sag 17, Carli	For 25, Des 28, Cos 21, int2, Sag 15, Car 10
Abilità:	Ascoltare +10, Osservare +10*	Muoversi Silenziosamente +11, Osservare +9, Scalare +19	Ascoltare +10, Conoscenza delle Terre Selvagge +4*, Muoversi Silenziosamente +12, Nascondersi +13, Osservare +10, Arma Preferita (morso) (B)
Talenti:	Arma Preferita (artiglio) (B), Arma Preferita (morso) (B)	—	
Clima/Terreno:	Qualsiasi foresta, collina, pianura e montagna	Foreste e montagne calde, e sotterranei	Qualsiasi foresta, collina, montagna, pianura e sotterranei
Organizzazione:	Solitario o coppia	Solitario, coppia o gruppo (3-5)	Solitario o branco (5-8)
Grado di Sfida:	6	7	7
Tesoro:	Nessuno	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Sempre neutrale	Sempre neutrale	Sempre neutrale
Avanzamento:	13-24 DV (Piccolo)	14-26 DV (Medio)	15-30 DV (Medio)

Tiri salvezza: Un animale leggendario ha tutti i tiri salvezza buoni.

AQUILA LEGGENDARIA

Con le sue piume di un bianco lucente e di un giallo brillante, l'aquila leggendaria è considerata un presagio di bel tempo e di un buon periodo a venire.

Combattimento

Come tutti gli uccelli rapaci, l'aquila leggendaria è un carnivoro che caccia altri uccelli, insieme a piccoli rettili, serpenti e mammiferi. Attacca in volo con gli artigli e il becco.

Abilità: "Un'aquila leggendaria riceve un bonus razziale di +12 alle prove di Osservare effettuate alla luce del giorno.

GORILLA LEGGENDARIO

Questo gorilla non sembra molto diverso dal gorilla comune per i suoi tratti distintivi, ma anche l'osservatore occasionale può notare che è più forte, più veloce e più robusto degli altri della sua specie.

Combattimento

I gorilla leggendarie sono aggressivi e territoriali. Cadono sugli avversari dagli alberi per squartarne le carni con i loro potenti artigli e denti.



Squartare (Str): Se un gorilla leggendario colpisce un singolo avversario con entrambi gli artigli, si attacca al corpo dell'avversario e ne dilania le carni. Questo attacco infligge 2d8+15 danni.

Olfatto acuto (Str): Un gorilla leggendario può individuare nemici che si avvicinano, scovare nemici nascosti e seguire le tracce grazie al senso dell'olfatto.

LUPO LEGGENDARIO

Un lupo dall'aspetto fiero e dal manto nero, bianco e grigio, questo animale di solito non è aggressivo nei confronti degli umanoidi, anche se una fame estrema può far sì che attacchi.

Combattimento

Un lupo leggendario incontrato singolarmente potrebbe combattere, o potrebbe ritirarsi per riunire il branco. Ogni volta che è possibile, i lupi leggendarie vivono, si muovono e cacciano in branchi.

Sbilanciare (Str): Un lupo leggendario che colpisce con un attacco col morso può tentare di sbilanciare l'avversario come azione gratuita (vedi "Sbilanciare" nel Capitolo 8 del *Manuale del Giocatore*) senza compiere un attacco di contatto né provocare un attacco di opportunità. Se il tentativo fallisce, l'avversario non può reagire per sbilanciare il lupo leggendario.

	Serpente leggendario Animale Grande	Cavallo leggendario Animale Grande	Orso leggendario Animale Grande
Dadi Vita:	16d8+112 (184 pf)	18d8+144 (225 pf)	20d8+140 (230 pf)
Iniziativa:	+7	+2	+2
Velocità:	9 m, scalare 9 m, nuotare 9 m	24 m	15 m
CA:	22 (-1 taglia, +7 Des, +6 naturale), contatto 16, colto alla sprovvista 15	19 (-1 taglia, +2 Des, +8 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 17	21 (-1 taglia, +2 Des, +10 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 19
Attacchi:	Morso +19 in mischia	2 zoccoli +21 in mischia e morso +16 in mischia	2 artigli +27 in mischia e morso +22 in mischia
Danni:	Morso 1d8+12 più veleno	Zoccolo 2d6+9, morso 1d6+4	Artiglio 2d6+14, morso 4d6+6
Faccia/Portata:	1,5 m per 3 m (arrotondato)/3 m	1,5 m per 3 m/1,5 m	1,5 m per 3 m/1,5 m
Attacchi speciali:	Stritolare 1d8+12, afferrare migliorato, veleno	-	Afferrare migliorato
Qualità speciali:	Visione crepuscolare, olfatto acuto	Visione crepuscolare, olfatto acuto	Visione crepuscolare, olfatto acuto
Tiri salvezza:	Temp +17, Rifl +17, Voi +12	Temp +19, Rifl +13, Voi +13	Temp +19, Rifl +14, Voi +15
Caratteristiche:	For 27, Des 24, Cos 24, Int 1, Sag 14, Car 7	For 29, Des 14, Cos 27, Int 2, Sag 15, Car 10	For 36, Des 15, Cos 25, Int 2, Sag 16, Car 13
Abilità:	Ascoltare +12, Equilibrio +24, Nascondersi +14, Nuotare +16, Osservare +12, Scalare +22	Ascoltare +9, Osservare +9	Ascoltare +8, Nuotare +18, Osservare +8
Clima/Terreno:	Terreni temperati e caldi, acquatici e sotterranei	Qualsiasi terreno	Qualsiasi foresta, collina, montagna, pianura o sotterranei
Organizzazione:	Solitario	Solitario o mandria (6-30)	Solitario o coppia
Grado di Sfida:	8	8	9
Tesoro:	Nessuno	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Sempre neutrale	Sempre neutrale	Sempre neutrale
Avanzamento:	17-32 DV (Grande)	19-36 DV (Grande)	21-40 DV (Grande)

	Tigre leggendaria Animale Grande	Squalo leggendario Animale Enorme (Acquatico)
Dadi Vita:	26d8+182 (299 pf)	30d8+210 (345 pf)
Iniziativa:	+4	+4
Velocità:	15 m	Nuotare 30 m
CA:	23 (-1 taglia, +4 Des, +10 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 19	22 (-2 taglia, +4 Des, +10 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 18
Attacchi:	2 artigli +29 in mischia e morso +24 in mischia	Morso +29 in mischia
Danni:	Artiglio 2d6+11, morso 2d8+5	Morso 2d8+13
Faccia/Portata:	1,5 m per 3 m/1,5 m	3 m per 6 m/3 m
Attacchi speciali:	Afferrare migliorato, balzo, sperone 2d6+5	Afferrare migliorato, ingoiare
Qualità speciali:	Visione crepuscolare, olfatto acuto	Olfatto affinato, visione crepuscolare
Tiri salvezza:	Temp +22, Rifl +19, Voi +17	Temp +24, Rifl +21, Voi +19
Caratteristiche:	For 33, Des 18, Cos 24, Int 2, Sag 15, Car 11	For 28, Des 19, Cos 24, Int 1, Sag 14, Car 7
Abilità:	Ascoltare +5, Muoversi Silenziosamente +12, Nascondersi +8*, Nuotare +14, Osservare +7, Saltare +15	Ascoltare +9, Nuotare +17, Osservare +9
Clima/Terreno:	Qualsiasi foresta, collina, montagna, pianura e sotterraneo	Qualsiasi acquatico
Organizzazione:	Solitario o coppia	Solitario, coppia o banco (3-5)
Grado di Sfida:	10	10
Tesoro:	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Sempre neutrale	Sempre neutrale
Avanzamento:	27-48 DV (Grande)	31-60 DV (Enorme)

Olfatto acuto (Str): Un lupo leggendario può individuare nemici che si avvicinano, scovare nemici nascosti e seguire le tracce grazie al senso dell'olfatto.

Abilità: Un lupo leggendario riceve un bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare, Muoversi Silenziosamente e Osservare, e un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi.

*Riceve anche un bonus razziale di +8 alle prove di Conoscenza delle Terre Selvagge quando segue le tracce median-
te l'olfatto acuto.

SERPENTE LEGGENDARIO

Un forte strangolatore con un potente morso velenoso, il serpente leggendario può essere trovato sott'acqua in laghi, fiumi e torrenti. Attacca solo quando minacciato.

Combattimento

Stritolare (Str): Con una prova di lotta effettuata con successo, un serpente leggendario può stritolare un avversario afferrato, infliggendo 1d8+12 danni contundenti.

Afferrare migliorato (Str): Se un serpente leggendario colpisce un avversario di taglia Grande o inferiore con un attacco col morso, infligge danni normali e tenta di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità (bonus di lotta +24). Se riesce a trattenere, può stritolare nello stesso round. Dopo, il serpente leggendario ha l'opzione di svolgere la lotta normalmente o semplicemente usare le spire per trattenere l'avversario (penalità di -20 alla prova di lotta, ma il serpente leggendario non è considerato in lotta). In entrambi i casi, per ogni prova di lotta che effettua con successo nei round successivi infligge automaticamente danni da morso e da stritolamento.

Veleno (Str): Un serpente leggendario rilascia veleno (tiro salvezza sulla Tempra CD 25) con ogni attacco col morso compiuto con successo. I danni iniziali e secondari sono gli stessi (1d8 danni alla Costituzione).

Olfatto acuto (Str): Un serpente leggendario può individuare nemici che si avvicinano, scovare nemici nascosti e seguire le tracce grazie al senso dell'olfatto.

Abilità: Un serpente leggendario riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Ascoltare, Nascondersi e Osservare, e un bonus razziale di +16 alle prove di Equilibrio. Può usare il suo modificatore di Forza o di Destrezza (quale dei due sia il migliore) per le prove di Scalare.

CAVALLO LEGGENDARIO

I cavalli leggendari non possono mai essere domati, ma solo ammansiti. Antiche storie narrano di eroi che cavalcavano queste creature, ma anche i racconti sono ora diventati molto rari.

Combattimento

Un cavallo leggendario può combattere mentre trasporta un cavaliere, ma il cavaliere non può a sua volta attaccare a meno che non superi una prova di Cavalcare (CD 10).

Olfatto acuto (Str): Un cavallo leggendario può individuare nemici che si avvicinano, scovare nemici nascosti e seguire le tracce grazie al senso dell'olfatto.

Capacità di trasporto: Per un cavallo leggendario un carico leggero è fino a 540 kg, un carico medio tra 541 e 1.080 kg e un carico pesante tra 1.081 e 1.620 kg. Un cavallo leggendario può trascinare 8.100 kg.

ORSO LEGGENDARIO

L'orso leggendario generalmente non attacca gli umani. La sua dieta consiste principalmente in vegetali e pesci.

Combattimento

Afferrare migliorato (Str): Se un orso leggendario colpisce un avversario di taglia Media o inferiore con un attacco con gli artigli, infligge danni normali e tenta di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità (bonus di lotta +32). Dopo, l'orso leggendario ha l'opzione di svolgere la lotta normalmente o semplicemente usare il tentacolo per trattenere l'avversario (penalità di -20 alla prova di lotta, ma l'orso leggendario non è considerato in lotta). In entrambi i casi, per ogni prova di lotta che effettua con successo nei round successivi infligge automaticamente danni da artiglio.

TIGRE LEGGENDARIA

La tigre leggendaria è il più feroce e il più pericoloso predatore terrestre del regno animale. Misura tra i 2,4 e i 3 metri di lunghezza e pesa fino a 270 kg.

Combattimento

Una tigre leggendaria preferisce attaccare tendendo imboscate, balzando sopra i suoi avversari.

Afferrare migliorato (Str): Se una tigre leggendaria colpisce un avversario di taglia Media o inferiore con un attacco col morso, infligge danni normali e tenta di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità (bonus di lotta +34). Se riesce a trattenere, può tentare di usare gli speroni nello stesso round. Dopo, la tigre leggendaria ha l'opzione di svolgere la lotta normalmente o semplicemente usare le mandibole per trattenere l'avversario (penalità di -20 alla prova di lotta, ma la tigre leggendaria non è considerata in lotta). In entrambi i casi, per ogni prova di lotta che effettua con successo nei round successivi infligge automaticamente danni da morso.

Balzo (Str): Se una tigre leggendaria carica, può compiere un attacco completo (compreso un tentativo di colpire con gli speroni, vedi sotto) anche se si è già mossa.

Sperone (Str): In qualsiasi round in cui una tigre leggendaria riesce a trattenere un avversario (vedi "Afferrare migliorato", sopra), può compiere due attacchi con gli speroni (+29 in mischia) con le zampe posteriori per 2d6+5 danni ognuno. La tigre leggendaria può anche tentare di usare gli speroni quando balza su un avversario.

Olfatto acuto (Str): Una tigre leggendaria può individuare nemici che si avvicinano, scovare nemici nascosti e seguire le tracce grazie al senso dell'olfatto.

Abilità: Una tigre leggendaria riceve un bonus razziale di +8 sia alle prove di Muoversi Silenziosamente che di Nascondersi. "In aree di erba alta o fitto sottobosco, il bonus di Nascondersi aumenta a +16.

SQUALO LEGGENDARIO

Lo squalo leggendario caccia qualsiasi cosa riesca a trovare in mare.

Combattimento

Afferrare migliorato (Str): Se uno squalo leggendario colpisce un avversario di taglia Grande o inferiore con un attacco col morso, infligge danni normali e tenta di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità (bonus di lotta +39). Se riesce a trattenere, può anche tentare di ingoiare nello stesso round. In alternativa, lo squalo leggendario ha l'opzione di svolgere la lotta normalmente o semplicemente usare la bocca per trattenere l'avversario (penalità di -20 alla prova di lotta, ma lo squalo leggendario non è considerato in lotta). In entrambi i casi, per ogni prova di lotta che effettua con successo nei round successivi infligge automaticamente danni da morso.

Ingoiare (Str): Uno squalo leggendario può ingoiare una creatura di taglia Grande o inferiore effettuando con successo una prova di lotta (bonus di lotta +39), purché abbia già quell'avversario tra le mandibole (vedi "Afferrare migliorato", sopra). Una volta all'interno dello squalo leggendario, l'avversario subisce 2d8+13 danni contundenti più 1d8+4 danni da acido per round dallo stomaco dello squalo. Una prova di lotta effettuata con successo permette alla creatura ingoiata di arrampicarsi fuori dallo stomaco e di ritornare nella bocca dello squalo, dove un'altra prova di lotta riuscita è necessaria per liberarsi. In alternativa, una creatura ingoiata può tentare di aprirsi una strada con gli artigli oppure con un'arma leggera perforante o tagliente. Infliggendo almeno 50 danni allo stomaco (CA 18) in questo modo crea un'apertura abbastanza grande da permetterle di fuggire. Una volta che è usci-

ta una singola creatura ingoiata, gli spasmi muscolari richiudono il buco; quindi, un altro avversario ingoiato deve farsi anche lui strada per conto suo. Lo stomaco di uno squalo leggendario può contenere fino a 2 avversari Grandi, 8 Medi, 32 Piccoli o 128 Minuscoli o inferiori.

Olfatto affinato (Str): Uno squalo leggendario può notare le creature grazie all'olfatto acuto in un raggio di 54 metri e individuare sangue nell'acqua fino a una distanza di 1,6 km.

ARACNIDE MAGICO

Bestia magica Grande

Dadi Vita: 16dl0+48 (136 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 12 m, scalare 6 m

CA: 18 (-1 taglia, +2 Des, +7 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 16

Attacchi: Morso +24 in mischia e 2 artigli +17 in mischia

Danni: Morso 1d8+8, artiglio 1d4+2

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

Attacchi speciali: Morso disgiuntivo, morso potenziato, ragnatela di forza, ghermire oggetto

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, RD 40/+4, individuazione del magico, visione crepuscolare, salto rapido, RI 35

Tiri salvezza: Temp +13, Rifl +12, Voi +5

Caratteristiche: For 18, Des 14, Cos 16, Int 13, Sag 11, Car 21

Abilità: Equilibrio +10, Nascondersi +14, Osservare +21, Saltare +19, Scalare +11

Talenti: Arma Focalizzata (morso), Disarmare Migliorato, Maestria, Multiattacco, Sbilanciare Migliorato

Clima/Terreno: Qualsiasi montagna, foresta o sotterraneo

Organizzazione: Solitario, coppia o nido (10-40)

Grado di Sfida: 12

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 17-30 DV (Grande); 31-45 DV (Enorme) il

Gli aracnidi magici banchettano con l'energia arcana immagazzinata negli oggetti magici e nelle creature che usano incantesimi, risucchiando da essi la magia nel processo.

Un aracnide magico sembra un bizzarro ragno allungato. Le zampe affusolate sono lunghe 3 metri e il piatto corpo dorato è ricoperto di pelose placche di chitina. Il mostro ha tremende zanne seghettate che terminano in sottili punte affilate. Dalle fauci sgocciola in continuazione saliva spumeggiante.

COMBATTIMENTO

Un aracnide magico percepisce la presenza di oggetti magici e attacca qualsiasi creatura che ne trasporti uno. Generalmente per prima cosa tenta di immobilizzare i nemici con la sua ragnatela di forza, poi si avvicina per nutrirsi, bevendo prima la magia più forte. I nemici che sfuggono alle sue ragnatele

vengono morsi e artigliati. Se in inferiorità numerica, un aracnide magico si sposta rapidamente per ghermire tutti gli oggetti magici visibilmente esposti, poi fugge verso la sua tana per nutrirsi in pace.

Morso disgiuntivo (Sop): Un oggetto magico morso da un aracnide magico (vedi la sezione sugli attacchi agli oggetti nel Capitolo 8 del *Manuale del Giocatore*) deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà (CD 23) o diventare istantaneamente un oggetto non magico. Un aracnide magico che si nutre di un artefatto ha una probabilità del 33% di distruggere l'oggetto. Se lo distrugge, deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 25) o morire all'istante per una schiacciante ingestione di energia magica.

Un incantatore o una creatura con capacità soprannaturali o magiche che viene morsa da un aracnide magico deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 23) o perdere la capacità di lanciare incantesimi o di usare le sue capacità magiche per 1d2 round.

Morso potenziato (Str): Le zanne di un aracnide magico funzionano come armi +4.

Ragnatela di forza (Sop): Un aracnide magico può spruzzare filamenti flessibili di invisibile forza appiccicosa contro un singolo bersaglio di taglia Media o inferiore fino a una distanza di 6 metri. Un tiro salvezza sui Riflessi (CD 23) effettuato con successo permette al bersaglio di evitare la ragnatela; il fallimento significa che la creatura è bloccata e intralciata (penalità di -2 ai tiri per colpire e penalità di -4 alla Destrezza). Una ragnatela di forza è immune ai danni di tutti i tipi dalla maggior parte degli incantesimi, compresi *disintegrare*. Tuttavia, *disintegrazione* distrugge immediatamente una ragnatela di forza, ed è anche vulnerabile agli effetti di una *sfera annientatrice* o di una *verga della cancellazione*. Siccome le ragnatele di forza si estendono nel Piano Etereo, hanno effetto anche sulle creature eterree. Una ragnatela di forza si dissolve dopo 1d4 ore.

Ghermire oggetto (Str): Un aracnide magico può sottrarre un oggetto magico apertamente visibile a un avversario con un tentativo riuscito di disarmare, che l'oggetto sia o meno un'arma. Non può rimuovere parti di armatura o altri oggetti che siano attaccati in molteplici punti, ma può ghermire con sufficiente violenza da strappare una singola cinghia o altro legaccio: la cinghia di un avversario a cui è appesa una bacchetta, ad esempio.

Individuazione del magico (Sop): Un aracnide magico può vedere aure magiche nella sua linea di visuale fino a una distanza di 36 metri. Percepisce immediatamente la forza dell'aura di ogni oggetto magico ed effetto magico che individua.

Salto rapido (Str): Un aracnide magico può compiere un salto da fermo come azione gratuita.

Abilità: Un aracnide magico riceve un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi, un bonus razziale di +6 alle prove di Saltare e un bonus razziale di +12 alle prove di Osservare.



ARBUSTO MALIGNO

Vegetale Piccolo

Dadi Vita: 1d8+1 (5 pf)

Iniziativa: +1

Velocità: 6 m

CA: 15 (+1 taglia, +1 Des, +3 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 14

Attacchi: 2 artigli +0 in mischia

Danni: Artiglio 1d3-1 più veleno

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

Attacchi speciali: Veleno

Qualità speciali: Immunità parziale ad armi perforanti, tratti dei vegetali

Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +1, Vol +0

Caratteristiche: For 8, Des 13, Cos 12, Int 5, Sag 11, Car 4

Abilità: Ascoltare +4, Muoversi Silenziosamente +5, Nascondersi +10, Osservare +4

Talenti: Abilità Focalizzata (Nascondersi)

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno temperato e sotterraneo

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 1/3

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre caotico malvagio

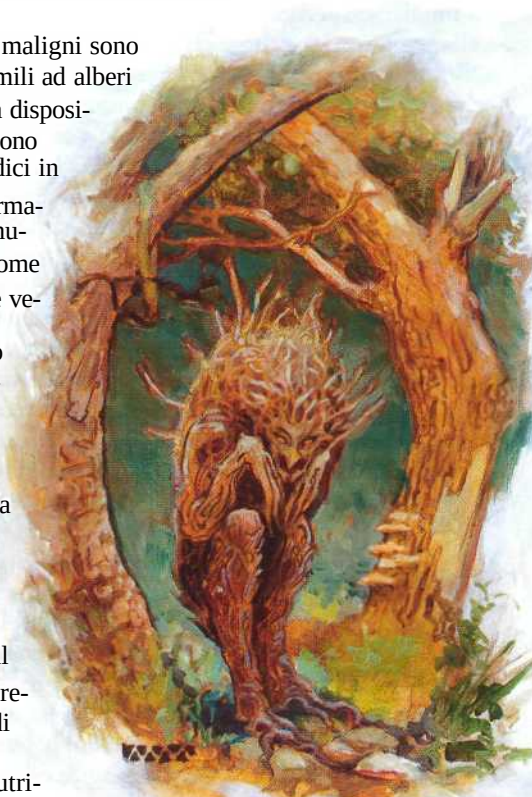
Avanzamento: 2-3 DV (Piccolo)

Gli arbusti maligni sono creature simili ad alberi di malvagia disposizione. Possono mettere radici in terreno normale e trarre nutrimento come un comune vegetale, e in questo caso assomigliano molto a un cespuglio legnoso. Ma questi mostri hanno una particolare bramosia per il sangue, e preferiscono di gran lunga quello al nutrimento mediante fotosintesi. In effetti, un arbusto maligno che vive sottoterra deve trarre sostentamento dal sangue, poiché non ha modo di ricevere la luce del sole.

Un arbusto maligno di norma è alto quasi 1 metro. I rami privi di foglie si intrecciano per creare una forma umanoide.

I saggi credono che i primi arbusti maligni siano cresciuti dai semi dell'Albero di Gulthias, che germogliò da un palletto di legno usato per uccidere un antico vampiro. Invece di produrre frutti, gli arbusti maligni si riproducono mediante il loro sistema di radici, come i pioppi.

Gli arbusti maligni parlano il Silvano.



COMBATTIMENTO

Gli arbusti maligni generalmente si riuniscono in un gruppo, tentando di mimetizzarsi nella vegetazione naturale di un'area (o nei cumuli di detriti o legna da ardere) fino a che non compare una preda conveniente. In particolare, amano nascondersi vicino ad accampamenti o pozze d'acqua, dove spesso possono cogliere di sorpresa le prede.

Veleno (Str): Un arbusto maligno rilascia veleno (tiro salvezza sulla Tempra CD 11) con ogni attacco con gli artigli compiuto con successo. I danni iniziali sono 1 danno alla Forza; nei casi non dannosi secondari.

Tratti dei vegetali (Str): Un arbusto maligno è immune a veleni, sonno, paralisi, stordimento e metamorfosi. Non è soggetto a colpi critici o effetti di influenza mentale. La creatura ha anche visione crepuscolare.

Abilità e talenti: Un arbusto maligno ottiene abilità e talenti come un folletto.

ASPERI

Bestia magica Grande (Freddo)

Dadi Vita: 4dlO+8 (30 pf)

Iniziativa: +1

Velocità: 18 m, volare 9 m (buona)

CA: 13 (-1 taglia, +1 Des, +3 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 13

Attacchi: 2 zoccoli +4 in mischia e morso -1 in mischia

Danni: Zoccolo 1d6+1, morso 1d6

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

Qualità speciali: Sottotipo del freddo, scurovisione 18 m, schivare frecce, caduta morbida, visione crepuscolare, cavalcare il vento, telepatia, schivare prodigioso, immunità al vento

Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +5, Voi +2

Caratteristiche: For 13, Des 12, Cos 15, Int 13, Sag 12, Car 10

Abilità: Ascoltare +10, Conoscenza delle Terre Selvagge +8, Intimidire +7, Osservare +10

Talenti: Attacco in Volo, Sensi Acuti

Clima/Terreno: Qualsiasi montagna

Organizzazione: Solitario, coppia, scuderia (3-4) o mandria (5-20)

Grado di Sfida: 4

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale buono

Avanzamento: 5-6 DV (Medio)

Alla prima occhiata, un asperi non sembra altro che un cavallo insolitamente bello. Un individuo asperi può essere bianco, grigio o bruno grigiastro, con una graziosa e fluente criniera di colore argentato, bianco o grigio chiaro. Una criniera secondaria dello stesso colore della prima si estende dalle spalle della creatura lungo il retro delle zampe davanti. A differenza dei tipici cavalli, gli asperi sono bestie magiche intelligenti. Vivono nel freddo permanente dei remoti picchi montani, dove galoppo attraverso i ghiacciai e i cieli frigidissimi. Sfruttando i venti dominanti e volando con essi, gli asperi possono muoversi ancora più velocemente nel cielo di quanto non gli permetta la loro normale velocità in volo. La loro capacità di "cavalcare il vento" in questo modo gli ha fatto guadagnare il nome comune di destrieri del vento.

Il tipico asperi appartiene a un branco con fino a venti membri, ma trascorre la maggior parte del tempo vagando nel cielo da solo o con solo uno o due compagni scelti. Gli

ippogrifi e i grifoni, i nemici mortali degli asperi, non vengono quasi mai incontrati nelle montagne in cui vivono i destrieri del vento, siccome gli asperi che sono molto più intelligenti si prendono la briga di scacciarli o ucciderli. Agli asperi non piacciono neppure i roc, ma vanno molto d'accordo con i pegasi. Tuttavia, le amicizie di lunga data tra asperi e pegasi sono scarse, poiché i cavalli alati raramente si avventurano nelle fredde altitudini montuose in cui vivono i destrieri del vento.

Se catturato quando è ancora molto giovane e allevato con rispetto e considerazione, un asperi può essere addestrato come destriero. Qualsiasi potenziale cavaliere deve però capire che un asperi cavalcatura non è un semplice animale; è un essere intelligente e senziente con opinioni e idee personali, che pretende di essere trattato come tale. In nessuna circostanza un asperi tollererà un cavaliere che sia caotico o malvagio. Un paladino potrebbe convincere un destriero del vento adulto a servirlo come cavalcatura permanente, ma gli asperi completamente cresciuti di solito accettano di portare dei cavalieri solo per brevi periodi, siccome attribuiscono un notevole valore alla loro indipendenza.

Gli asperi con 5 o più DV sono molto rari. Tali creature hanno la pelle iridescente che brilla come la neve e criniera e coda dalle sfumature di arcobaleno.

COMBATTIMENTO

Gli asperi sono creature inoffensive per natura. Grazie alla loro grande velocità, la loro normale risposta al pericolo è semplicemente di volare via. Come molti cavalli, tuttavia, possono combattere ferocemente quando stimolati. In combattimento, generalmente scalciano e sferzano con gli zoccoli anteriori e mordono con le potenti mandibole.

Gli asperi preferiscono combattere dall'aria, cosa che fornisce loro un significativo vantaggio contro gli avversari a terra, nelle giuste condizioni. Vicino alle dimore montuose, gli asperi cercano sempre opportunità di attaccare gli intrusi quando questi ultimi sono sul bordo di un baratro o intenti a muoversi su strette sporgenze. I destrieri del vento sfruttano combinazioni di cariche, spinte, attacchi in volo e attacchi per sbilanciare (tutti mentre sono in volo) per costringere i nemici sui precipizi o nei crepacci dei ghiacciai. Di solito preferiscono usare la loro velocità e manovrabilità per evitare il combattimento fino a che le circostanze non sono a loro favore.

Sottotipo del freddo (Str): Un asperi è immune ai danni da freddo ma subisce danni raddoppiati dal fuoco a meno che

non sia permesso un tiro salvezza per dimezzare i danni. In quel caso, la creatura subisce danni dimezzati col successo e danni raddoppiati col fallimento.

Schivare trecce (Str): Un asperi in volo ottiene un bonus per schivare di +2 alla CA contro tutti gli attacchi con proiettili durante qualsiasi turno in cui compie un'azione di movimento. Se ha un cavaliere, anch'egli ottiene il bonus, il bonus dura fino al turno successivo dell'asperi.

Caduta morbida (Mag):

Un asperi può usare *caduta morbida* fino a quattro volte al giorno. 4° livello dell'incantatore.

Cavalcare il vento

(Sop): Questa capacità è simile all'effetto dell'*incantesimocamminare nell'aria* sotto molti aspetti. Quando un asperi usa cavalcare il vento, ottiene un movimento bonus (+30 cm alla velocità di volare per ogni 1,6 km/h del vento dominante) quando si muove con venti più veloci di 32 km/h. I venti contrari non rallentano la creatura, ma non forniscono alcun movimento bonus.

Un asperi che trasporta un cavaliere galoppa attraverso l'aria così armoniosamente che il cavaliere può lanciare incantesimi senza effettuare prove di Concentrazione, purché l'asperi non attacchi né compia improvvise manovre aeree.

Telepatia (Sop): Un asperi può comunicare con qualsiasi creatura abbia un punteggio di Intelligenza di almeno 1 mediante una forma di telepatia. Questa comunicazione ha un raggio di azione di 18 metri, e la sua complessità è limitata dal punteggio di Intelligenza dell'altra creatura.

Schivare prodigioso (Str): Grazie ai suoi soprannaturali sensi acuti, un asperi mantiene il bonus di Destrezza alla CA quando viene colto alla sprovvista, e non può essere attaccato ai fianchi.

Immunità al vento (Str): I venti, siano essi magici o naturali, non hanno alcun effetto su un asperi a meno che questi non scelga di cavalcarli per guadagnare movimento extra (vedi "Cavalcare il vento", sopra). Questo beneficio si applica ugualmente alle burrasche montane, alle tempeste magiche, ai turbini dementali e ad altri effetti simili.

ADDESTRARE UN ASPERI

I giovani asperi valgono 7.000 mo a capo. Crescono e maturano alla stessa velocità dei cavalli. Un addestratore professionista chiede 2.000 mo per allevare un asperi o per addestrarlo come cavalcatura.

Addestrare un asperi richiede una prova effettuata con successo di Addestrare Animali (CD 22 per un asperi giovane, CD 29 per un adulto) e la collaborazione volontaria della creatura. Un asperi può combattere mentre trasporta un cavaliere, ma il cavaliere non può attaccare a sua volta, a meno che non effettui con successo una prova di Cavalcare.



Capacità di trasporto: Per un asperi un carico leggero è fino a 67,5 kg, un carico medio tra 68 e 135 kg e un carico pesante tra 136 e 202 kg. A differenza di molte cavalcature volanti, un asperi può volare con un carico medio o pesante, grazie alla sua capacità di cavalcare il vento.

AUTOMA

Un automa è una creatura costruita per il lavoro o la guerra. Sebbene il costruito sia superficialmente simile a un golem, un automa in realtà è abbastanza diverso. È costruito con parti meccaniche a orologeria e animato mediante potenti magie d'ombra. Anche se la consapevolezza d'ombra di un automa a volte rende difficile per la creatura interagire con il mondo fisico, comunque esso può essere un avversario temibile.

COMBATTIMENTO

Come i golem, gli automi sono combattenti privi di intelletto ma tenaci. Siccome non mostrano alcuna emozione in combattimento, non vengono provocati facilmente. Gli automi non usano armi, anche se viene loro ordinato di farlo. Invece, colpiscono sempre con i loro arti, che sono di per sé formidabili armi.

Un automa segue gli ordini del suo creatore. La creatura può essere comandata direttamente dal suo creatore se quest'ultimo si trova entro 18 metri e se l'automa può sia vederlo che sentirlo. Se privo di comando, un automa segue le sue ultime istruzioni al meglio delle sue capacità, anche se restituisce qualsiasi attacco diretto contro di lui. Di solito, il creatore dà all'automa una semplice serie di istruzioni (come "Rimani in quest'area e

attacca tutte le creature che entrano", oppure "Attacca tutte le creature bipedi che vedi", oppure "Suona un gong e attacca", e così via) per governarne le azioni in sua assenza.

Tratti dei costrutti: Un automa è immune a effetti di influenza mentale, veleni, sonno, paralisi, stordimento, malattie, effetti mortali, effetti necromantici e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra, a meno che non funzioni anche sugli oggetti. La creatura non è soggetta a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchi di caratteristica, risucchi di energia o morte per danno massiccio. Non può guarire se stesso ma può essere curato mediante riparazione. Non può essere rianimato né resuscitato. Un automa ha scurovisione (raggio di azione 18 metri).

Inaffidabile (Str): La consapevolezza d'ombra di un automa è solo quasi reale, come la consapevolezza di una creazione quale il simulacro. Di conseguenza la creatura a volte è lenta a reagire ai cambiamenti dell'ambiente circostante. All'inizio di ogni round in cui un automa tenta di agire, tirare 1d20. Con un risultato di 11 o superiore, agisce normalmente; altrimenti, non compie alcuna azione.



	Polverizzatore Costrutto Medio	Martellatore Costrutto Medio
Dadi Vita:	3d10 (16 pf)	5d10 (27 pf)
Iniziativa:	+0	+0
Velocità:	12 m	6 m
CA:	21 (+11 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 21	21 (+11 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 21
Attacchi:	2 schianti +7 in mischia	Schianto +10 in mischia
Danni:	Schianto 1d6+5	Schianto 2d8+10
Eaccia/Portata:	1,5 m per 1,5 m/1,5 m	1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali:	Strillo sonoro	—
Qualità speciali:	Vista cieca 12 m, tratti dei costrutti, inaffidabile	Tratti dei costrutti, inaffidabile
Tiri salvezza:	Temp +1, Rifl +1, Voi +0	Temp +1, Rifl +1, Vol +0
Caratteristiche:	For 21, Des 11, Cos -, Int -, Sag 9, Car 4	For 25, Des 11, Cos -, Int -, Sag 9, Car 4
Clima/Terreno:	Qualsiasi terreno e sotterraneo	Qualsiasi terreno e sotterraneo
Organizzazione:	Solitario, coppia o squadra (3-5)	Solitario, coppia o squadra (3-5)
Grado di Sfida:	3	3
Tesoro:	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Sempre neutrale	Sempre neutrale
Avanzamento:	4-8 DV (Medio); 9 DV (Grande)	6-8 DV (Medio); 9-15 DV (Grande)

POLVERIZZATORE

L'automa polverizzatore era in origine costruito come macchina mineraria. Il suo strillo sonoro era pensato per indebolire la pietra, e i suoi cunei per finire il lavoro di triturlarla. Grazie alla sua capacità di vista cieca, questo costrutto è particolarmente efficace sottoterra.

Un polverizzatore assomiglia vagamente a un'aragosta metallica con quattro zampe e con cunei dotati di spuntoni al posto delle chele. Invece della testa, ha un'apertura rotonda in cima al corpo da cui emette i suoi attacchi sonori.

Combattimento

Quando attacca, un polverizzatore solitario di solito scatena il suo strillo sonoro, poi si avvicina per usare i suoi attacchi di schianto contro qualsiasi nemico che si stia ancora muovendo. Squadre di queste creature rappresentano una formidabile minaccia sul campo di battaglia, siccome uno o più possono restare indietro e strillare ogni round mentre gli altri si avventano sui nemici.

Strillo sonoro (Str): Una volta per round come azione standard, un polverizzatore può emettere un cono di energia sonora lungo 9 metri. Ogni cosa all'interno del cono subisce 1d8 danni sonori. Inoltre, ogni creatura all'interno del cono che fallisce un tiro salvezza sulla Tempra (CD 13) è stordita per 1 round. (Questo valore incorpora un bonus razziale di +5 alla CD del tiro salvezza.)

Vista cieca (Str): Un polverizzatore è cieco, ma manovra e combatte bene quanto una creatura dotata di vista mediante l'uso di onde sonore, come quelle del pipistrello. Questa capacità lo rende capace di individuare oggetti e creature entro 12 metri. Il polverizzatore generalmente non ha bisogno di effettuare prove di Ascoltare o Osservare per notare le creature entro il raggio di azione della sua vista cieca. Un incantesimo *silenzio* nega questa capacità.

MARTELLATORE

L'automa martellatore è una macchina da guerra bipede dall'aspetto vagamente umano adattato da un altro automa che era stato pensato per la costruzione e il sollevamento di carichi pesanti. Una delle due braccia della creatura termina con un massiccio artiglio o tenaglia, l'altra con un martello ancora più massiccio.

Combattimento

I martellatori non sono costruiti per artistiche manovre tattiche, ma sono comunque avversari spaventosi. Sul campo di battaglia, i comandanti semplicemente direzionano intere squadre di questi costrutti contro i nemici e li lasciano andare.

Il potente braccio-martello che da al martellatore il suo nome è un aggeggio pericoloso: pesante, solido e letale. Il braccio-tenaglia viene usato principalmente per sollevare oggetti. Il costrutto può attaccare con un solo braccio alla volta, e sebbene possa sfruttare gli schianti di entrambe le braccia, preferisce usare il braccio-martello per tutti i suoi attacchi.

AVOLAKIA

Aberrazione Grande

Dadi Vita: 10d8+30 (75 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 6 m

CA: 18 (-1 taglia, +3 Des, +6 deviazione), contatto 18, colto alla sprovvista 15

Attacchi: Morso +10 in mischia e 8 artigli +8 in mischia

Danni: Morso 2d6+4 più veleno, artiglio 1d4+2

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

Attacchi speciali: Veleno, capacità magiche, *suggestione*

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, *aura difensiva*, resistenza al fuoco 10, immunità, rigenerazione 4, RI 21

Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +6, Voi +12

Caratteristiche: For 19, Des 16, Cos 17, Int 16, Sag 21, Car 22

Abilità: Concentrazione +14, Diplomazia +18, Intimidire +8, Percepire Inganni +18, Raggiare +14, Sapienza Magica +11

Talenti: Capacità Magica Rapida, Incantesimi in Combattimento, Multiattacco, Riflessi da Combattimento, Schivare

Clima/Terreno: Sotterraneo

Organizzazione: Solitario, coppia, banda (3-8) o tribù (4-24 avolakia più 3-30 zombi, 2-12 wight e 1-6 mummie)

Grado di Sfida: 10

Tesoro: Monete standard, beni standard, doppio degli oggetti

Allineamento: Generalmente neutrale malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio



L'avolakia è una nauseante creatura che combina i peggiori aspetti di un verme, una piovra e un insetto. Ha un'intelligenza eccezionale ed è incredibilmente saggio e facondo. Gli avolakia sono esperti nell'infiltrarsi nelle società umanoidi per una varietà di scopi nefasti.

Un avolakia è alto 3 metri. Il corpo vermiforme è pallido e grigio, luccicante di una chiara bava gialla. La creatura si sostiene da sola e si muove su una serie di sei tentacoli pieni di ventose, ognuno dei quali termina con un occhio giallo multisfaccettato. La "testa" consiste in una guaina carnosa che ospita tre crudeli mandibole uncinato. Otto lunghe braccia da ragno culminanti in minuscoli artigli insettoidi che sembrano quasi mani umane protrudono da una serie di creste circa a metà del corpo della creatura. Un avolakia puzza di muffa e putrefazione.

Sebbene possano digerire le carni morte o vive, gli avolakia trovano entrambe disgustose e ricorrono a tali sostanze solo in circostanze disperate. Preferiscono mangiare carne non morta: presa "fresca" dai fianchi di uno zombi è la migliore.

Gli avolakia parlano il loro linguaggio (una lingua gutturale e bavo-

sa). Molti di essi capiscono anche il Sottocomune e altri linguaggi, anche se non possiedono l'apparato vocale per parlarle. Tuttavia, con la sua capacità magica *autometamorfosi* un avolakia può assumere una forma che è in grado di parlare qualsiasi linguaggio desideri. Questa capacità potenzia anche le sue capacità di camuffamento e l'aiuta a tendere imboscate ad avversari imprudenti.

COMBATTIMENTO

Un avolakia preferisce lanciare incantesimi o usare capacità magiche da una certa distanza mentre i suoi scagnozzi non morti combattono in mischia con il nemico. Se costretto alla mischia, un avolakia usa il suo morso velenoso e flagella con i suoi otto artigli. Occasionalmente, la creatura potrebbe scegliere di usare il veleno contro uno o più nemici, allora assume forma umanoide e usa la sua capacità *suggestione* per piegarli alla sua volontà.

Veleno (Str): Un avolakia rilascia veleno (tiro salvezza sulla Tempra CD 18) con ogni attacco col morso effettuato con successo. I danni iniziali sono 1d6 danni alla Saggezza e i danni secondari sono 2d6 danni alla Saggezza.

Capacità magiche: A volontà - *autometamorfosi* (solo forma umanoide), *distuggere non morti*, *fermare non morti*, *incuti paura*, *individuazione del magico*, *lettura del magico*, *mano magica*, *mono spettrale*, *riposo inviolato*, *tocco del ghoul*, *tocco gelido*; 3 volte al giorno - *animare morti*, *creare non morti*, *debolezza*, *tocco del vampiro*. 14° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 16 + livello dell'incantesimo.

Suggestione (Mag): Quando è in forma umanoide, un avolakia ha una voce melodiosa e ipnotica. Parlando in modo suadente a qualsiasi creatura nel raggio di azione che comprenda le parole pronunciate, l'avolakia può creare un effetto identico a quello di un incantesimo *suggestione* rapido (10° livello dell'incantatore; tiro salvezza sulla Volontà CD 19). Un avversario in contatto visivo con la creatura mentre compie la sua suggestione subisce una penalità di -2 al tiro salvezza. L'avolakia può usare questa capacità un numero di volte al giorno pari al suo modificatore di Carisma (di solito sei volte al giorno).

Aura difensiva (Mag): Un avolakia ha un bonus di deviazione +6 alla Classe Armatura. Questa capacità è sempre attiva.

Resistenza al fuoco (Str): La bava che un avolakia trasuda costantemente gli garantisce una resistenza al fuoco di 10. Aiuta anche la creatura a fuggire più facilmente (vedi "Abilità", sotto).

Immunità (Sop): A causa delle sua stretta collaborazione con i non morti, l'avolakia ha sviluppato l'immunità a freddo, malattie, risucchi di energia e paralisi.

Rigenerazione (Str): Un avolakia subisce danni normali da acido, fuoco ed elettricità.

Abilità: A causa della bava che trasuda costantemente, un avolakia ottiene un bonus di competenza +10 alle prove di Artista della Fuga.

SOCIETA' DEGLI AVOLAKIA

Gli avolakia si riuniscono in piccole tribù nei più profondi recessi della terra. Si divertono a creare e modificare non morti di ogni genere, che usano sia come nutrimento che per difendersi. Gli avolakia chierici sfruttano al meglio l'incantesimo *creare non morti superiori* per creare mummie, spettri, vampiri e fantasmi. Spesso armano questi non morti superiori con armi e armature magiche e oggetti meravigliosi per farsi aiutare nella difesa del territorio degli avolakia.

La maggior parte degli avolakia ha iniziato ad adorare

Kyuss, una quasi-divinità poco conosciuta. Nonostante il fatto che lo status divino del loro dio non gli permetta di garantire incantesimi, molti avolakia chierici sono piuttosto potenti, poiché traggono i loro incantesimi da una qualche fonte sconosciuta. Gli avolakia sono così ansiosi di elevare Kyuss allo status di divinità completa che reclutano attivamente nuovi seguaci del suo culto. Le creature di solito stabiliscono insediamenti sotto le comunità delle razze di superficie, poi usano le loro capacità *autometamorfosi* e *suggestione* per infiltrarsi nelle aree bersaglio. Spesso un gruppo di avolakia si infila in un'istituzione religiosa locale e tenta di assumere il controllo dei rituali funerari della comunità. Se ci riescono, gli avolakia hanno accesso a moltissimi cadaveri che possono usare per creare altri non morti. Inoltre, gli avolakia camuffati sono in una posizione perfetta per corrompere membri scelti della comunità e lentamente indottrinarli sul culto di Kyuss.

Gli avolakia interagiscono anche con varie razze del Sottosuolo. In alcune, come i drow, si infiltrano allo stesso modo delle razze di superficie. Con altre, come i mind flayer, propongono apertamente delle alleanze per il mutuo beneficio dei due gruppi. Un tipico accordo tra mind flayer e avolakia stabilisce che entrambi i gruppi debbano cacciare e catturare esseri intelligenti. I mind flayer consumano i cervelli delle sfortunate vittime, poi passano i corpi agli avolakia, che li usano per creare non morti. Ma tali alleanze alla fine tendono a sfaldarsi, sia quando i mind flayer schiavizzano i prigionieri per lunghi periodi prima di consumarne i cervelli, che quando gli avolakia uccidono alcuni mind flayer per creare creature non morte molto più potenti.

PERSONAGGI AVOLAKIA

La classe preferita di un avolakia è lo stregone, ma anche gli avolakia chierici sono abbastanza comuni, e i capi tribali sono sempre chierici di Kyuss. Gli avolakia incantatori di qualsiasi tipo tendono a interessarsi alla magia necromantica. Sebbene possano scegliere da uno qualsiasi dei domini di Kyuss (Inganno, Magia, Male o Morte), la maggior parte sceglie Male e Morte.

il livello effettivo del personaggio (LEP) di un PG avolakia è pari al suo livello di classe +15; quindi, un avolakia stregone di 1° livello ha un LEP di 16 ed è l'equivalente di un personaggio di 16° livello.

BANSHEE

Non morto Medio (Incorporeo)

Dadi Vita: 26dl2 (169 pf)

Iniziativa: +7

Velocità: Volare 24 m (buona)

CA: 16 (+3 Des, +3 deviazione), contatto 16, colto alla sprovvista 13

Attacchi: Tocco incorporeo +16 in mischia

Danni: Tocco incorporeo 1d8/19-20 più 1d4 risucchio di Carisma

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

Attacchi speciali: Risucchio di Carisma, aspetto spaventoso, lamento

Qualità speciali: *Individuazione dei viventi*, sottotipo incorporeo, RI 28, rallentare vegetali, tratti dei non morti

Tiri salvezza: Temp +8, Rifl +11, Voi +19

Caratteristiche: For -, Des 17, Cos -, Int 16, Sag 15, Car 17

Abilità: Acrobazia +16, Ascoltare +24, Cercare +23, Equilibrio +5, Nascondersi +13, Orientamento +7, Osservare +24, Saltare +2, Scrutare +13

Talenti: Attacco Rapido, Combattere alla Cieca, Critico Migliorato (tocco incorporeo), Iniziativa Migliorata, Maestria, Mobilità, Riflessi da Combattimento, Schivare, Sensi Acuti, Volontà di Ferro

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitario, coppia o nidata (3-4)

Grado di Sfida: 17

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Generalmente neutrale malvagio

Avanzamento: 27-52 DV (Medio)

Una banshee è lo spirito di un individuo di razza umanoide egoista e dalla forte volontà. A causa della sua rabbia per la perdita della propria vita, si compiace nel provocare la morte di qualsiasi creatura vivente che incontra.

Questa creatura sembra un'immagine trasparente della forma che aveva in vita. Con il passare del tempo, l'immagine della banshee tende a diventare sfuocata e indistinta, anche se la creatura rimane riconoscibile come umanoide.

La presenza stessa di una banshee crea un velo sopra al paesaggio. La sua capacità di rallentare la crescita dei vegetali combinata con il suo lamento letale alla fine riducono il territorio circostante a una brughiera inaridita e landa desolata. Principalmente per questo motivo, molte culture considerano un improvviso inaridimento della vegetazione come un presagio di morte.

Una banshee parla il linguaggio che conosceva in vita.

COMBATTIMENTO

Le banshee odiano tutti gli esseri viventi con una furia sacrilega, e attaccano prontamente chiunque sia abbastanza folle da invadere i loro territori. Una banshee di solito usa il suo aspetto spaventoso per scacciare i nemici meno potenti, poi impiega il suo lamento terrificante una o più volte per danneggiare tutti quelli che rimangono. Alla fine, finisce gli intrusi con il risucchio di Carisma nello scontro in mischia. Se soverchiata, la creatura fugge nella terra, generalmente in una tana simile a una tomba che mantiene sotto la superficie.

Risucchio di Carisma (Sop): Un individuo colpito da una banshee deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 26) o perdere in modo permanente 1d4 punti di Carisma (o 2d4 punti in caso di colpo critico). La banshee guarisce 5 danni (10 con un colpo critico) ogni volta che risucchi il Carisma, guadagnando qualsiasi eccesso come punti ferita temporanei.

Aspetto spaventoso (Sop): Qualsiasi creatura vivente entro 18 metri che vede una banshee deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 26) o perdere in modo permanente 1d4 punti di Forza, 1d4 punti di Destrezza e 1d4 punti di Costituzione. Una creatura che supera il tiro salvezza contro questo effetto non può subire l'aspetto spaventoso della stessa banshee per 24 ore.

Lamento (Sop): Durante la notte, una banshee può scatenare un lamento mortale. Questo attacco può uccidere fino a diciotto creature viventi entro una propagazione di 9 metri centrata sulla banshee, oppure entro un cono di 18 metri che si estende dalla banshee, a scelta della creatura. Un tiro salvezza sulla Tempra effettuato con successo (CD 26) nega l'effetto. Una volta che la banshee si lamenta, deve aspettare 1d4 round prima di poterlo rifare, e non può usare il lamento per più di tre volte al giorno.

Individuazione dei viventi (Mag): Questa capacità funziona come l'incantesimo *comunione con la natura*, tranne che individua solo le creature viventi e che il raggio di azione è di 800 metri. La banshee può usare *individuazione dei viventi* fino a tre volte al giorno.

Sottotipo incorporeo: Una banshee può essere ferita solo da altre creature incorporee, armi magiche +1 o migliori, incantesimi, capacità magiche e capacità soprannaturali. La creatura ha una probabilità del 50% di ignorare qualsiasi danno da una fonte corporea, ad eccezione degli effetti di forza o degli attacchi compiuti con armi con tocco fantasma. Una banshee può passare attraverso gli oggetti solidi, ma non gli effetti di forza, a volontà. I suoi attacchi ignorano le armature naturali, le armature e gli scudi, ma i bonus di deviazione e gli effetti di forza funzionano normalmente contro di essi. Una banshee si muove sempre silenziosamente e non può essere udita con prove di Ascoltare se non lo desidera.

Rallentare vegetali (Sop): Una volta al giorno, una banshee può rallentare la crescita di tutti i vegetali normali entro un raggio di 800 metri. Questa capacità per il resto funziona come la versione "rallentare" di un incantesimo *rimpicciolire vegetali* (18° livello dell'incantatore).

Tratti dei non morti: Una banshee è immune a effetti di influenza mentale, veleni, sonno, paralisi, stordimento, malattie, effetti mortali, effetti necromantici e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra a meno che non funzioni sugli oggetti. Non è soggetta a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchi di caratteristica, risucchi di energia o morte per danno massiccio. Una banshee non può essere rianimata e la resurrezione funziona solo se è consenziente. La creatura ha scurovisione (raggio di azione di 18 metri).

BESTIA DEGLI INCUBI

Bestia magica Enorme

Dadi Vita: 15dl0+105 (187 pf)

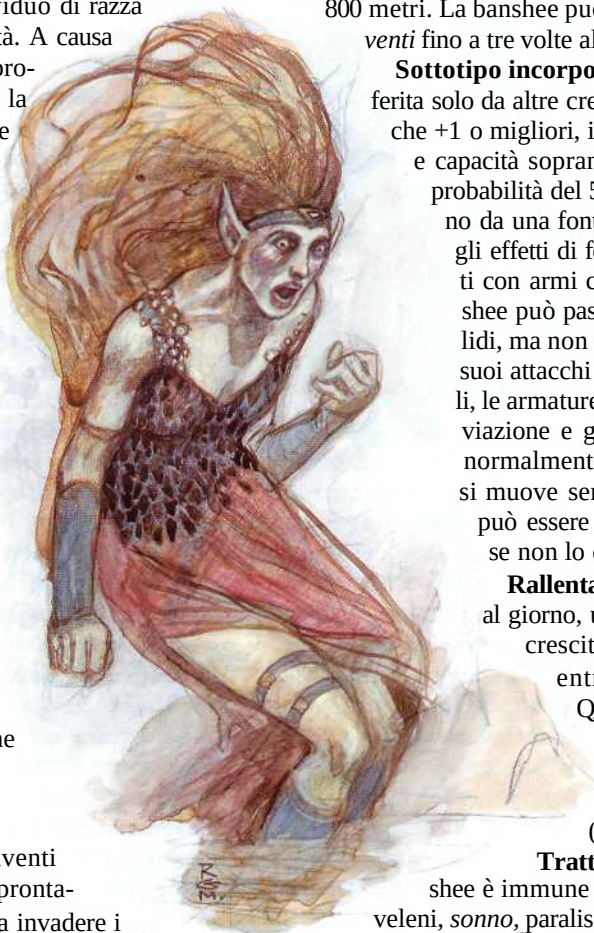
Iniziativa: +1

Velocità: 9 m

CA: 21 (-2 taglia, +1 Des, +12 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 20

Attacchi: 2 zanne +22 in mischia e 2 artigli +20 in mischia e morso +20 in mischia

Danni: Zanna 4d6+9/18-20, artiglio 2d4+14/19-20, morso 4d6+4/19-20





Faccia/Portata: 6 m per 9 m/4,5 m
Attacchi speciali: Incubi, capacità magiche, travolgere 4d6+13
Qualità speciali: Critico aumentato, scurovisione 18 m, RD 15/+1, visione crepuscolare, RI 20
Tiri salvezza: Temp +16, Rifl +10, Voi +6
Caratteristiche: For 28, Des 13, Cos 24, Int 8, Sag 13, Car 11
Abilità: Osservare +13, Saltare +24
Talenti: Attacco Poderoso, Critico Migliorato (zanna), Multiattacco

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 15
Tesoro: 1/10 monete; 50% beni; 50% oggetti
Allineamento: Sempre caotico malvagio
Avanzamento: 16-30 DV (Enorme); 31-45 DV (Mastodontico)

Con un'indole tanto malvagia quanto la sua reputazione, non stupisce che una bestia degli incubi semini il terrore ovunque vada.

Una bestia degli incubi è alta almeno 6 metri sulle quattro zampe. Ogni dito culmina in un artiglio lungo 90 cm. Le mandibole sono piene di denti lunghi 30 cm e ai lati hanno zanne ricurve delle dimensioni di lance da cavalieri. La pelle spessa e robusta di una bestia degli incubi generalmente è grigia scura con chiazze blu, viola o marroni in mezzo a ciuffi di materia ossea. Gli occhi rossi, ognuno grosso come la testa di un uomo, brillano nell'oscurità.

La bestia degli incubi preferisce stabilire la propria tana in una caverna remota. Trascorre la maggior parte del tempo in cerca di cibo, e tende a cacciare in una sola area fino a che non si sono esaurite le riserve di cibo. A quel punto, di solito si iberna per un periodo che dura fino a un anno, quindi si risveglia in uno stato di fame vorace.

Questo mostro non ha alcun interesse per i tesori, né ri-

porta spesso le prede nella sua tana, a meno che la vittima non sia così grande da non poter essere consumata tutta in una volta. Una bestia degli incubi spesso mangia inavvertitamente i tesori insieme ai loro possessori, così che a volte nella tana della creatura saltano fuori oggetti di valore in un secondo momento.

Le bestie degli incubi parlano Abissale.

COMBATTIMENTO

Ben pochi mostri, a parte i draghi, sono pericolosi quanto una bestia degli incubi. La creatura attacca qualunque cosa le sembri commestibile con denti, zanne e artigli, infliggendo massicce quantità di danni mediante la sua capacità di critico aumentato. E nonostante tutti quei danni potenziali, le sue armi più pericolose sono le sue capacità magiche.

Incubi (Sop): Forse l'arma più potente della bestia degli incubi è quella da cui deriva il suo nome. Tutte le creature intelligenti che si addormentano nel raggio di 16 km da una bestia degli incubi devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà (CD 17) o subire incubi orribili e particolarmente vividi in cui vengono inseguite e uccise da mostri, demoni, nemici crudeli o da qualunque cosa temano. Per il resto l'effetto è lo stesso di un incantesimo *incubo* (15° livello dell'incantatore; tiro salvezza sulla Volontà CD 17), con la differenza che un incantesimo *dissolvi il male* lanciato su una vittima non stordisce la bestia degli incubi. Un *rimuovi maledizione* o un *dissolvi magie* lanciato con successo nega l'effetto. Una volta che una creatura ha subito l'effetto di questa capacità oppure ha effettuato con successo il tiro salvezza, non può più subire il potere degli incubi di quella bestia degli incubi per 24 ore.

Capacità magiche: 2 volte al giorno - *catena di fulmini*, *disintegrazione*, *dissolvi magie*, *evoca mostri V*, *fulmine*, *muro di fuoco*, *nube incendiaria*, *nube mortale*, *palla di fuoco*, *porta dimensionale* (raggio di azione di 300 m), *riscaldare il metallo*. 10° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 10 + livello dell'incantesimo.

Travolgere (Str): Come azione standard durante il suo turno ad ogni round, una bestia degli incubi può travolgere gli avversari almeno di una categoria di taglia più piccoli di lei, compiendo un salto in corsa da una distanza fino a 10,5 metri. Questo attacco infligge 4d6+13 danni contundenti. Un avversario travolto può tentare un attacco di opportunità con una penalità di -4 o un tiro salvezza sui Riflessi (CD 26) per dimezzare i danni.

Critico aumentato (Str): Una bestia degli incubi minaccia un colpo critico con un tiro per colpire naturale di 19-20 con una qualsiasi delle sue armi naturali.

BESTIA LUNARE

Aberrazione Enorme

Dadi Vita: 18d8+90 (171 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 9 m, scalare 3 m

CA: 17 (-2 taglia, +2 Des, +7 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 15

Attacchi: 10 speroni da tentacolo +21 in mischia

Danni: Sperone da tentacolo 4d6+10

Faccia/Portata: 3 m per 3 m/4,5 m

Attacchi speciali: Mordere 4d8+10, stritolare 3dl0+15, aura di paura, afferrare migliorato, capacità magiche

Qualità speciali: Visione a 360°, scurovisione 18 m, RI 22

Tiri salvezza: Temp +11, Rifl +8, Voi +12

Caratteristiche: For 30, Des 15, Cos 21, Int 8, Sag 9, Car 18
Abilità: Ascoltare +20, Cercare +3, Osservare +18, Scalare +16
Talenti: Attacco Poderoso, Riflessi da Combattimento, Volontà di Ferro

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 16

Tesoro: 1/10 di monete; 50% beni; 50% oggetti più 1 pietra lunare

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 19-27 DV (Enorme); 28-36 DV (Mastodontico)

La bestia lunare è un avversario feroce, tenace e decisamente terrificante. Il semplice vederne una può far fuggire forti avventurieri a gambe levate, e il combattere realmente contro una di esse è una sfida ben oltre le capacità di molti, se non degli eroi più potenti. Sfortunatamente, a causa dei legami del mostro con certi congegni magici, alcuni avventurieri si ritrovano inavvertitamente (e spesso fatalmente) coinvolti con una bestia lunare.

Siccome le bestie lunari sono attive solo di notte e di solito sono invisibili, le descrizioni dei testimoni oculari tendono ad essere piuttosto confuse. In realtà, il corpo di una bestia lunare è una massa vagamente cilindrica di carne gelatinosa, di solito alta tra 6 e 9 metri. L'altezza è variabile; anche una singola bestia a volte cambia dimensioni da un'apparizione alla successiva. In una bestia lunare non si riesce distinguere una testa, né un davanti o dietro, né un sopra o sotto: è ugualmente a suo agio con qualsiasi orientamento. Il tronco è circondato ad ogni estremità da un anello di tentacoli. Ogni anello ha un numero di tentacoli pari a $1 + 1/2$ dei Dadi Vita della bestia lunare, arrotondati per difetto. (Le bestie lunari avanzate potrebbero avere più tentacoli, e di conseguenza più attacchi con speroni da tentacolo, rispetto alla varietà standard con 18 DV) Questi tentacoli sono ricoperti di ganci e uncini per prendere oggetti o prede, e servono anche come metodi di locomozione per la bestia lunare. Per muoversi, la creatura con i tentacoli afferra oggetti fissati e si trascina in avanti. Il corpo è coperto da una viscosa sostanza oleosa. Quattro anelli, ognuno consistente in otto steli oculari flessibili, retrattili e lunghi 30 cm, sono posizionati sopra e sotto ogni anello di tentacoli.

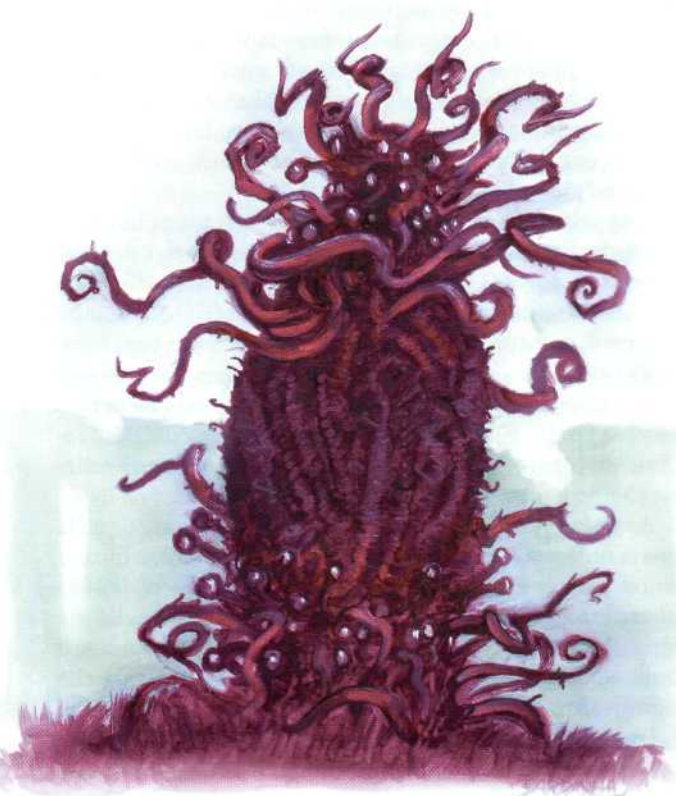
Nonostante le dimensioni immense, una bestia lunare può schiacciare il suo corpo molle per farlo passare attraverso un'apertura piccola quanto un quadrato di 1,5 per 1,5 metri. Dovunque passi, lascia dietro di sé un'evidente scia di fanghiglia luccicante. Le bestie lunari sono invisibili la maggior parte del tempo, ma il loro orribile odore e i rumori che producono quasi costantemente rendono nota la loro presenza a creature buone osservatrici.

COMBATTIMENTO

Una bestia lunare sfrutta la capacità *invisibilità migliorata* per rimanere invisibile anche in combattimento. In battaglia, una bestia lunare preferisce colpire, afferrare e stritolare. Può usare fino a sette tentacoli contro un singolo bersaglio.

Mordere (Str): Con una prova di lotta effettuata con successo, una bestia lunare può tentare di mordere un avversario afferrato (+21 in mischia), infliggendo $4d8+5$ danni taglienti per ogni colpo riuscito. Una bestia lunare non può usare il suo attacco col morso contro una creatura che non ha già afferrato.

Stritolare (Str): Con una prova di lotta effettuata con successo, una bestia lunare può stritolare un avversario af-



ferrato, infliggendo $3d10+15$ danni contundenti.

Aura di paura (Str): Una bestia lunare emana in continuazione un effetto di paura in un raggio di 18 metri, centrato su di sé. Qualsiasi creatura all'interno dell'area che fallisce un tiro salvezza sulla Volontà (CD 23) è paralizzata dalla paura per $2d6$ round. Un nuovo tiro salvezza è necessario ogni volta che una creatura potenzialmente influenzata giunge nel raggio di azione della bestia lunare.

Afferrare migliorato (Str): Se una bestia lunare colpisce un avversario che è almeno una categoria di taglia più piccolo di lei con un attacco con gli speroni da tentacolo, infligge danni normali e tenta di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità (bonus di lotta +31). Se riesce a trattenere, stritola automaticamente e può tentare di mordere l'avversario afferrato nello stesso round. Dopo, la bestia lunare ha l'opzione di svolgere la lotta normalmente o semplicemente usare un singolo tentacolo per trattenere l'avversario (penalità di -20 alla prova di lotta, ma la bestia lunare non è considerata in lotta). In entrambi i casi, per ogni prova di lotta che effettua con successo nei round successivi infligge automaticamente danni da sperone di tentacolo e da stritolamento e permette un altro tentativo di mordere.

Capacità magiche: A volontà - *dissolvi magie, fulmine, invisibilità migliorata, nube di nebbia*; 1 volta al giorno - *catena di fulmini, disintegrazione, evoca mostri VI, immagine speculare, nube mortale, palla di fuoco, tempesta di ghiaccio, tentacoli neri di Evard*. 18° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 14 + livello dell'incantesimo.

Visione a 360° gradi (Str): Una bestia lunare può vedere in tutte le direzioni contemporaneamente. Grazie a questa capacità, ottiene un bonus razziale di +4 alle prove di Cercare e Osservare, e non può essere attaccata ai fianchi.

PIETRE LUNARI

In generale, le bestie lunari non vogliono avere nulla a che fare col mondo. Sono ben contente di rimanere nascoste

nelle loro tane remote, sognando le loro case native (ovunque si trovino) e avventurandosi fuori solo di tanto in tanto per procurarsi del cibo. Ma ognuna di queste creature è legata indissolubilmente a un oggetto chiamato "pietra lunare": una gemma rara e insolita che assomiglia a una perla. Alcuni oggetti magici e gioielli molto costosi a volte contengono pietre lunari.

Una volta in possesso di una creatura, una pietra lunare si fa strada in modo lento e insidioso nella psiche del suo possessore. Dopo 1d6+3 settimane, il possessore deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà (CD 30) oppure diventare così attaccato all'oggetto contenente la pietra lunare da rifiutare di cederlo ad ogni costo. Nel corso di una campagna, questa ossessione può non essere riconosciuta per parecchio tempo, e il possessore potrebbe non esserne coscientemente consapevole fino a che non si verifica una situazione che richiederebbe la separazione dall'oggetto.

A quel punto, però, la bestia lunare che è legata a quella pietra lunare si risveglia, si allontana dalla sua tana, e inizia a rintracciare la gemma, il suo scopo finale è di recuperare la pietra lunare, uccidere il possessore e poi tornare nella sua tana. Stranamente, il mostro sembra non interessarsi per nulla alla pietra lunare di per sé; il suo unico desiderio è che nessun altro la possieda. Infatti, è abbastanza probabile che la bestia lunare abbandoni l'oggetto con la pietra lunare appena recuperato da qualche parte durante il viaggio di ritorno alla tana. L'oggetto potrebbe poi giacere dimenticato per anni prima che un altro sfortunato avventuriero lo scopra a sua volta e faccia ricominciare da capo l'orribile ciclo.

BOGGLE

Umanoide mostruoso Piccolo

Dadi Vita: 4d8 (18 pf)

Iniziativa: +9

Velocità: 12 m, scalare 9 m

CA: 18 (+1 taglia, +5 Des, +2 naturale), contatto 16, colto alla sprovvista 13

Attacchi: 2 artigli +5 in mischia e morso +0 in mischia

Danni: Artiglio 1d4, morso 1d4

Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/4,5 m

Attacchi speciali: Afferrare migliorato, squartare 2d4

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, porta dimensionale, RD 5/+1, resistenza al fuoco 5, unto, olfatto acuto

Tiri salvezza: Temp +1, Rifi +9, Voi +3

Caratteristiche: For 10, Des 21, Cos 11, Int 5, Sag 8, Car 6

Abilità: Artista della Fuga +17, Muoversi Silenziosamente +10, Nascondersi +11, Scalare +8, Svuotare Tasche +12

Talenti: Iniziativa Migliorata

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitario, coppia o gruppo (3-5)

Grado di Sfida: 3

Tesoro: 50% monete, 50% beni (nessun oggetto)

Allineamento: Generalmente caotico neutrale

Avanzamento: 5-8 DV (Piccolo); 9-12 DV (Medio)

I boggle sono astuti necrofagi farfuglianti che si comportano proprio come alcune specie di scimmie. Non ap-

prezzano i tesori, ma amano collezionare oggetti luccicanti come monete, pietre preziose e gioielli, insieme a lucidi pezzi di spazzatura. Inoltre, possono spesso essere tentati con cibo e dolci.

Un boggle è un umanoide alto 90 cm e completamente glabro dotato di una pelle gommosa. Ha una grande testa calva e bulbosa, orecchie enormi e parti del corpo sproporzionate, anche se i dettagli esatti variano da un individuo all'altro. Per esempio, il naso di un boggle potrebbe essere grande e aquilino, largo e piatto, o non esistente tranne che per i buchi delle narici. Braccia, gambe, mani, piedi, torso e addome variano da affusolati a giganteschi ma sono quasi sempre deformi. Il colore della pelle può essere di qualsiasi sfumatura dal grigio scuro al nero bluastro. Un boggle può allungare o comprimere il corpo e gli arti fino a livelli notevoli, che spiega la sua impressionante portata.

I boggle hanno il loro rudimentale linguaggio di grugniti e fischi.

COMBATTIMENTO

I boggle sono una massa di codardi. Essi dileggiano, offendono e borbottano nel loro linguaggio farfugliante, ma sempre da una certa distanza. Se sanno che degli intrusi si stanno avvicinando, spesso usano la capacità di unto per rendere scivolosa una sezione di pavimento in anticipo, così da poter rubare facilmente le chincaglierie da chiunque cada. Quando costretto allo scontro, un boggle preferisce scalare una parete e saltare dall'alto sulla preda, in modo da poter sfruttare al meglio i suoi artigli posteriori per squartare.

Afferrare migliorato (Str): Se un boggle colpisce un avversario fino a una categoria di taglia più grande di lui con un attacco con gli artigli, infligge danni normali e tenta di iniziare una lotta come azione gratuita

senza provocare un attacco di opportunità (bonus di lotta +5). Se colpisce con entrambi gli artigli, può anche squartare nello stesso round, il boggle ha l'opzione di svolgere la lotta normalmente o semplicemente usare gli artigli per trattenere l'avversario (penalità di -20 alla prova di lotta, ma il boggle non è considerato in lotta). In entrambi i casi, per ogni prova di lotta che effettua con successo nei round successivi infligge automaticamente danni da artiglio.

Porta dimensionale (Mag): Un boggle può usare porta dimensionale fino a sei volte al giorno. 7° livello dell'incantatore.

Unto (Sop): A volontà, un boggle può secernere dalla pelle una sostanza oleosa, vischiosa e non infiammabile.

Questa capacità funziona come l'incantesimo *unto* tranne che il raggio di azione è di contatto, la durata è 1 round per ogni Dado Vita del boggle (4 round per la creatura



AL

tipica) e la CD del tiro salvezza sui Riflessi è 12. Generalmente, un boggle usa questa capacità per rendere unta una sezione di pavimento o di muro, anche se può usarla in qualsiasi modo in cui può essere usato l'incantesimo. Questo fluido oleoso rende anche il boggle più difficile da trattenere (vedi "Abilità", sotto). I boggle sono immuni agli effetti di questa sostanza.

Squartare (Str): Se un boggle colpisce un singolo bersaglio con entrambi gli artigli, si attacca al corpo dell'avversario e ne dilania le carni. Questo attacco infligge 2d4 danni.

Olfatto acuto (Str): Un boggle può individuare nemici che si avvicinano, scovare nemici nascosti e seguire le tracce grazie al senso dell'olfatto.

Abilità: Grazie alla sua pelle perennemente oleosa, un boggle ottiene un bonus razziale di +10 alle prove di Artista della Fuga.

BOGUN

Costrutto Minuscolo

Dadi Vita: 2dl0 (11 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 6 m, volare 15 m (buona)

CA: 15 (+2 taglia, +3 Des), contatto 15, colto alla sprovvista 12

Attacchi: Foglie urticanti +1 in mischia

Danni: Foglie urticanti 1d4-2 più veleno

Faccia/Portata: 75 cm per 75 cm /0 cm

Attacchi speciali: Veleno

Qualità speciali: Trattati dei costrutti

Tiri salvezza: Temp +0, Rifl +3, Voi +1

Caratteristiche: For 7, Des 16, Cos -, Int 8, Sag 13, Car 11

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno (di solito foresta)

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 1

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale (lo stesso del creatore)

Avanzamento: 3-6 DV (Minuscolo)

Un bogun è un piccolo servitore naturale creato da un druido. Come un omuncolo, è un'estensione del suo creatore. Quindi, ha lo stesso allineamento e legame con la natura del suo padrone.

Un bogun ha l'aspetto di un cumulo di concime vagamente umanoide, il creatore determina i suoi tratti precisi, ma la tipica versione è alta all'incirca 45 cm e ha un'apertura alare di 60 cm. La pelle è ricoperta di ortiche e rametti. Anche carapaci di insetti, piume, scaglie e altri detriti di foresta possono far parte della sua forma.

Un bogun non combatte particolarmente bene, ma può compiere qualsiasi azione semplice, come attaccare, portare un messaggio o aprire una porta o una finestra. Principalmente, la creatura si limita a portare a termine le istruzioni del suo creatore. Poiché è conscio della propria esistenza e in qualche modo dotato di volontà, tuttavia, il suo comportamento non è intera-

mente prevedibile. In rare occasioni (5% delle volte), un bogun può rifiutare di eseguire un compito particolare. In quel caso, il creatore deve effettuare una prova di Diplomazia (CD 11) per convincere la creatura a collaborare. Il successo significa che il bogun esegue il compito come richiesto; il fallimento indica che fa esattamente l'opposto oppure rifiuta di fare qualsiasi cosa per 24 ore (a scelta del DM).

Un bogun non può parlare, ma il processo di crearne uno crea un legame telepatico con il suo creatore. Sa ciò che sa il suo creatore e può trasmettergli tutto ciò che vede e sente, fino a una distanza di 450 metri. Un bogun non si sposta mai oltre questa distanza volontariamente, anche se può essere rimosso con la forza. In tal caso, fa tutto ciò che è in suo potere per riprendere contatto con il suo creatore.

Qualsiasi attacco che distrugga un bogun infligge al suo creatore 2dl0 danni. Se il creatore viene ucciso, muore anche il bogun e il suo corpo crolla in un mucchietto di vegetazione putrescente.

COMBATTIMENTO

Un bogun ha una capacità offensiva molto scarsa, siccome il suo scopo principale è di portare a termine piccoli compiti. Ciononostante, è in grado di attaccare, su ordine del creatore oppure per autodifesa.

Un bogun di solito cerca di evitare il combattimento scappando. Se gli viene impedito di fuggire, attacca sfiorando gli avversari con le sue foglie urticanti velenose.

Veleno (Str): Le foglie urticanti di un bogun rilasciano un irritante veleno (tiro salvezza sulla Tempra CD 11) con ogni attacco compiuto con successo. I danni iniziali e secondari sono gli stessi (1d6 danni alla Destrezza). Il creatore di un bogun è immune al suo veleno.

Tratti dei costrutti: Un bogun è immune a effetti di influenza mentale, veleni, sonno, paralisi, stordimento, malattie, effetti mortali, effetti necromantici e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra, a meno che non funzioni anche sugli oggetti. La creatura non è soggetta a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchi di caratteristica, risucchi di energia o morte per danno massiccio. Sebbene sia fatto di materiale vegetale, un bogun non è un vegetale e quindi non è soggetto a incantesimi che hanno effetto solo su vegetali o creature vegetali. Non può guarire se stesso ma può essere curato mediante riparazione. Non può essere rianimato né resuscitato. Un bogun ha scurovisione (raggio di azione 18 metri).

COSTRUZIONE

A differenza di un omuncolo, un bogun viene creato con materiali naturali reperibili in qualsiasi foresta. Quindi, non c'è alcun costo in monete d'oro per la sua creazione. Tutti i materiali usati diventano parti permanenti del bogun.



Il creatore deve essere almeno di 7° livello e possedere il talento Creare Oggetti Meravigliosi per fare un bogun. Prima di lanciare qualsiasi incantesimo, il creatore deve tessere una forma fisica dal materiale vegetale vivente (o quasi vivente) che contenga poi l'energia magica. Anche un pezzo del corpo del creatore, come pochi capelli o peli o una goccia di sangue, deve essere incorporato in questo grezzo manichino. Il creatore può assemblare il corpo personalmente o assoldare qualcun altro per farlo. Creare il manichino richiede una prova di Artigianato (costruire cesti) o di Artigianato (tessitura) (CD 12).

Una volta che il corpo è finito, il creatore deve animarlo mediante un prolungato rituale magico che richiede una settimana per essere completato. Egli deve lavorare per almeno 8 ore ogni giorno in completa solitudine in una foresta; ogni interruzione da parte di un'altra creatura senziente disfa la magia. Se il creatore sta tessendo personalmente il corpo della creatura, quel procedimento e il rituale possono essere eseguiti insieme.

Quando non lavora attivamente al rituale, il creatore deve riposare e non può compiere nessun'altra attività se non mangiare, dormire o parlare. Perdere anche solo un giorno fa sì che il procedimento fallisca. A quel punto, il rituale deve essere ricominciato da capo, anche se il corpo precedentemente assemblato e la foresta possono essere riutilizzati.

L'ultimo giorno del rituale, il creatore deve lanciare personalmente *controllare vegetali*, *scolpire legno* e *creare bogun* (vedi sotto). Questi incantesimi possono provenire da fonti esterne, come pergamene, piuttosto che essere preparati, se il creatore lo preferisce.

CREARE BOGUN

Evocazione (Creazione)

Livello: Drd 1

Componenti: V, S, M, PE

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Contatto

Effetto: Costrutto Minuscolo

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Creare bogun permette all'incantatore di infondere magia vivente in un piccolo manichino che ha creato da materiale vegetale. Questo è l'incantesimo finale del procedimento per creare un bogun. Vedi la descrizione del bogun, sopra, per maggiori dettagli.

Componente materiale: Il manichino da cui viene creato il bogun.

Costo in PE: 25 PE.

BRADIPO DELLE FORESTE

Bestia Grande

Dadi Vita: 14dl0+70 (147 pf)

Iniziativa: +5

Velocità: 12 m, brachiazione 12 m, scalare 18 m

CA: 21 (-1 taglia, +5 Des, +7 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 16

Attacchi: 2 artigli +16 in mischia e morso +11 in mischia

Danni: Artiglio 2d4+7, morso 2d8+3

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

Attacchi speciali: Afferrare migliorato, ingoiare

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, visione crepuscolare, immunità ai veleni, olfatto acuto

Tiri salvezza: Temp +14, Rifl +14, Vol +5

Caratteristiche: For 25, Des 20, Cos 21, Int 2, Sag 12, Car 9

Abilità: Ascoltare +7, Muoversi Silenziosamente +8*, Osservare +6*, Scalare +15*

Clima/Terreno: Foreste calde

Organizzazione: Solitario, coppia o famiglia (3-5)

Grado di Sfida: 11

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 15-21 DV (Grande); 22-42 DV (Enorme)

il territoriale bradipo delle foreste è un cacciatore notturno che abita nelle foreste e nelle giungle tropicali. Questa creatura non è la bestia dai movimenti lenti che implica il suo nome; infatti, possiede riflessi rapidi come il fulmine e può viaggiare via terra alla stessa rapida velocità che ha attraverso gli alberi. È particolarmente amante della carne di halfling.

Essendo alto 2,4 metri, un bradipo delle foreste è una bestia muscolosa con una grossa bocca piena di denti. Le sue tremende mandibole sostengono una fila di sproporzionati denti davanti appuntiti come spilli. Ognuno degli arti di un bradipo delle foreste termina con tre dita dotate di enormi artigli ricurvi. Il colore della pelliccia varia dal verde oliva al marrone.

I bradipi delle foreste comunicano tra di loro sfruttando grida acute e grugniti.

COMBATTIMENTO

Il bradipo delle foreste generalmente attacca balzando sulla preda con una raffica frenetica di attacchi col morso e con gli artigli. Le famiglie di bradipi delle foreste spesso cacciano insieme, usandone uno



come esploratore per attirare le prede tra gli alberi dove il resto del gruppo aspetta per compiere un'imboscata.

Afferrare migliorato (Str): Se un bradipo delle foreste colpisce un avversario che è almeno una categoria di taglia più piccolo di lui con entrambi gli attacchi con gli artigli, infligge danni normali e tenta di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità (bonus di lotta +21). Se riesce a trattenere, trasferisce l'avversario nella sua bocca come azione gratuita e colpisce automaticamente con l'attacco col morso nello stesso round. Può poi tentare di ingoiare la preda nel round successivo. In alternativa, il bradipo delle foreste ha l'opzione di svolgere la lotta normalmente o semplicemente usare le mandibole per trattenere l'avversario (penalità di -20 alla prova di lotta, ma il bradipo delle foreste non è considerato in lotta). In entrambi i casi, per ogni prova di lotta che effettua con successo nei round successivi infligge automaticamente danni da morso.

Ingoiare (Str): Un bradipo delle foreste può ingoiare una creatura che è almeno di due categorie di taglia più piccola di lui effettuando con successo una prova di lotta (bonus di lotta +21), purché l'avversario sia già nella sua bocca all'inizio del suo turno. Una volta all'interno del bradipo, l'avversario subisce 2d4+7 danni contundenti più 1d8 danni da acido per round dall'esofago del bradipo. Una prova di lotta effettuata con successo permette alla creatura ingoiata di arrampicarsi fuori dall'esofago e di ritornare nella bocca del bradipo, dove un'altra prova di lotta riuscita è necessaria per liberarsi. In alternativa, una creatura ingoiata può tentare di aprirsi una strada con gli artigli oppure con un'arma leggera perforante o tagliente. Infliggendo almeno 25 danni all'esofago (CA 20) in questo modo crea un'apertura abbastanza grande da permetterle di fuggire. Una volta che è uscita una singola creatura ingoiata, gli spasmi muscolari richiudono il buco; quindi, un altro avversario ingoiato deve farsi anche lui strada per conto suo. L'esofago di un bradipo delle foreste Grande può contenere 2 creature Piccole, 8 Minuscole, 32 Minute o inferiori.

Olfatto acuto (Str): Un bradipo delle foreste può individuare nemici che si avvicinano, scovare nemici nascosti e seguire le tracce grazie al senso dell'olfatto.

Abilità: *Un bradipo delle foreste riceve un bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente, Osservare e Scalare quando si trova in aree boschive.

BRAXAT

Umanoide mostruoso Grande

Dadi Vita: 10d8+50 (95 pf)

Iniziativa: +1

Velocità: 9 m

CA: 18 (-1 taglia, +1 Des, +8 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 17

Attacchi: Randello grande Enorme +16/+11 in mischia e incornata +10 in mischia

Danni: Randello grande Enorme 2d6+9, incornata 1d8+3

Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/3 m³

Attacchi speciali: Arma a soffio, *flagello mentale*, poteri psionici, capacità magiche

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, RD 10/+1, telepatia

Tiri salvezza: Temp +8, Rifl +8, Voi +10

Caratteristiche: For 23, Des 12, Cos 20, Int 15, Sag 12, Car 11

Abilità: Ascoltare +12, Conoscenza delle Terre Selvagge +10, Intimidire +9, Osservare +13, Saltare +11

Talenti: Arma Focalizzata (randello grande), Attacco Poderoso (B), Disarmare Migliorato, Maestria (B), Sbilanciare Migliorato, Spinta Migliorata, Volontà di Ferro

Clima/Terreno: Qualsiasi deserto o montagna

Organizzazione: Solitario, coppia, banda (3-6), compagnia militare (7-12) o tribù (20-80)

Grado di Sfida: 9

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente neutrale malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio

I braxat sono cacciatori notturni molto violenti che vagano nelle regioni montuose e desertiche. Questi pericolosi umanoidi malvagi cacciano esclusivamente esseri intelligenti, che si diletano a torturare, uccidere e poi mangiare. Il loro gusto per la carne umanoide può spingerli ad addentrarsi nei territori civilizzati, dove le prede sono abbondanti e facili da catturare.

Un braxat è un umanoide bipede simile a una lucertola, dal corpo massiccio che domina molti giganti con la sua altezza da adulto di 4,5 metri. I suoi tratti sono un incrocio di quelli di un rinoceronte e di uno scarafaggio spinoso. Sulla sommità della testa e sulla schiena sono allineate spesse placche coperte di spine, e un singolo corno massiccio spunta in mezzo alle narici.

I braxat non rispettano la legge né l'autorità, e non temono

nulla. La loro incredibile forza, le

capacità psioniche e la ri-

duzione del danno li

rendono quasi inarrestabili e

non è insolito che una

singola banda di essi

riesca a spazzare via diver-

si insediamenti umanoidi

nel corso di un anno.

Ogni tanto alcuni

sopravvissuti alle raz-

zie dei braxat si riunis-

cono e tentano di

cacciare le creature,

ma raramente ries-

cono a riscuotere la

loro vendetta. Gli

avventurieri più

esperti sono cono-

sciuti per cacciare i

braxat per puro diver-

timento, mettendo alla

prova la loro esperienza

e intelligenza contro la

rozza astuzia e le ca-

pacità psioniche

di quelle creature.

Come questi cac-

ciatori hanno scoperto

con grande sgomento, i

braxat sono alquanto competenti nel proteggersi con trappole e imboscate letali. Molte di queste battute di caccia ter-



minano con la vittoria dei braxat, ma ogni tanto qualcuna ha successo, concedendo qualche corno di braxat come trofeo per i cacciatori. Questi corni non hanno un valore intrinseco, ma gli artisti a volte intagliano intricate sculture su di essi e li vendono come oggetti d'arte.

I braxat parlano il Gigante, e alcuni tra i più civilizzati fanno lo sforzo di imparare anche il Comune.

COMBATTIMENTO

I braxat amano la caccia. Si diletano della paura delle loro vittime e gli piace prolungare l'agonia della preda pedinandola per lunghi periodi, sfruttando la telepatia per creare false speranze e poi distruggendo queste speranze con muove imboscate. In alternativa, i braxat potrebbero inviare alle loro vittime schermi telepatici, descrivendo in dettaglio il macabro destino che le attende dopo la cattura.

In combattimento, i braxat sono crudeli e astuti. Preferiscono ammorbidire gli avversari con assalti di *flagello mentale* e poteri psionici prima di avvicinarsi per ucciderli. Di solito risparmiano le loro armi a soffio per avversari particolarmente tenaci. Una volta che gli avversari hanno subito vari danni, i braxat si avventano in combattimento con i randelli grandi.

Arma a soffio (Sop): Un braxat può soffiare un cono di freddo lungo 9 metri per 3d8 danni da freddo (tiro salvezza sui Riflessi CD 20 per dimezzare). Una volta che ha usato la sua arma a soffio, la creatura deve aspettare 1d4 round prima di poterla usare di nuovo.

Flagello mentale (Mag): Questa onda sonora che annebbia la mente si estende dal braxat in un cono lungo 9 metri. Tutti i presenti nell'area devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà (CD 15) o essere storditi per 3d4 round. (Quando si utilizza il *Manuale delle Arti Psioniche*, sostituire questa capacità con il metodo di attacco *flagello mentale*, come indicato sotto.)

Poteri psionici (Mag): A volontà - porta *dimensionale*, *vuoto mentale*. 8° livello dell'incantatore (o di manifestazione); tiro salvezza CD 10 + livello dell'incantesimo.

Metodi di Attacco/Difesa: Affondo mentale, flagello mentale/scudo di pensieri, mente vuota.

Capacità magiche: A volontà - *intermittenza*; 1 volta al giorno - *confusione*, *regressione mentale*. 8° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 10 + livello dell'incantesimo.

Telepatia (Sop): Un braxat può comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura entro 1,6 km che abbia un linguaggio.

SOCIETÀ DEI BRAXAT

I braxat vivono in una società tribale in cui i maschi e le femmine hanno uguale status sociale e accesso a posizioni di comando. Ogni capo tribale deve dimostrare il proprio valore una volta all'anno in un combattimento rituale con un singolo sfidante che si sia guadagnato il diritto di contesa mediante razzie vittoriose nel corso dell'ultimo anno.

I giovani braxat sono addestrati a combattere dal momento in cui riescono a reggersi in piedi. Scontri letali tra giovani braxat per potenziali

compagne, tane o tesori sono incoraggiati per assicurare che solo i più forti e intelligenti sopravvivano per riprodursi.

Una volta che un giovane braxat viene giudicato degno di unirsi a una compagnia militare, quel gruppo diventa la sua seconda famiglia. Passare ad una compagnia militare diversa capita solo raramente: generalmente quando la maggior parte della compagnia è stata uccisa in battaglia. Gli scontri tra membri della stessa compagnia sono rigidamente proibiti, siccome la collaborazione è vitale per la riuscita della caccia. L'uccisione di un membro della propria compagnia è punibile con l'esecuzione immediata sia dell'accusato che della sua famiglia.

PERSONAGGI BRAXAT

Grazie all'affinità del braxat per la caccia, la sua classe preferita è il ranger, sebbene alcuni braxat preferiscano prendere livelli nelle classi del barbaro o del guerriero. I braxat druidi malvagi sono rari, ma non completamente sconosciuti.

Il livello effettivo del personaggio (LEP) di un PG braxat è pari al suo livello di classe +16. Quindi, un braxat ranger di 1° livello ha un LEP di 17 ed è l'equivalente di un personaggio di 17° livello.

CATOBLEPAS

Aberrazione Enorme

Dadi Vita: 6d8+30 (57 pf)

Iniziativa: +1

Velocità: 9 m

CA: 19 (-2 taglia, +1 Des, +10 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 18

Attacchi: Botta di coda +10 in mischia, o raggio mortale +3 contatto a distanza

Danni: Botta di coda 1d6+12 più stordire

Faccia/Portata: 3 m per 6 m/3 m

Attacchi speciali: Raggio mortale, stordire

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, olfatto acuto

Tiri salvezza: Temp +7, Rifi +3, Vol +6

Caratteristiche: For 26, Des 13, Cos 21, Int 2, Sag 13, Car 8

Abilità: Ascoltare +3, Conoscenza delle Terre Selvagge +3, Osservare +3, Saltare +10

Clima/Terreno: Qualsiasi palude

Organizzazione: Solitario, coppia o famiglia (3)

Grado di Sfida: 6

Tesoro: 1/10 monete, 50% beni, 50% oggetti

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 7-12 DV (Enorme); 13-18 DV (Mastodontico)



LGW

Il catoblepas è una creatura bizzarra e disgustosa che abita in tetre paludi e acquitrini. Si pensa sia il risultato di un esperimento magico andato terribilmente male. Anche se caccia per trovare carne solo di tanto in tanto, la natura letale della creatura è leggendaria.

Il corpo di un catoblepas assomiglia a quello di un bufalo rigonfio e le gambe sono tozze, come quelle di un elefante pigmeo o di un ippopotamo. La sua coda muscolosa, che può muoversi ad una velocità accecante, termina con un pomo chitinoso. La testa è appollaiata su un lungo collo sottile che può a malapena sostenerne il peso, quindi la creatura tende a tenere la testa molto bassa vicino a terra. La faccia sembra quella di un facocero, ma più brutta.

I catoblepas si accoppiano per tutta la vita, e quando se ne incontra più di uno, il gruppo è una coppia maschio e femmina oppure (probabilità del 10%) una famiglia composta da una coppia con un singolo figlio. Il giovane catoblepas di questo gruppo ha 3d8+15 DV (28 pf) e non combatte, né possiede alcuno degli attacchi speciali della creatura adulta.

I catoblepas non raccolgono tesori. Tutti gli oggetti di valore nelle vicinanze sono lì perché vittime precedenti li hanno abbandonati. La tana della creatura di solito è un'area che offre sia riparo che terreno solido, nascosto da alti cannicci o piante di palude che il catoblepas è abbastanza furbo da non consumare. Un catoblepas adulto ha ben poco da temere dagli altri abitanti della palude, ma i suoi piccoli sono vulnerabili ai predatori.

COMBATTIMENTO

Di norma, il catoblepas è un sinuoso erbivoro, che vaga nelle paludi in cerca delle canne e piante più succulente. Ma una volta al mese, di solito alla luce della luna piena, caccia per trovare carne e completare la sua dieta di canne ed erbacce. Generalmente in questo periodo si nutre di facili prede come pesci, uccelli di palude, anguille, topi, grossi anfibi, serpenti e altri animali di palude, ma è ben disposto a cacciare creature più grandi se necessario.

La creatura sfrutta al meglio la sua portata quando attacca con la coda, e non cerca mai di ingaggiare più di un nemico alla volta. Di solito riserva il suo attacco di raggio mortale per autodifesa. Una coppia di catoblepas cerca di attaccare ai fianchi un singolo bersaglio e ucciderlo prima di spostarsi ad un altro.

Raggio mortale (Sop): Il catoblepas può proiettare dai suoi occhi iniettati di sangue un sottile raggio verde fino a

48 metri di distanza. Qualsiasi creatura vivente colpita da questo raggio deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 18) o morire istantaneamente. Anche in caso di successo, il bersaglio subisce 5d6 danni. Dopo aver colpito un bersaglio, il raggio si dissolve, e l'attacco non può più essere usato per 1d4 round.

Stordire (Str): Qualsiasi creatura viva colpita dalla coda del catoblepas deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 18) o essere stordita per 1 round. (Un personaggio stordito non può agire e perde qualsiasi bonus di Destrezza alla Classe Armatura. Un attaccante ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire contro un avversario stordito.) Il successo indica che il bersaglio subisce solo i danni normali per l'attacco.

Olfatto acuto (Str): Un catoblepas può individuare nemici che si avvicinano, scovare nemici nascosti e seguire le tracce grazie al senso dell'olfatto.

CELESTIALE

I Piani Esterni che i celestiali chiamano casa ospitano una varietà di creature buone. La bontà dei celestiali è di una qualità e intensità che fa sentire molti paladini sminuiti e inadeguati.

Le creature malvagie in generale e gli immondi in particolare sono l'anatema dei celestiali. Possono anche non trascor-

rere tutte le ore di ve-

glia ad estirpare tanar'ri e baatezu da ogni angolo del multiverso, ma quando vengono affrontati da immondi di qualsiasi tipo, raramente si ritirano. I celestiali sono spesso coinvolti in prolungate guerre contro immondi di vari tipi, e gli eserciti di celestiali ogni tanto muovono battaglia contro i loro nemici. Sebbene i celestiali generalmente siano creature pacifiche, sono anche terribili nemici.

Tutti i celestiali hanno forme aggraziate, anche se il loro aspetto reale varia moltissimo. I guar-

dinal, il tipo qui presentato, tendono ad avere caratteristiche sia umanoidi che animali.

I celestiali parlano Celestiale, Infernale e Draconico.

COMBATTIMENTO

Molti celestiali sono dotati di un'ampia varietà di attacchi e capacità speciali non letali, che riservano principalmente



	Cervidal Esterno Medio (Buono)	Lupinai Esterno Medio (Buono)
Dadi Vita:	4d8+8 (26 pf)	8d8+8 (44 pf)
Iniziativa:	+3	+5
Velocità:	15 m	15 m
CA:	19 (+3 Des, +2 armatura di cuoio, +4 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 16	20 (+5 Des, +2 armatura di cuoio, +3 naturale), contatto 15, colto alla sprovvista 15
Attacchi:	2 schianti +8 in mischia e cornata +6 in mischia	2 artigli +14 in mischia e morso +9 in mischia
Danni:	Schianto ldé+4, cornata ld3+2	Artiglio ld4+6, morso ld6+3
Faccia/Portata:	1,5 m per 1,5 m/1,5m	1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali:	Caricare, capacità magiche	Aura di paura, afferrare migliorato, capacità magiche, sbilanciare
Qualità speciali:	Tratti dei celestiali, poteri del corno, tratti degli esterni	Tratti dei celestiali, schivare proiettili, RD 20/+2, tratti degli esterni, olfatto acuto
Tiri salvezza:	Temp+6, Rifi+7, Voi+7	Temp+7, Rifl+11, Vol+10
Caratteristiche:	For 18, Des 17, Cos 15, Int 12, Sag 17, Car 16	For 23, Des 20, Cos 13, Int 16, Sag 18, Car 15
Abilità:	Concentrazione +8, Equilibrio +9, Guarire +8, Intimidire +9, Saltare +19, Sapienza Magica +7	Ascoltare +17, Concentrazione +12, Empatia Animale +13, Equilibrio +16, Muoversi Silenziosamente +16, Nascondersi +16, Osservare +17, Scalare +17
Talenti:	Attacco Poderoso, Multiattacco	Attacco Poderoso, Seguire Tracce, Sensi Acuti
Clima/Terreno:	Elysium o qualsiasi foresta	Elysium o qualsiasi foresta, pianura o collina
Organizzazione:	Solitario, coppia o squadra (3-6)	Solitario, coppia o branco (3-8)
Grado di Sfida:	3	5
Tesoro:	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Generalmente neutrale buono	Generalmente neutrale buono
Avanzamento:	5-12 DV (Medio)	9-24 DV (Medio)

per quelle rare occasioni in cui devono combattere o sottomettere creature buone. Contro le creature del male o gli esseri che hanno in qualche modo scatenato la loro ira, i celestiali sono sempre pronti a scatenare la potenza completa dei loro soprannaturali poteri letali. Molti celestiali hanno anche eccellenti abilità da combattimento, e non esitano ad affrontare i loro nemici in mischia. Per essere delle creature a cui non piace uccidere, sono eccezionalmente brave a farlo.

Tutti i celestiali hanno le seguenti peculiarità.

Tratti dei celestiali: Un celestiale può parlare con qualsiasi creatura che abbia un linguaggio come se stesse usando l'incantesimo *linguaggi* (14° livello dell'incantatore; sempre attivo). È immune ad attacchi basati sull'elettricità e la pietrificazione, e ha resistenza all'acido 20 e resistenza al freddo 20. Inoltre, un celestiale ha visione crepuscolare e un bonus raziale di +4 ai tiri salvezza sulla Tempra contro i veleni.

Tratti degli esterni: Un celestiale ha scurovisione (raggio di azione 18 metri). Non può essere rianimato né resuscitato.

GUARDINAL

I guardinal sono gli abitanti deU'Elysium, proprio come i demoni (tanar'ri) lo sono dell'Abisso. Molti guardinal assomigliano a bellissimi umani muscolosi con evidenti tratti animali.

I guardinal non sono numerosi. Nell'Elysium tendono a vivere in piccoli gruppi, proteggendo il loro piano di origine da qualsiasi segno di problema mentre vagano nel suo panorama mozzafiato in bande nomadiche. Vivono con semplicità, prendendo solo il necessario dalla terra.

I guardinal non hanno alcuna tolleranza per il male o l'ingiustizia. La maggior parte di quelli che se ne vanno da Elysium lo fanno per cercare e raddrizzare questi torti. Di conseguenza, è raro trovare un guardinal che vaghi per i piani per divertimento.

CERVIDAL

I più comuni tra i guardinal deU'Elysium sono i cervidal simili a satiri. La loro dimora, Amoria, è lo strato più in alto di quel piano. I cervidal prendono con molta serietà la protezione di Amoria e raramente possono essere trovati altrove se non in periodi di gravi necessità.

Il corpo di un cervidal è magro, muscoloso e coperto da una corta pelliccia rosso scuro. A parte il suo portamento regale, la caratteristica più sorprendente della creatura è il paio di lunghe corna ricurve in cima alla testa. Un cervidal ha gli zoccoli invece dei piedi, ma le mani sono come quelle di un umano, tranne per il fatto che il retro è coperto da dure placche di corno. Questo permette di usare le mani come armi per dare pugni e compiere efficaci attacchi di schianto.

I cervidal sono pacifici e lenti all'ira, ma in periodi di necessità formano il grosso di qualsiasi esercito di guardinal. Uno contro uno, un cervidal è un degno avversario per qualsiasi baatezu o tanar'ri comparabile, ma raramente i cervidal hanno il lusso di combattere contro un eguale numero di avversari.

Combattimento

Le corna sono l'arma preferita del cervidal. Di solito inizia uno scontro caricando. Poi, usa i suoi attacchi di schianto e di cornata con profitto in mischia.

Caricare (Str): Un cervidal può abbassare la testa e caricare un avversario, colpendolo con le sue corna letali. In aggiunta ai normali benefici e pericoli di una carica, questa tattica permette al cervidal di compiere un singolo attacco di cornata che infligge ld8+6 danni.

Capacità magiche: A volontà - *benedizione, comando, individuazione del veleno, luce*; 1 volta al giorno - *blocca persone, dardo incantato, suggestione*. 9° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo.

Poteri del corno (Sop): Un cervidal può trasmettere

uno qualsiasi di parecchi effetti col solo contatto delle sue corna. Le corna possono negare qualsiasi veleno o malattia (come per gli incantesimi *neutralizza veleno* e *rimuovi malattia*) nella creatura toccata, dissolvere una illusione (come un incantesimo con bersaglio *dissolvi magie*, tranne che ha effetto solo su incantesimi della scuola di Illusione e ha successo automaticamente), o congedare (come un incantesimo *congedo*) una creatura convocata, evocata o extraplanare. Ognuno di questi poteri del corno può essere usato a volontà come azione standard. Ad eccezione di quanto indicato, tutte queste capacità funzionano come i corrispondenti incantesimi. 20° livello dell'incantatore; CD del tiro salvezza 13 + livello dell'incantesimo.

Abilità: Grazie alle sue gambe potenti, un cervidal ottiene un bonus razziale +8 alle prove di Saltare.

LUPINAL

Come indica chiaramente il nome, i lupinai sono creature mezzo-umano, mezzo-lupo. Essi sono costantemente in cerca di intrusi malvagi nel loro territorio, sia esso l'Elysium o un pezzo del Piano Materiale che hanno scelto come dimora. Rispetto a un cervidal è più probabile che un lupinai trovi una nuova casa fuori da l'Elysium e assista altri esseri nel respingere incursioni malvagie.

Forse a causa della loro società basata sul branco, i lupinai sono più legali degli altri nativi di Elysium. Nelle attività di gruppo, operano in stretta collaborazione e perfetta armonia. Anche i lupinai più solitari sono raramente a più di un'ora di distanza dai loro alleati (o anche più vicini, mediante *transizione eterea*).

Al primo sguardo, un lupinai potrebbe essere scambiato per un lupo mannaro, con il muso allungato, la pelliccia e le zampe piegate all'indietro tipiche dei canidi. Ma dove i licantropi sono selvaggi e animaleschi, i lupinai sono intelligenti, regali ed equilibrati, anche se sono rapidi all'ira e feroci quando provocati.

Combattimento

I lupinai sono eccezionalmente abili in combattimento. Usano tattiche di branco (come circondare gli avversari, inseguire i nemici e aiutare altre azioni) con grande abilità. Il loro approccio spesso comprende anche imboscate, inganni e indicazioni sbagliate.

Aura di paura (Str):

Quando un lupinai ulula, ogni creatura entro 180 metri (ad eccezione di altri celestiali) che possa sentirlo deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD :16).

In caso di fallimento, una creatura con 7 o

meno Dadi Vita cade in preda al panico per 4d6 round; una con 8 o più Dadi Vita diventa scossa per 4d6 round. Il successo fa sì che non abbia effetto sulla creatura. Una volta che una creatura ha subito l'effetto di questa capacità oppure ha effettuato con successo il tiro salvezza, non può più essere influenzata dall'ululato di quel lupinai per 24 ore.

Afferrare migliorato (Str): Se un lupinai colpisce un avversario che è almeno una categoria di taglia più piccolo di lui con un attacco col morso, infligge danni normali e tenta di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità (bonus di lotta +14). La creatura ha l'opzione di svolgere la lotta normalmente o semplicemente usare le mascelle per trattenere l'avversario (penalità di -20 alla prova di lotta, ma il lupinai non è considerato in lotta). In entrambi i casi, per ogni prova di lotta che effettua con successo nei round successivi infligge automaticamente danni da morso.

Capacità magiche: A volontà - *cambiare sembianze, intermittenza, oscurità, sfocatura, transizione eterea*; 3 volte al giorno - *cono di freddo, cura ferite leggere, dardo incantato, volare*. 8° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 12 + livello dell'incantesimo.

Sbilanciare (Str): Un lupinai che colpisce con un attacco col morso può tentare di sbilanciare l'avversario come azione gratuita (vedi "Sbilanciare" nel Capitolo 8 del *Manuale del Giocatore*) senza compiere un attacco di contatto né provocare un attacco di opportunità. Se il tentativo fallisce, l'avversario non può reagire per sbilanciare il lupinai.

Schivare proiettili (Str): Questa capacità funziona come il talento Deviare Frecce, tranne che il lupinai può schivare qualsiasi proiettile e non ha bisogno di avere le mani libere. (La creatura sta schivando, non deviando.) Questa capacità è utilizzabile tre volte per round.

Olfatto acuto (Str): Un lupinai può individuare nemici che si avvicinano, scovare nemici nascosti e seguire le tracce grazie al senso dell'olfatto.

COROLLAX

Bestia magica Minuscola

Dadi Vita: 1d10 (5 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 3 m, volare 18 m (buona)

CA: 17 (+2 taglia, +3 Des, +2 naturale), contatto 15, colto alla sprovvista 14

Attacchi: Artiglio +6 in mischia

Danni: Artiglio 1d3-5

Faccia/Portata: 75 cm per 75 cm/0 cm

Attacchi speciali: Spruzzo colorato

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, RD 5/argento, visione crepuscolare, R112

Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +5, Vol+2

Caratteristiche: For 1, Des 17, Cos 11, Int 2, Sag 14, Car 16

Abilità: Ascoltare +4, Osservare +4

Talenti: Arma Preferita (artigli)

Clima/Terreno: Foreste calde

Organizzazione: Solitario, coppia o sciame (5-20)

Grado di Sfida: 1/2

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Generalmente neutrale

Avanzamento: 2-6 DV (Minuscolo); 7-9 DV (Piccolo)

I corollax sono insettivori molesti e curiosi che abitano le fitte giungle dei climi tropicali e subtropicali. Di solito ni-



dificano in grandi colonie che comprendono diversi alberi posti molto vicino.

Queste creature colorate sono molto curiose e abbastanza socievoli. Possono fornire al viaggiatore inconsapevole parecchia compagnia e divertimento: almeno fino a che non è allarmato. A quel punto, la loro naturale reazione difensiva si scatena e di solito ne segue il caos più totale.

Un corollax ha il becco ricurvo, color grigio-nero e gli occhi neri. La colorazione del piumaggio varia parecchio, ma le piume di un maschio tipico sono un misto di rosso brillante, arancione e giallo, mentre quelle di una femmina sono marroni o grigie.

ADDESTRARE UN COROLLAX

Con una prova effettuata con successo di Addestrare Animali (CD 23), un corollax può essere addestrato ad accettare una particolare creatura (non necessariamente quella che ha effettuato la prova) come membro del suo stormo. Qualsiasi uccello così addestrato non usa il proprio attacco di spruzzo colorato contro l'individuo designato.

Questi uccelli sono anche imitatori naturali. Con una prova effettuata con successo di Addestrare Animali (CD 23), un corollax può essere addestrato a ripetere una frase particolare. Ogni uccello è in grado di ricordare fino a nove frasi diverse, sebbene ogni frase richieda una prova separata di Addestrare Animali. Tuttavia, gli uccelli non sembrano capire ciò che dicono e molti umanoidi più tardi si pentono di aver insegnato a parlare a questi precoci imitatori... in particolare quando non riescono più a far tacere la creatura.

COMPAGNI COROLLAX

Siccome è una creatura socievole, un corollax può a volte essere persuaso ad accettare la compagnia degli umanoidi a lungo termine. Se un personaggio gli offre del cibo ed effettua con successo una prova di Addestrare Animali (CD 25 se il personaggio non ha in precedenza spaventato o maltrattato l'uccello, o CD 30 altrimenti), il corollax considera il personaggio un compagno piacevole e lo accompagna volentieri in tutti i suoi viaggi. Un corollax adottato in questo modo rifiuta di allontanarsi dal personaggio finché gli sono forniti cibo, cure e parecchia attenzione. Un corollax trattato bene compie ogni sforzo per riunirsi al suo compagno se forzato alla separazione, e il compagno riceve un bonus di circostanza +2 a tutte le successive prove di Addestrare Animali che riguardano l'uccello. Se il corollax viene trattato male, se ne va e cerca di ritrovare la strada di casa.

COMBATTIMENTO

I corollax non sono aggressivi e non attaccano a meno che qualcuno non li attacchi o li molesti per primo. Se disturbato, un corollax strilla e svolazza tutt'intorno, scatenando il suo attacco di spruzzo colorato. Se costretto alla mischia, l'uccello combina entrambi gli artigli in un singolo attacco.

Spruzzo colorato (Sop): Una volta per round, un corollax può sprigionare un vivido cono di colori contrastanti. Questa capacità funziona come un incantesimo *spruzzo colorato* (1° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 13). La creatura è immune al proprio attacco di spruzzo colorato e a quelli degli altri della sua specie.

DEMONE

Negli innumerevoli, quasi infiniti reami dell'Abisso, i demoni crescono numerosi e diversi. Sebbene tutti seguano il

cammino della malvagità, i tanar'ri si distinguono come i più crudeli in assoluto all'interno della gerarchia Abissale dell'iniquità. Queste creature sono costantemente in conflitto con ogni forza del bene nell'universo, così come i diavoli e i baatezu legali malvagi dei Nove Inferi.

La fauce abissale, il predatore abissale e il distruttore abissale sono demoni depravati ma servili che possono essere incontrati al servizio di demoni più potenti, o di mortali malvagi in grado di trattare con tali esseri. Tutte e tre le creature parlano Abissale e Comune, anche se le fauci abissali e i distruttori abissali non parlano troppo chiaramente, a causa dei loro bassi punteggi di Intelligenza e delle mandibole piene di denti.

Il jovoc, il palrethee, il jarilith e il kelvezu compaiono ogni volta che i loro padroni demoniaci decidono di utilizzarli, sia nei remoti antri dei loro domini personali che all'esterno tra i mortali del Piano Materiale. Il zovvut, anche se non è un tanar'ri, serve al comando o al fianco di quelle creature. Tutti e cinque questi demoni parlano Abissale, Celestiale e Draconico.

COMBATTIMENTO

I demoni sono la ferocia personificata. Bramano di poter attaccare qualsiasi creatura, anche altri demoni, per puro divertimento. Ai demoni piace terrorizzare le proprie vittime prima di ucciderle, e spesso divorano ciò che hanno ucciso. Molti demoni possono creare oscurità, quindi di frequente ammantano i loro nemici di oscurità prima di unirsi alla battaglia.

Tutti i demoni hanno in comune le seguenti capacità.

Tratti degli esterni: Un demone ha scurovisione (raggio di azione 18 metri). Non può essere rianimato né resuscitato.

Inoltre, tutti i tanar'ri hanno in comune le seguenti capacità.

Tratti dei tanar'ri: I tanar'ri possono comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura entro 30 metri che abbia un linguaggio. Ad eccezione di quanto indicato nelle specifiche descrizioni, un tanar'ri è immune all'elettricità e ai veleni, e ha resistenza all'acido 20, resistenza al freddo 20 e resistenza al fuoco 20.

Evoca tanar'ri (Mag): Tutti i tanar'ri possono evocare altri tanar'ri in loro aiuto. Questa capacità funziona come un incantesimo *evoca mostri* del livello appropriato, tranne che ha solo una limitata probabilità di successo. Tirare un $d\%$ e confrontare il risultato con la probabilità di successo della creatura. In caso di fallimento, nessun tanar'ri risponde all'evocazione. I tanar'ri evocati ritornano automaticamente da dove sono arrivati dopo 1 ora. Un tanar'ri che sia appena stato evocato non può usare la propria capacità di evocare per 1 ora. Molti tanar'ri non usano con leggerezza la loro capacità di evocare, siccome questo fa sì che abbiano degli obblighi nei confronti delle creature evocate. In generale, la usano solo quando è necessaria per salvare le loro vite.

FAUCE ABISSALE

Una fauce abissale è una creatura disgustosa formata principalmente da denti. Il suo appetito è leggendario; si sa di una fauce che abbia consumato la parte migliore di un centauro in meno di un minuto.

Una fauce abissale ha l'aspetto di un'enorme bocca piena di denti attaccata ad alcune appendici tozze. La pelle è di una sfumatura marrone opaco.

Combattimento

Le fauci abissali servono come truppe d'assalto degli eserciti malvagi. Siccome non hanno attacchi a distanza, di solito

	Fauce abissale Esterno Medio (Caotico, Malvagio)	Predatore abissale Esterno Piccolo (Caotico, Malvagio)	Distruttore abissale Esterno Grande (Caotico, Malvagio)
Dadi Vita:	2d8+2(1l pf)	2d8+2(1l pf)	3d8+9 (22 pf)
Iniziativa:	+0	+2	+4
Velocità:	9 m	12 m	15 m
CA:	15 (+5 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 15	15 (+1 taglia, +2 Des, +2 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 13	17 (-1 taglia, +4 Des, +4 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 13
Attacchi:	Morso +5 in mischia	2 artigli +5 in mischia	Pungiglione +6 in mischia
Danni:	Morso 2d8+4	Artiglio 1d2	Pungiglione 1d4+4 più veleno
Faccia/Portata:	1,5 m per 1,5 m/1,5m	1,5 m per 1,5 m/1,5 m	1,5 m per 3 m/ 1,5 m
Attacchi speciali:	Squartare i caduti	—	Veleno
Qualità speciali:	Tratti degli esterni	Tratti degli esterni	Resistenza all'acido 20, resistenza al freddo 20, immunità ai veleni, tratti degli esterni, olfatto acuto
Tiri salvezza:	Temp +4, Rifl +3, Vol +2	Temp +4, Rifl +5, Voi +5	Temp +6, Rifl +7, Voi +4
Caratteristiche:	For 17, Des 10, Cos 13, Int 6, Sag 9, Car 8	For 10, Des 15, Cos 12, Int 13, Sag 14, Car 9	For 17, Des 19, Cos 17, Int 6, Sag 12, Car 8
Abilità:	Ascoltare +5, Osservare +1, Saltare +7, Scalare +7	Ascoltare +7, Muoversi Silenziosamente +7, Nascondersi +9, Osservare +7	Ascoltare +6, Conoscenza delle Terre Selvagge +2, Muoversi Silenziosamente +6, Osservare +4, Percepire Inganni +4, Saltare +7
Talenti:	Sensi Acuti	Arma Preferita (artiglio)	Arma Focalizzata (pungiglione)
Clima/Terreno:	Qualsiasi terreno e sotterraneo	Qualsiasi terreno e sotterraneo	Qualsiasi terreno e sotterraneo
Organizzazione:	Solitario, coppia o banda (3-5)	Solitario, coppia o banda (3-5)	Solitario, coppia o banda (3-5)
Grado di Sfida:	2	2	5
Tesoro:	Nessuno	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Sempre caotico malvagio	Sempre caotico malvagio	Sempre caotico malvagio
Avanzamento:	3-4 DV (Medio); 5-6 DV (Grande)	3-4 DV (Piccolo); 5-6 DV (Medio)	4-6 DV (Grande); 7-9 DV (Enorme)

si avventano in mischia il più velocemente possibile, dove i loro denti digrignanti fanno il resto.

Squartare i caduti (Str): Una fauce abissale ama lacerare

re i suoi nemici caduti a terra. Infligge automaticamente 2d8+4 danni addizionali a qualsiasi avversario che riesca a far cadere con un attacco in mischia.

PREDATORE ABISSALE

Questo demone è piccolo ma cattivo. Bande di predatori abissali generalmente si appostano e vanno a caccia davanti agli eserciti malvagi e ai gruppi di razziatori per cercare ed eliminare gli esploratori e le sentinelle nemiche.

Un predatore abissale sembra un gorilla calvo con grandi mani e piedi. Protuberanze fatte di corno corrono lungo la sommità della testa e la spina dorsale. Anche se in grado di camminare eretto, d'abitudine striscia su tutti e quattro gli arti, tenendo il corpo molto basso vicino al terreno.

Combattimento

I predatori abissali amano avvicinarsi furtivamente alle prede, per poi caricare come gruppo. Le loro vittime raramente hanno il tempo di dare l'allarme.



	Jovoc (Tanar'ri) Esterno Piccolo (Caotico, Malvagio)	Palrethee (Tanar'ri) Esterno Medio (Caotico, Fuoco, Malvagio)	Zovvut Esterno Medio (Caotico, Malvagio)
Dadi Vita:	4d8+18 (36 pf)	8d8+24 (60 pf)	10d8+20 (65 pf)
Iniziativa:	+2	+3	+1
Velocità:	9m	9m	9 m, volare 15 m (media)
CA:	16 (+1 taglia, +2 Des, +3 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 14	23 (+3 Des, +10 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 20	20 (+1 Des, +9 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 19
Attacchi:	2 artigli +6 in mischia e morso +1 in mischia	<i>spada lunga infuocata</i> +14/+9 in mischia, o 2 schianti +12 in mischia	2 artigli +13 in mischia
Danni:	Artiglio 1d3+1, morso 1d4	<i>spada lunga infuocata</i> 1d8+7/19-20 più 1d6 da fuoco, schianto 1d8+4	Artiglio 1d12+3
Faccia/Portata:	1,5 m per 1,5 m/1,5 m	1,5 m per 1,5 m/1,5 m	1,5 m per 1,5 m/ 1,5 m
Attacchi speciali:		Ustione demoniaca, capacità magiche	Sguardo prosciugante, capacità magiche
Qualità speciali:	Aura di punizione, RD 5/argento, guarigione rapida 5, tratti degli esterni, RI 13, <i>evocatanar'ri</i> , tratti dei tanar'ri	RD 20/+2, <i>scudo infuocato</i> , sottotipo del fuoco, tratti degli esterni, RI 18, <i>evoca tanar'ri</i> , tratti dei tanar'ri	Creare progenie, RD 20/+2, tratti degli esterni, RI 20
Tiri salvezza:	Temp +7, Rifl +6, Vol +4	Temp +9, Rifl +9, Vol +7	Temp +9, Rifl +8, Vol +10
Caratteristiche:	For 12, Des 15, Cos 16, Int 7, Sag 10, Car 7	For 19, Des 16, Cos 16, Int 13, Sag 12, Car 11	For 17, Des 13, Cos 15, Int 14, Sag 16, Car 14
Abilità:	Ascoltare +7, Cercare +3, Nascondersi +8, Osservare +7, Percepire Inganni +3	Ascoltare +6, Cercare +12, Diplomazia +10, Conoscenze (una qualsiasi) +12, Intimidire +2, Nascondersi +9, Osservare +8, Percepire Inganni +12, Raggiare +10, Sapienza Magica +6,	Ascoltare +13, Concentrazione +12, Diplomazia +6, Intimidire +4, Muoversi Silenziosamente +11, Nascondersi +11, Osservare +18, Percepire Inganni +16, Raggiare +10, Sapienza Magica +8, Scrutare +11
Talenti:	Robustezza (x2)	Arma Fecalizzata (<i>spada lunga</i>), Maestria, Schivare	Mobilità, Schivare, Sensi Acuti
Clima/Terreno:	Qualsiasi terreno e sotterraneo	Qualsiasi terreno e sotterraneo	Qualsiasi terreno e sotterraneo
Organizzazione:	Solitario, coppia o banda (3-4)	Solitario	Solitario o squadra (1 più 2-4 wight)
Grado di Sfida:	5	8	9
Tesoro:	Standard	Nessuno	Standard
Allineamento:	Sempre caotico malvagio	Sempre caotico malvagio	Sempre caotico malvagio
Avanzamento:	5-8 DV (Piccolo); 9-12 DV (Medio)	9-12 DV (Medio)	11-16 DV (Medio)

DISTRUTTORE ABISSALE

Il distruttore abissale è un ibrido grottesco: parte demone, parte iena e tutto oscenità. Anche se le sue origini esatte non sono conosciute, gli studiosi concordano che probabilmente sia il risultato di demoniaca lussuria, che non ha limiti e che risulta in tutti i tipi di incroci bizzarri.

Un distruttore abissale ha occhi funesti e mandibole allungate piene di denti sproporzionati. Chiazze di pelle scagliosa si intravedono attraverso l'ispida pelliccia arruffata e una fila di spine ricurve fuoriesce dalla colonna vertebrale. La lunga coda bitorzoluta è dotata di un pericoloso pungiglione. Un esemplare adulto di qualsiasi sesso è alto 1,5 metri al garrese, misura circa 3 metri dal muso alla base della coda e pesa circa 900 kg.

Combattimento

Questi demoni sono noti per essere di indole malvagia e aggressiva. Tendono ad attaccare qualsiasi cosa vedano o percepiscano con l'olfatto, colpendola ripetutamente con i loro pungiglioni.

Nonostante i loro denti dall'aspetto terrificante, i distruttori abissali non usano i loro attacchi col morso. Le loro deboli mandibole sono utili solo per lacerare le carni delle prede che hanno già ceduto ai loro pungiglioni velenosi.

Veleno (Str): Un distruttore abissale rilascia veleno (tiro salvezza sulla Tempra CD 14) con ogni attacco di pungiglione compiuto con successo. I danni iniziali e secondari sono gli stessi (2d6 danni alla Forza).

Olfatto acuto (Str): Un distruttore abissale può individuare nemici che si avvicinano, scovare nemici nascosti e seguire le tracce grazie al senso dell'olfatto.

JOVOC

Questi maligni piccoli immondi dal cuore nero erano nati per creare sofferenza. La loro capacità di infliggere agli altri i danni che loro subiscono li rende inestimabili nelle prime linee degli eserciti di tanar'ri. Un'unità di jovoc può assorbire ripetuti colpi e incantesimi dal nemico e continuare a sopravvivere per esigere una vendetta punitiva.

Un jovoc è una creatura alta 1,2 metri, rigonfia e glabra dall'aspetto umanoide. Assomiglia al cadavere ammaccato e logorato di uno gnomo lasciato troppo a lungo a marcire nel calore estivo, e il fetore che emana dalla sua pelle nuda aggiunge credibilità a questa impressione. La pelle è blu scura o nera e gli occhi sono vacanti pozze nere. Ognuna delle braccia della creatura termina con una mano a tre dita con lunghe unghie rosse, per sempre macchiate dal colore del sangue.

Combattimento

I jovoc non sono particolarmente intelligenti, ma sono rapidi e hanno esperienza nel compiere imboscate, poiché sanno sfruttare al meglio la loro taglia piccola. Anni di addestramento ed esperienza hanno loro insegnato come trarre vantaggio delle loro capacità di aura di punizione e di guarigione rapida. Spesso adottano una strategia mordi e fuggi, assaltando un gruppo di nemici per provocare più danni possibili, e poi scappando via per qualche round per curarsi.

In alternativa, i jovoc che combattono in coppie o terzetti possono utilizzare la loro tattica preferita. Appostandosi appena fuori dalla portata dei loro nemici (preferibilmente nascosti dall'oscurità, da un muro o da qualche altra barriera), iniziano ad attaccarsi l'uno con l'altro, colpendo automaticamente con ogni colpo. Questi attacchi infliggono danni completi non solo ai jovoc, ma anche a chiunque sia colto all'interno della loro aura di punizione. Dopo essersi concessi un round o due perché la loro capacità di guarigione rapida richiuda le ferite, le creature ricominciano ad attaccarsi l'uno con l'altro con morsi e artigli.

Aura di punizione (Sop): Questo effetto è sempre attivo in una propagazione di 9 metri centrata sul jovoc. Ogni volta che la creatura subisce danni da una fonte qualsiasi, ogni non tanar'ri all'interno dell'area subisce immediatamente un'uguale quantità di danni. Un tiro salvezza sulla Tempra effettuato con successo (CD 15) dimezza i danni. (Per esempio, se un avversario infligge 12 danni a un jovoc, anche quell'avversario e ogni altro non tanar'ri entro 9 metri subiscono immediatamente 12 danni ognuno, o 6 danni con un tiro salvezza sulla Tempra riuscito.) Indipendentemente dalla fonte dei danni contro il jovoc, i dan-

ni inflitti ai non tanar'ri da questo effetto non sono soggetti a negazione o riduzione grazie a resistenza, immunità, riduzione del danno, resistenza agli incantesimi o simili.

Guarigione rapida (Str): Un jovoc recupera i punti ferita persi al ritmo di 5 per round. La guarigione rapida non ripristina i punti perita persi per fame, sete o soffocamento, e non permette al jovoc di far ricrescere o di riattaccare parti del corpo perse.

Evoca tanar'ri (Mag): Una volta al giorno, un jovoc può tentare di evocare un altro jovoc con una probabilità di successo del 25%.

PALRETHEE

Secondo le leggende, i palrethee un tempo erano demoni ambiziosi che bramavano di governare l'Abisso come i balor. Nonostante la loro grande malizia e il loro sadismo, queste anime perse fallirono in qualche sconosciuto esperimento col fuoco, e ora bruciano per l'eternità. Molti balor usano i palrethee come sergenti o messaggeri, provando un grande piacere nel rinforzare la posizione sottomessa degli ambiziosi demoni. Questo legame tra i due tipi di tanar'ri ha dato fondamento alle storie dei bardi sull'origine dei palrethee.

Un palrethee è un'alta creatura emaciata dall'aspetto umanoide con la pelle rosso sangue o blu, e con rudimentali ali bianche e ossute. L'intera lunghezza del corpo è ammantata di fuoco. La creatura può alterare il colore e l'aspetto delle fiamme a volontà, facendole apparire traslucide e spettrali oppure della sfumatura rosso-arancione di una forgia, o anche bianche azzurrognole e delicate. Indipendentemente dall'aspetto delle fiamme, i loro effetti rimangono immutati.

Combattimento

I palrethee hanno tutte le necessarie capacità da combattimento per godersi il tumulto della battaglia, ma questi immondi arroganti spesso Credono di essere al di sopra degli sciocchi ordini che ricevono. Nel disperato tentativo di acquisire magia, anime mortali o qualche altra moneta con cui possono ottenere potere, cercano di fare baratti, usare gli umani come strumenti o ingannare gli ignari immortali a compiere il loro volere.

Quando costretto al combattimento, un palrethee di solito utilizza per prima la sua capacità magica *paura* per far scappare più avversari possibili, poi si getta nella mischia con la sua spada lunga infuocata.

Ustione demoniaca

(Str): Qualsiasi creatura colpita da un attacco di schianto di un palrethee deve effettuare con successo un tiro salvezza sui Riflessi (CD 17) o prendere fuoco. Le fiamme bruciano Per 1d4 round

(vedi "Prendere fuoco" nella Guida del DUN-



	Jarilith (Tanar'ri) Esterno Grande (Caotico, Malvagio)	Kelvezu (Tanar'ri) Esterno Medio (Caotico, Malvagio)
Dadi Vita:	10d8+80 (125 pf)	12d8+36 (90 pf)
Iniziativa:	+9	+14
Velocità:	18 m	9 m, volare 18 m (buona)
CA:	32 (-1 taglia, +9 Des, +14 naturale), contatto 18, colto alla sprovvista 23	35 (+10 Des, +15 naturale), contatto 20, colto alla sprovvista 35
Attacchi:	2 artigli +22 in mischia e morso +19 in mischia	<i>Scimitarra del ferimento superiore</i> +1 +16/+11/+6 in mischia e <i>pugnale del ferimento</i> +1 +16/+11 in mischia
Danni:	Artiglio 2d6+12/18-20/x3, morso 2d8+6/18-20/x3	<i>Scimitarra del ferimento superiore</i> +1 1d6+6/18-20 più veleno, <i>pugnale del ferimento</i> +1 1d4+3/19-20 più veleno
Faccia/Portata:	3 m per 1,5 m/1,5 m	1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali:	Presenza terrificante, afferrare migliorato, balzo, sperone 2d6+6/18-20, capacità magiche	Veleno, attacco furtivo +8d6, capacità magiche
Qualità speciali:	Critico aumentato, RD 30/+3, tratti degli esterni, olfatto acuto, RI 25, <i>evoca tanar'ri</i> , tratti dei tanar'ri	RD 20/+2, individuazione potenziata, eludere, tratti degli esterni, RI 26, <i>evoca tanar'ri</i> , tratti dei tanar'ri, schivare prodigioso
Tiri salvezza:	Temp +15, Rifl +16, Vol +8	Temp +11, Rifl +18, Voi +11
Caratteristiche:	For 35, Des 29, Cos 27, Int 8, Sag 12, Car 14	For 21, Des 31, Cos 16, Int 17, Sag 16, Car 16
Abilità:	Ascoltare +12, Cercare +4, Concentrazione +21, Equilibrio +14, Muoversi Silenziosamente +25, Nascondersi +22*, Osservare +12, Saltare +14, Scalare +14	Ascoltare +18, Cercare +18, Concentrazione +15, Conoscenze (una qualsiasi) +13, Diplomazia +7, Intimidire +5, Muoversi Silenziosamente +33 Nascondersi +33, Osservare +18, Percepire Inganni +16, Raggiare +15, Sapienza Magica +13 Ambidestria, Combattere con Due Armi, Combattere con Due Armi Migliorato, Iniziativa Migliorata
Talenti:	Arma Focalizzata (artiglio), Attacco Poderoso, Multiattacco	
Clima/Terreno:	Qualsiasi terreno e sotterraneo	Qualsiasi terreno e sotterraneo
Organizzazione:	Solitario, coppia o branco (6-10)	Solitario
Grado di Sfida:	13	18
Tesoro:	Standard	Monete standard; oggetti standard più <i>scimitarra del ferimento superiore</i> +1 e <i>pugnale del ferimento</i> +1
Allineamento:	Sempre caotico malvagio	Sempre caotico malvagio
Avanzamento:	11-23 DV (Grande); 24-30 DV (Enorme)	13-24 DV (Medio)

GEON MASTER). Una creatura in fiamme può compiere un'azione equivalente al movimento per spegnere le fiamme.

Capacità magiche: A volontà - *individuazione del bene, individuazione del magico, vedere invisibilità*; 1 volta al giorno - *paura* (raggio di 9 metri). 8° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 10 + livello dell'incantesimo.

Scudo infuocato (Mag): Un palrethee è avvolto da fiamme ardenti che infliggono danni a ogni creatura che l'attacca con un'arma naturale o da mischia tenuta in mano. Un tale attacco infligge danni normali al palrethee (supponendo che la sua riduzione del danno venga superata), ma allo stesso tempo l'attaccante subisce 1d6+8 danni da fuoco (si applica la resistenza agli incantesimi; 8° livello dell'incantatore). Le armi con portata eccezionale, come le lance lunghe, non mettono in pericolo chi le utilizza in questo modo.

Sottotipo del fuoco (Str): Un palrethee è immune ai danni da fuoco ma subisce danni raddoppiati dal freddo a meno che non sia permesso un tiro salvezza per dimezzare i danni. In quel caso, la creatura subisce danni dimezzati col successo e danni raddoppiati col fallimento.

Evoca tanar'ri (Mag): Una volta al giorno, un palrethee può tentare di evocare un altro palrethee con una probabilità di successo del 30%.

Tratti dei tanar'ri: A differenza della maggior parte dei tanar'ri, i palrethee non hanno resistenza agli attacchi basati sul freddo.

ZOVVUT

Gli zovvut sono le progenie di qualche terribile principe dei demoni, il primo di essi fu creato durante orribili rituali sanguinati parecchi secoli fa. Alcune voci legano gli zovvut a quel maestro dei demoni e della necromanzia conosciuto come Orcus, anche se il segreto della creazione di quelle creature è diventata ampiamente conosciuta tra i signori dell'Abisso. Ora gli zovvut possono essere incontrati in molte regioni dell'Abisso oltre che sul Piano Materiale, mentre eseguono gli ordini di qualcuno abbastanza potente da intimidirli e ridurli all'obbedienza.

Gli zovvut sono spesso usati dagli agenti demoniaci insieme a demoni più combattivi: quest'ultimi tengono a bada i nemici mentre gli attacchi con lo sguardo degli zovvut li annientano. Gli zovvut risentono qualsiasi creatura con il potere per comandarli e, come tutti i demoni, cercano costantemente di minare e indebolire l'autorità.

Un zovvut è una glabra creatura muscolosa dalla pelle pallida e dall'aspetto umanoide. Le braccia terminano con affilati artigli uncinati che sono perfettamente disegnati per squartare la carne. Oscene ali piumate si estendono a partire dalle spalle dello zovvut. Un terzo occhio è posto al centro della fronte.

Combattimento

Gli zovvut non temono lo scontro. Anche se più deboli di molti altri demoni in termini di capacità in combattimento,

si affidano al loro attacco con lo sguardo per riuscire a sottomettere i nemici.

Sguardo prosciugante (Sop): Qualsiasi creatura vivente entro 9 metri da uno zovvut che incroci i suoi rossi occhi brillanti deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà (CD 17) o subire un livello negativo. Per ogni livello negativo infimo, lo zovvut guarisce 5 danni. Se la quantità di danni guariti è maggiore dei danni subiti dalla creatura, ottiene qualsiasi eccesso come punti ferita temporanei. Se il livello negativo non è stato rimosso (con un incantesimo come *ristorare*) prima che siano trascorse 24 ore, l'avversario afflitto deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 17) per rimuoverlo, il fallimento significa che il livello dell'avversario (o i DV) è ridotto di uno.

Capacità magiche: A volontà: *chiaroudienza/chiaroveggenza, devastazione, dissacrare, individuazione dei pensieri, individuazione del bene, oscurità, suggestione, teletrasporto senza errore* (solo se stesso più 22,5 kg di oggetti). 12° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 12 + livello dell'incantesimo.

Creare progenie (Sop): Qualsiasi umanoide ucciso dall'attacco con lo sguardo dello zovvut (livelli negativi pari agli attuali Dadi Vita, o prosciugato al di sotto del 1° livello) diventa un wight in 1d4 round. Questa creatura è sotto il comando dello zowut che l'ha uccisa, e rimane sua schiava fino a che lei o lo zowut non muore. Una progenie non possiede nessuna delle capacità che aveva in vita.

JARILITH

I jarilith, le bestie da caccia d'élite dell'Abisso, sono terrificanti creature feline evocate dagli incubi di un migliaio di generazioni di mortali. Preferiscono la carne demoniaca e non hanno problemi a cacciare le loro prede preferite nei deserti, nelle giungle, nelle distese desolate o nelle foreste. I jarilith sono notoriamente difficili da controllare, quindi anche il più potente balor deve muoversi con prudenza vicino a loro. Percepiscono la debolezza, e per loro quasi ogni altra creatura sembra debole.

Un jarilith sembra un leone leggermente più grande della media, completo della sua gloriosa criniera. Denti lunghi fuoriescono dalle mandibole, e gli artigli sono ancora più lunghi. La pelliccia rosso sangue della creatura rivela la sua origine, ma colpisce così velocemente che il solo indizio che molte vittime ricordano della sua presenza è una leggera puzza di zolfo.

I jarilith non parlano, ma capiscono l'Abissale. Comunicano in silenzio l'uno con l'altro mediante la telepatia.

Combattimento

Un jarilith è un nemico diretto e intransigente in battaglia. Normalmente, si affida al talento Attacco Poderoso e alla sua capacità di critico aumentato per infliggere orrende quantità di danni ai propri nemici. Anche se spesso non hanno bisogno del vantaggio, i jarilith preferiscono compiere imboscate contro i loro avversari.

Presenza terrificante (Str): Quando un jarilith carica o attacca, ispira terrore in tutte le creature entro 9 metri che hanno meno Dadi Vita o livelli di lui. Ogni avversario potenzialmente influenzato deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà (CD 17) o diventare scosso: una condizione che dura fino a che l'avversario non esce dal raggio di azione. Un tiro salvezza effettuato con successo lascia quell'avversario immune alla presenza terrificante di quel jarilith per 24 ore.

Afferrare migliorato (Str): Se un jarilith colpisce un avversario che è almeno una categoria di taglia più piccolo di lui con un attacco con il morso, infligge danni normali e tenta di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità (bonus di lotta +26). Se riesce a trattenere, può tentare di colpire con gli speroni nello stesso round. Dopo, il jarilith ha l'opzione di svolgere la lotta normalmente o semplicemente usare il tentacolo per trattenere l'avversario (penalità di -20 alla prova di lotta, ma il jarilith non è considerato in lotta). In entrambi i casi, per ogni prova di lotta che effettua con successo nei round

successivi infligge automaticamente danni da morso e permette un altro tentativo di colpire con gli speroni.

Balzo (Str): Se un jarilith carica, può compiere un attacco completo (compreso un tentativo di colpire con gli speroni, vedi sotto) anche se si è già mosso.

Sperone (Str): In qualsiasi round in cui un jarilith riesce a trattenere un avversario (vedi "Afferrare migliorato", sopra), può compiere due attacchi con gli speroni (+21 in mischia) con le zampe posteriori per 2d6+6 danni ognuno, il jarilith può anche tentare di usare gli speroni quando balza su un avversario.

Capacità magiche: A volontà - *chiaroudienza/chiaroveggenza, devastazione, individuazione del bene, individuazione dei pensieri, oscurità*. 12° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 12 + livello dell'incantesimo.

Critico aumentato (Str): Un jarilith minaccia un colpo critico con un tiro per colpire naturale di 18-20. In caso di colpo critico riuscito con un attacco col morso, con gli artigli o con gli speroni, infligge danni triplicati.

Olfatto acuto (Str): Un jarilith può individuare nemici che si avvicinano, scovare nemici nascosti e seguire le tracce grazie al senso dell'olfatto.

Evoca tanar'ri (Mag): Una volta al giorno, un jarilith può tentare di evocare un altro jarilith con una probabilità di successo del 35%.

Abilità: Un jarilith riceve un bonus razziale di +4 alle prove di Equilibrio, Muoversi Silenziosamente e Nascondersi. *In aree con erba alta o fitto sottobosco, il suo bonus a Nascondersi aumenta a +12.

KELVEZU

I marilith agiscono come generali degli eserciti dei tanar'ri e i balor sono i possenti aristocratici della gerarchia dell'A-



bisso. Entrambi considerano i servigi dei kelvezu (gli infiltrati e gli assassini del reame demoniaco) piuttosto utili. I kelvezu raramente comandano le truppe; invece, rimuovono chirurgicamente avversari specifici (come i diavoli, demoni rivali od ostinati mortali) in base agli ordini di demoni più potenti.

Il kelvezu è eccezionale tra gli alti ranghi della specie demoniaca a causa della sua taglia: è alto appena 1,5 metri. Grazie alla sua taglia e al suo aspetto umanoide, può essere scambiato per un umano se usa un tocco di camuffamento per nascondere la sua pelle rossastra.

Combattimento

I kelvezu colpiscono con furtività, facendo affidamento non solo sulla loro invisibilità, ma anche sulla loro dote di sapersi nascondere e avvicinarsi silenziosamente. Come le loro controparti mortali, questi assassini cercano di eliminare velocemente i loro bersagli. Se non possono farlo, si ritirano e colpiscono di nuovo quando le condizioni sono favorevoli. Ogni kelvezu porta una *scimitarra del ferimento superiore*+1 (vedi sotto) che sembra la coda di un serpente e un *pugnale del ferimento*+1 che sembra il dente di un serpente.

Veleno (Str): Un kelvezu cosparge continuamente le sue armi con un veleno da ferimento (tiro salvezza sulla Tempra CD 19) prodotto dalle sue dita. I danni iniziali e secondari sono gli stessi (1d6 danni alla Costituzione). Il veleno del kelvezu è altamente deperibile, e diventa inerte 1 minuto dopo che la creatura ha smesso di applicarlo.

Attacco furtivo (Str): Ogni volta che al bersaglio del kelvezu viene negato un bonus di Destrezza, o quando viene attaccato ai fianchi dal kelvezu, quest'ultimo infligge +8d6 danni addizionali con un attacco in mischia compiuto con successo.

Capacità magiche: *Avolontà-dissacrare, dissolvere superiore, individuazione del bene, individuazione della legge, invisibilità migliorata (solo se stesso), lettura del magico, linguaggi (solo se stesso), oscurità profonda, profanare, suggestione, teletrasporto senza errore (solo se stesso più 22,5 kg di oggetti).* 18° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo.

Individuazione potenziata (Sop): In aggiunta ai suoi sensi regolari, un kelvezu percepisce i nemici mediante effetti di *individuazione del magico e vedere invisibilità* (18° livello dell'incantatore) che sono sempre attivi.

Eludere (Str): Se esposto a qualsiasi effetto che normalmente permette un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, un kelvezu non subisce alcun danno con un tiro salvezza effettuato con successo.

Evoca tanar'ri (Mag): Una volta al giorno, un kelvezu può tentare di evocare un altro kelvezu con una probabilità di successo del 25%.

Schivare prodigioso (Str): Un kelvezu mantiene il suo bonus di Destrezza alla CA anche quando colto alla sprovvista, e non può essere attaccato ai fianchi.

Abilità: Un kelvezu riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi.

Nuova capacità speciale per arma da mischia

Ferimento superiore: Una ferita inflitta da un'arma del ferimento superiore sanguina per 2 danni per round successivo, in aggiunta ai normali danni che l'arma infligge. Molteplici ferite dall'arma risultano in una perdita di sangue cumulativa (2 ferite infliggono 4 danni per round, e così via). Il sanguinamento può essere fermato solo con una prova di

Guarire (CD 15) effettuata con successo o con l'applicazione di un incantesimo *curare* o di qualche altro incantesimo di guarigione (*guarigione, cerchi di guarigione* e simili).

Livello dell'incantatore: 15°; **Prerequisiti:** Creare Armie Armature Magiche, spada di Mordenkainen; **Prezzo di mercato:** Bonus +4.

DESMODU

Umanoide mostruoso Grande

Dadi Vita: 12d8+48 (102 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 6 m (12 m al galoppo), scalare 9 m

CA: 20 (-1 taglia, +3 Des, +5 naturale, +3 armatura di cuoio borchiato perfetta), contatto 12, colto alla sprovvista 17

Attacchi: 2 artigli +16 in mischia e morso +14 in mischia, o notbora perfetta +15/+10/+5 in mischia e notbora perfetta +15 in mischia e morso +14 in mischia, o lancia da cavaliere pesante Grande +16/+11/+6 in mischia, o arco potente lungo composito perfetto (bonus For +4) con frecce perfette +16/+11/+6 a distanza

Danni: Artiglio 1d4+5, morso 1d6+2, notbora 2d6+5/19-20 (primaria), notbora 2d6+2 (secondaria), lancia da cavaliere pesante Grande 2d6+7/x3, arco potente lungo composito perfetto (bonus Forza +4) con frecce perfette 1d8+4/x3

Eaccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m / 3 m

Attacchi speciali: Stridio, capacità sonore, ferimento

Qualità speciali: Vista cieca 36 m, scurovisione 18 m, galoppo, olfatto acuto, parlare con i pipistrelli, bonus razziale di +4 ai tiri salvezza contro effetti sonori

Tiri salvezza: Temp +10, Rifl +11, Vol +10

Caratteristiche: For 20, Des 16, Cos 18, Int 15, Sag 15, Car 11

Abilità: Acrobazia +10, Addestrare Animali +5, Ascoltare +11, Cavalcare (pipistrello) +10, Empatia Animale +5, Equilibrio +12, Muoversi Silenziosamente +8, Osservare +11, Saltare +14, Scalare +13, Utilizzare Corde +8

Talenti: Ambidestria (B), Combattere con Due Armi (B), Estrazione Rapida, Maestria, Multiattacco, Riflessi da Combattimento, Tempra Possente

Clima/Terreno: Sotterraneo

Organizzazione: Solitario, coppia, compagnia (4-7), truppa (8-18 più 1 capo di 2°-5° livello), colonia (20-80 più 5 anziani di 3° livello e 1 capo di 4°-6° livello) o enclave (100-600 più 10 anziani di 3° livello, 5 anziani principali di 5° livello e 1 capo di 5°-9° livello)

Grado di Sfida: 9

Tesoro: Nessuna moneta, 1/2 beni, oggetti standard più equipaggiamento

Allineamento: Generalmente neutrale buono

Avanzamento: Per classe del personaggio

I desmodu sono massicci umanoidi somiglianti ai pipistrelli che vivono in profonde caverne del sottosuolo. Sono onnivori e generalmente non pericolosi a meno che non vengano attaccati. Fino a poco tempo fa, molti studiosi ritenevano che queste creature si fossero estinte, spazzate via in un'antica guerra contro i drow.

Un desmodu adulto è alto tra i 2,4 e i 2,7 metri. Il corpo è ricoperto di pelliccia nero rossiccia o marrone rossiccia. La creatura ha braccia lunghe, gambe corte e la testa è simile a quella di un pipistrello. Una membrana di coriacea pelle nera si estende da ogni polso alla caviglia corrispondente. Le

mani e i piedi di un desmodu sono lunghi e stretti, con dita tozze e arcuate che terminano in artigli retrattili. Le dita di mani e piedi, come i palmi delle mani e le piante dei piedi, sono dotate di ciglia che consentono alla creatura una presa molto salda.

Un desmodu è bipede. Di solito cammina in posizione eretta con un'andatura dondolante, ma può anche mettersi carponi e galoppare al doppio della sua velocità di base. Il tipico desmodu indossa l'armatura e una bardatura che serve a trasportare oggetti e armi, e ben poco altro.

I desmodu parlano il Sottocomune e il Terran in aggiunta al loro idioma. Questo linguaggio, chiamato Desmodu, comprende sia emissioni ultrasoniche che subsoniche che nessun'altra creatura è in grado di parlare. I desmodu hanno voci profonde e piene, anche se intervallano i loro eloqui con stridii acuti o sordi brontolii quando parlano un linguaggio diverso dal loro.

COMBATTIMENTO

I desmodu ricorrono alle capacità sonore che possiedono per ottenere bonus e infliggere penalità agli avversari. L'arma preferita per la mischia è la notbora, un'esotica arma a doppia estremità di loro invenzione.

Queste creature spesso si lanciano in mischia al galoppo, utilizzando bastoni di fumo per accecare gli avversari. A questo fanno poi seguire l'uso del talento Estrazione Rapida per estrarre le notbora e attaccare quando si rimettono in piedi. I desmodu amano anche molto piombare addosso agli avversari dal soffitto di una caverna, e sfruttano appieno la loro portata in mischia superiore. Una volta ingaggiata la battaglia, saltano e compiono acrobazie per oltrepassare la prima linea del nemico e attaccare gli incantatori avversari o predisporre per gli attacchi ai fianchi.

Stridio (Sop): Una volta al giorno, un desmodu può emettere un grido acuto che riesce letteralmente a frantumare gli oggetti. La creatura può scegliere tra due effetti diversi.

Raggio: Un raggio infligge 5d6 danni sonori a qualsiasi creatura od oggetto colpiti. Questo attacco ha un raggio di azione di 9 metri.

Propagazione: Una scossa sonora fa sì che tutte le creature (tranne gli altri desmodu) che si trovano in una propagazione di 9 metri centrata sul desmodu siano stordite per 1d4 round. Un tiro salvezza sulla Tempra (CD 20) effettuato con successo nega l'effetto.

Capacità sonore (Sop): A volontà, un desmodu può emettere vibrazioni subsoniche, scegliendo uno dei due effetti. Occorre un'azione standard per invocare un effetto o concentrarsi per mantenerlo.

Disperazione: Ogni nemico in una propagazione di 9 metri

centrata sul desmodu subisce una penalità al morale di -2 ai tiri salvezza, ai tiri per colpire, alle prove di caratteristica, alle prove di abilità, ai tiri per i danni da arma, per tutto il tempo in cui il desmodu rimane concentrato e per i successivi 1d4 round. Un tiro salvezza sulla Volontà (CD 16) effettuato con successo nega quest'effetto sonoro che influenza la mente.

Speranza: Ogni alleato in una propagazione di 9 metri centrata sul desmodu ottiene un bonus al morale di +2 ai tiri salvezza, ai tiri per colpire, alle prove di caratteristica, alle prove di abilità, ai tiri per i danni da arma, per tutto il tempo in cui il desmodu rimane concentrato e per i successivi 1d4 round.

Ferimento (Str): La saliva di un desmodu contiene un anticoagulante, per cui le ferite inferte dal morso della creatura sanguinano copiosamente. Una ferita risultante dall'attacco col morso di un desmodu sanguina per 1 danno aggiuntivo per ogni round successivo. Molteplici ferite da tali attacchi risultano una perdita di sangue cumulativa (2 ferite per 2 danni per round, e così via).

il sanguinamento si arresta spontaneamente dopo 1 minuto. In alternativa, può essere fermato con una prova di Guarire (CD 15) effettuata con successo o con l'applicazione di un incantesimo *curare* o di un altro incantesimo di guarigione (*guarigione*, *cerchio di guarigione* o simili).

Vista cieca (Str):

Un desmodu emette suoni ad alta frequenza, non percepibili dalla maggior parte delle altre creature, che rimbalzano su oggetti e creature. Questa capacità gli consente di localizzare oggetti e creature entro 36 metri. Il desmodu di solito non ha bisogno di effettuare

prove di Ascoltare o Osservare per notare le creature entro il raggio di azione della sua vista cieca. Un incantesimo *silenzio* nega questa capacità e costringe il desmodu ad affidarsi alla vista (buona quanto quella di un umano).

Galoppo (Str): Se ha le mani libere, un desmodu può mettersi carponi e galoppare, come fanno i gorilla, muovendosi a una velocità di 12 metri.

Parlare con i pipistrelli (Mag): Questa capacità funziona come un incantesimo *parlare con gli animali* (1° livello dell'incantatore), con la differenza che funziona solo con i pipistrelli ed è utilizzabile a volontà.

Abilità: Un desmodu riceve un bonus razziale di +4 alle prove di Ascoltare e di Osservare, che viene perso nel caso in cui sia negata la loro vista cieca. La creatura ottiene anche un bonus razziale di +2 alle prove di lotta. Quando indossa un'armatura leggera o non ne indossa nessuna, la creatura ottiene un bonus di +2 alle prove di Equilibrio e Saltare. Tutti questi bonus razziali sono inclusi nelle statistiche presentate sopra. Quando un desmodu ha le mani libere e si lancia deliberatamente nel vuoto, sottrae 3 metri alla di-



stanza di caduta per determinare i danni. Se effettuata con successo una prova di Saltare (CD 15), l'effettiva distanza di caduta viene ridotta di altri 3 metri.

SOCIETÀ DEI DESMODU

I desmodu vivono in piccoli gruppi familiari indipendenti che si raccolgono in colonie o enclavi organizzate secondo uno schema flessibile così da condividere le risorse e creare una difesa comune. Rifuggono le organizzazioni sociali complesse e lasciano che le singole famiglie vivano liberamente. Ogni gruppo familiare include varie generazioni, in cui quella più vecchia rappresenta la categoria dominante che risolve le discordie.

In un'enclave i desmodu più anziani e con maggiore esperienza formano un consiglio volto a dirimere eventuali dispute tra le famiglie e a dispensare consigli in merito a questioni esterne. Desmodu coetanei ma provenienti da famiglie diverse si adottano vicendevolmente come fratelli. Questi fratelli adottati vengono chiamati compagni-coevi e fanno sempre riferimento l'uno con l'altro come se fossero consanguinei. I legami di famiglia ampliata che i desmodu formano in questo modo possono essere vari e complessi, e di solito non sono chiari a nessun altro se non ai desmodu.

I desmodu vivono in grandi caverne adorne di stalattiti e stalagmiti. Scavano nei soffitti per ricavare degli spazi abitabili, il cui ingresso rimane nascosto tra le stalattiti, il pavimento delle caverne viene utilizzato per coltivarvi dei funghi, far pascolare lucertole e condurre qualsiasi altra attività che potrebbe essere difficile eseguire sul soffitto. I desmodu allevano una gran varietà di pipistrelli che utilizzano come cavalcature e guardiani.

Un insediamento desmodu comprende un numero di non combattenti (in maggioranza bambini) equivalente al 20% della popolazione idonea al combattimento. La società è egualitaria, in cui i ruoli sono ricoperti indifferentemente da maschi e femmine.

I desmodu apprezzano uno stile di vita molto semplice. Comprendono il valore delle armi e degli utensili, ma non accumulano monete né preziosi. Ricorrono esclusivamente al baratto come strumento di commercio, e l'unico elemento di distinzione riconosciuto è il numero di pipistrelli e di lucertole posseduto da una famiglia.

Allevare, accudire e addestrare i pipistrelli è una delle attività preferite dai desmodu. Considerano un segno di distinzione allevare un tipo nuovo e utile di pipistrello, e di conseguenza all'interno delle caverne desmodu esistono innumerevoli varietà di pipistrelli. Tre dei tipi che sono considerati utili in combattimento vengono descritti in dettaglio nella scheda "Pipistrello dei desmodu", ma ne esistono anche molti altri.

I desmodu artigiani producono una gran varietà di prodotti ingegnosi e di ottima fattura. Alcuni di questi congegni che potrebbero essere molto interessanti per gli avventurieri sono descritti nella sezione "Oggetti dei desmodu", più avanti. Queste creature producono anche ogni sorta di oggetto comune, compresi giocattoli, casalinghi e strumenti musicali. Tutti i desmodu apprezzano la buona musica e gli oggetti in grado di pro-

durre o amplificare il suono. Tuttavia, la loro musica praticamente non può essere percepita dagli altri, a causa delle sue componenti ultrasoniche e subsoniche.

La divinità principale dei desmodu è Vesperian, che è il creatore e protettore della razza. Generalmente si trova un santuario dedicato a lui in ogni enclave, e molti abitanti vantano anche altari privati dedicati a Vesperian.

OGGETTI DEI DESMODU

I desmodu hanno creato svariati oggetti specializzati per rispondere alle esigenze della loro specie. Alcuni di questi oggetti sono descritti in dettaglio di seguito.

Avvolgicavo: Grazie a questo oggetto è possibile trasportare fino a 30 metri di cavo in un rocchetto chiuso. Quest'ultimo è azionato da un meccanismo a molla che permette di riavvolgere tutti e 30 i metri di cavo in 1 round (tirando con un effettivo punteggio di Forza di 16). È possibile predisporre l'apparecchio per svolgere o riavvolgere il cavo automaticamente mentre ci si arrampica, oppure per frenare, così da poter saltare nel vuoto per 30 metri senza danni.

Costo: 125 mo (175 con il cavo); **Peso:** 0,9 kg (2,7 kg con il cavo).

Bardatura: I desmodu non possono indossare cinture a causa dei lembi di pelle sui fianchi. Invece indossano una bardatura che viene legata intorno alle spalle e tra le gambe. Davanti e dietro al corpo del desmodu sono incrociate delle cinghie per evitare che scivoli via.

Ogni bardatura è dotata di anelli, ganci e legacci per trasportare armi ed equipaggiamento. Alla cintola è appeso un gancio rinforzato, destinato a trasportare un avvolgicavo.

Costo: 20 mo; **Peso:** 0,9 kg.

Cavo: Questo cavo metallico lungo 30 metri è persino più sottile, più forte e più leggero della corda di seta. Risultata troppo sottile perché la maggior parte delle creature siano in grado di arrampicarvisi agevolmente (Scalare CD 20), tuttavia i desmodu riescono a farlo automaticamente alla loro normale velocità di scalare. A ogni estremità il cavo è dotato di un moschettone, che permette di agganciarlo o sganciarlo velocemente a un chiodo da rocciatore, un arpione, un uncino da scala o altri oggetti senza una prova di Utilizzare Corde.

il cavo ha 10 punti ferita e durezza 5. È possibile spezzarlo con una prova di Forza (CD 32) effettuata con successo. La sua particolare resistenza impone una penalità di circostanza -2 alle prove di Utilizzare Corde.

Costo: 50 mo; **Peso:** 1,8 kg.

Distintivo di appartenenza:

Questo oggetto ricorda un cembalo di raffinata fattura oppure una campanella appiattita larga 7,5 o 10 cm. Quando viene colpito, emette un'unica nota musicale.

Inoltre, quando viene raggiunto da un eco-segnales desmodu, risuona e produce un peculiare tono ultrasonico. Solitamente i desmodu scambiano tali distintivi con i loro compagni-coevi e li usano per riconoscersi in battaglia.

Costo: 5 mo; **Peso:** —.



Fuoco di gelo: Se esposta all'aria o all'umidità, questa sostanza appiccicosa e adesiva prosciuga il calore. Un'ampolla di fuoco di gelo può essere lanciata come arma deflagrante con un incremento di gittata di 3 metri, e un colpo diretto infligge 1d6 danni da freddo. Il bersaglio può quindi tentare di raschiare via o lavar via il fuoco di gelo, se lo desidera. Se non ci riesce, il bersaglio subisce ulteriori 1d6 danni da freddo nel round successivo al colpo diretto. Per riuscire a rimuovere la sostanza raschiandola via, è necessario un tiro salvezza sui Riflessi (CD 15) effettuato con successo. In alternativa, la sostanza può essere rimossa automaticamente diluendola con almeno 0,5 litri di soluzione alcolica o acida (come il vino o l'aceto). Entrambi i metodi richiedono un'azione di round completo.

Costo: 40 mo; **Peso:** 0,45 kg.

Maschera respiratoria: Questa maschera copre l'intero volto di chi la utilizza. È dotata di lenti protettive e di una sacca piena di una sostanza alchemica che permette di respirare per un massimo di 4 ore. Indossando la maschera, è possibile ignorare gli effetti di fumi tossici ed eventuali tossine inalati. La maschera permette anche di respirare sottacqua o in un ambiente privo d'aria.

L'oggetto è composto da una maschera di cuoio perfetta con lenti (costo 50 mo), più la scorta d'aria alchemica, che costa 950 mo e può essere prodotta superando una prova di Alchimia (CD 20). Una scorta d'aria che sia stata in parte utilizzata non può essere combinata con un'altra scorta usata per ottenere una nuova scorta completa, ma può essere scartata e sostituita con una nuova scorta.

Costo: 1.000 mo; **Peso:** 2,25 kg.

Notbora: Questa esotica arma doppia Enorme ricorda un grosso bastone ferrato con una estremità ricurva. Grazie a un cardine centrale, la notbora può essere ripiegata per diminuire l'ingombro. Chi la utilizza è in grado di aprire l'arma e bloccare il cardine premendo un fermo nascosto (un'azione gratuita quando si estrae la notbora). Lungo l'estremità dritta un fodero rimovibile nasconde una lama. L'estremità ricurva può essere utilizzata per compiere attacchi per sbilanciare. Se chi impugna la notbora viene a sua volta sbilanciato durante il suo tentativo di sbilanciare, può lasciar cadere l'arma per evitarlo.

Ciascuna delle estremità infligge 2d6 danni. L'estremità ricurva è un'arma contundente che infligge danni raddoppiati con un colpo critico e minaccia un colpo critico con un tiro per colpire di 20. Anche l'estremità dritta, quando il fodero inguaina la lama, funziona allo stesso modo. Se il fodero viene tolto, l'estremità dritta si trasforma in un'arma tagliente che infligge danni raddoppiati con un colpo critico e minaccia un colpo critico con un tiro per colpire di 19 o 20.

Costo: 20 mo; **Peso:** 0,9 kg.

PERSONAGGI DESMODU

I desmodu qualche volta divengono barbari o ladri, ma la loro classe preferita è quella del guerriero. Un desmodu guerriero è solitamente a capo del consiglio di anziani di una colonia, e i guerrieri sono anche a capo della maggior parte delle compagnie militari, in quei rari casi in cui i desmodu si uniscono per attaccare un nemico comune. Maghi e chierici sono sconosciuti tra queste creature. Esistono alcuni bardi e stregoni, ma la maggior parte degli incantatori sono adepti.

Grazie alle sue molte capacità speciali, il livello effettivo del personaggio (LEP) di un PG desmodu è pari al suo livello di classe +14. Quindi, un desmodu guerriero di 1° li-

vello ha un LEP di 15 ed è l'equivalente di un personaggio di 15° livello.

DIABOLO

I diavoli sono immondi provenienti dal piano di Baator, un reame legale malvagio. I diavoli più numerosi sono i baatezu, che sono tristemente noti per la forza, il temperamento malvagio e l'organizzazione spietatamente efficiente. Queste creature sono costantemente in conflitto con ogni forza del bene presente nell'universo, così come con i demoni caotici malvagi e i tanar'ri dell'Abisso.

I baatezu hanno un rigido sistema di caste, in cui l'autorità deriva non solo dal potere ma anche dalla condizione sociale. Queste creature si occupano di estendere la loro influenza in tutti i piani, principalmente corrompendo i mortali. I baatezu che incoraggiano questo scopo di solito vengono ricompensati con un avanzamento della loro condizione sociale.

Molti baatezu hanno un aspetto da gargoyle gotico. Sono grotteschi e inguardabili per gli standard umani, tisticamente corrotti dalla malvagità che abbracciano. Alcuni hanno una specie di bellezza infernale nelle loro forme naturali, ma sono rari.

Le advespa, gli amnizu e i malebranche sono diavoli perversi che di solito si trovano al servizio di baatezu più potenti, o di mortali malvagi che sono in grado di trattare con questi esseri. Questi baatezu compaiono ovunque i loro padroni infernali li inviano, anche se gli amnizu in particolare sono raramente sfruttati su altri piani.

A meno che non sia diversamente indicato, i diavoli parlano Infernale, Celestiale e Draconico.

COMBATTIMENTO

I diavoli amano tiranneggiare quanti sono più deboli di loro, e spesso attaccano le creature buone solo per ottenere un trofeo. Alcuni diavoli sono circondati da aure di paura, che essi usano per dividere i gruppi potenti in modo da poter sconfiggere i nemici uno alla volta.

I baatezu tendono a usare le loro capacità di illusione per ingannare e confondere i nemici il più possibile in battaglia. Uno dei loro trucchi preferiti è di creare rinforzi illusori, in modo tale che i nemici non possano mai essere completamente sicuri se una minaccia è solo una finzione o un gruppo di reali diavoli che sono stati evocati per unirsi allo scontro.

Tutti i diavoli condividono i seguenti tratti.

Tratti degli esterni: Un diavolo ha scurovisione (raggio di azione 18 metri). Non può essere rianimato né resuscitato.

Inoltre, tutti i baatezu hanno le seguenti capacità in comune, a meno che non sia indicato altrimenti.

Evoca baatezu (Mag): Molti baatezu possono evocare altri baatezu in loro aiuto. Questa capacità funziona come un incantesimo *evoca mostri* del livello appropriato, tranne che ha solo una limitata probabilità di successo. Tirare un *d%* e confrontare il risultato con la probabilità di successo della creatura. In caso di fallimento, nessun baatezu risponde all'evocazione. Le creature evocate ritornano automaticamente da dove sono arrivate dopo 1 ora. Un baatezu che sia appena stato evocato non può usare la propria capacità di evocare per 1 ora. Molti baatezu non usano con leggerezza la loro capacità di evocare, siccome questo fa sì che abbiano degli obblighi nei confronti delle creature evocate. In generale, la usano solo quando è necessaria per ottenere la vittoria o

	Advespa (Baatezu) Esterno Grande (Legale, Malvagio)	Amnizu (Baatezu) Esterno Medio (Legale, Malvagio)	Malebranche (Baatezu) Esterno Enorme (Legale, Malvagio)
Dadi Vita:	4d8+12 (30 pf)	9d8+9 (49 pf)	16d8+96 (168 pf)
Iniziativa:	+5	+4	-1
Velocità:	9 m, volare 12 m (buona)	9 m, volare 18 m (media)	12 m, volare 36 m (media)
CA:	17 (-1 taglia, +1 Des, +7 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 16	21 (+11 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 21	24 (-2 taglia, -1 Des, +17 naturale), contatto 7, colto alla sprovvista 24
Attacchi:	4 artigli +8 in mischia e pungiglione +3 in mischia	Tocco +10 in mischia	Tridente perfetto Enorme +25/+20/+15/+10 in mischia e incornata +22 in mi- schia, o tridente perfetto Enorme +25/+20/+15/+10 in mischia e morso +22 in mischia, o 2 artigli +24 in mischia e incornata +22 in mischia, o 2 artigli +24 in mischia e morso +22 in mischia
Danni:	Artiglio 1d6+5, pungiglione 1d4+2	Tocco 2d4 più regressione mentale	Tridente perfetto Enorme 2d8+15, artiglio 2d4+10, incornata 2d6+5, morso 2d6+5
Faccia/Portata:	1,5 m per 1,5 m/3 m	1,5 m per 1,5 m/1,5 m	3 m per 3 m/4,5 m
Attacchi speciali:	Afferrare migliorato, veleno, capacità magiche	Tocco di regressione mentale, capacità magiche, <i>evoca baatezu</i>	Caricare, aura di paura, afferrare migliorato
Qualità speciali:	Tratti dei baatezu, RD 5/+1, tratti degli esterni, rigenerazione 2, RI 15	Tratti dei baatezu, tratti degli esterni, rigenerazione 4, Intelligenza sicura, RI 18	Tratti dei baatezu, RD 25/+2, tratti degli esterni, rigenerazione 8, RI 20
Tiri salvezza:	Temp +7, Rifl +5, Voi +4	Temp +7, Rifl +6, Voi +8	Temp +16, Rifl +9, Voi +9
Caratteristiche:	For 20, Des 13, Cos 17, Int 8, Sag 11, Car 10	For 12, Des 11, Cos 13, Int 16, Sag 15, Car 10	For 30, Des 9, Cos 23, Int 10, Sag 9, Car 10
Abilità:	Ascoltare +5, Cercare +4, Muoversi Silenziosamente +5, Nascondersi +4, Osservare +7	Acrobazia +12, Cercare +15, Concentrazione +13, Conoscenze (piani) +9, Diplomazia +2, Equilibrio +2, Nascondersi +12, Nuotare +7, Osservare +14, Percepire Inganni +14, Saltare +3, Sapienza Magica +15, Scrutare +6	Acrobazia +17, Ascoltare +17, Cercare +18, Diplomazia +2, Equilibrio +1, Intimidire +13, Muoversi Silenziosamente +17, Osservare +18, Saltare +25, Scalare +13, Raggiare +12
Talenti:	Attacco in Volo, Iniziativa Migliorata	Capacità Magica Rapida, Incantesimi in Combattimento, Iniziativa Migliorata	Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Incalzare, Incalzare Potenziato, Multiattacco
Clima/Terreno:	Qualsiasi terreno e sotterraneo	Qualsiasi terreno e sotterraneo	Qualsiasi terreno e sotterraneo
Organizzazione:	Solitario, coppia, gruppo (3-4), squadra (5-10) o sciame (11-20)	Solitario, coppia, gruppo (3-4) o drappello (1-3 amnizu più 2-4 advespa)	Solitario, coppia, gruppo (3-4) o squadra (5-10)
Grado di Sfida:	3	7	9
Tesoro:	Nessuno	Standard	Standard
Allineamento:	Sempre legale malvagio	Sempre legale malvagio	Sempre legale malvagio
Avanzamento:	5-8 DV (Grande); 9-12 DV (Enorme)	10-18 DV (Medio); 19-27 DV (Grande)	17-32 DV (Enorme); 33-48 DV (Mastodontico)

per salvare le loro vite.

Tratti dei baatezu: A meno che non sia indicato altrimenti, un baatezu può comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura entro 30 metri che abbia un linguaggio. Inoltre, può vedere perfettamente nell'oscurità di ogni tipo, persino quella creata da un incantesimo *oscurità profonda*. Un baatezu è immune al fuoco e ai veleni, e ha resistenza all'acido 20 e resistenza al freddo 20.

ADVESPA

Le advespa sono diavoli femmina simili a vespe che pattugliano i cieli sopra i piani infernali. Spesso vengono trovate

sotto il comando di qualche baatezu più potente. Una advespa sembra una enorme vespa dal corpo massiccio e con un viso femminile. Ha piccole corna simili ad antere, evidenti caratteristiche umanoidi, mandibole gocciolanti, una pelle chitinoso e un paio di nere ali da insetto elastiche. La parte inferiore dell'addome termina in un velenoso pungiglione dotato di uncini, che può essere portato fin sopra la testa della creatura alla maniera della coda di uno scorpione.

La advespa più comune è completamente nera; infatti, sembra che sia stata scolpita nell'ossidiana o in qualche altra pietra di colore scuro. Le advespa più potenti (quelle con ranghi superiori e punteggi di Carisma leggermente più ai-

ti) hanno striature gialle, rosse e arancioni, e tendono ad essere più piccole di quelle comuni. Queste adespa colorate di solito servono come capi delle squadre e degli sciame.

Combattimento

Una adespa di solito attacca dall'alto, cercando di balzare sopra e afferrare l'avversario. Se ci riesce, continua a pungerlo con la sua coda velenosa fino a che il nemico non soccombe, poi vola via con la preda indifesa.

Afferrare migliorato (Str): Se una adespa colpisce un avversario che è almeno una categoria di taglia più piccolo di lei con un entrambi gli artigli, infligge danni normali e tenta di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità (bonus di lotta +13). Se riesce a trattenere, colpisce automaticamente con il pungiglione. Dopo, la adespa ha l'opzione di svolgere la lotta normalmente o semplicemente usare gli artigli per trattenere l'avversario (penalità di -20 alla prova di lotta, ma la adespa non è considerata in lotta). In entrambi i casi, per ogni prova di lotta che effettua con successo nei round successivi infligge automaticamente danni sia con gli artigli che con il pungiglione.

Veleno (Str): Una adespa inietta una dose di veleno (tiro salvezza sulla Tempra CD 15) con ogni attacco di pungiglione compiuto con successo. I danni iniziali e secondari sono gli stessi (1d4 danni alla Forza).

Capacità magiche: 3 volte al giorno -cambiare sembianze, comando, pirotecnica, produrre fiamma. 4° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 10 + livello dell'incantesimo.

Rigenerazione (Str): Una adespa subisce danni normali dall'acido, e anche dalle armi sacre e benedette di almeno potenziamento +1.

Evoca baatezu (Mag): Una volta al giorno, una adespa può tentare di evocare 1d2 adespa addizionali con una probabilità di successo del 30%.

AMNIZU

Gli amnizu sono bassi diavoli tarchiati e con le ali che servono come guardiani ai cancelli dei Nove Inferi di Baator. L'amnizu tipico ha una o più squadre di adespa a disposizione in qualsiasi momento.

Un amnizu ha la testa allungata e sproporzionata, piccoli occhi porcini, il naso appiattito e una grande bocca piena di zanne. Le ali sono grandi e simili a quelle di un pipistrello.

Gli amnizu parlano Infernale e Comune.

Combattimento

Il compito di un amnizu non è tanto di tenere fuori gli intrusi dai domini infernali quanto di assicurarsi che, una volta entrati, non riescano più ad andarsene. A quello scopo, la creatura di solito ammorbidisce gli avversari con *palle di fuoco* rapide e con gli attacchi delle sue truppe di adespa prima di tentare di usare il suo tocco di regressione mentale per catturare e imprigionare i nemici.

Tocco di regressione mentale (Sop): Il tocco di un amnizu riproduce l'effetto di un incantesimo *regressione mentale* (14° livello dell'incantatore; tiro salvezza sulla Volontà CD 14).

Capacità magiche: A volontà -immagine maggiore; 3 volte al giorno -palla di fuoco; 1 volta al giorno -celare. 14° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 10 + livello dell'incantesimo.

Rigenerazione (Str): Un amnizu subisce danni normali dall'acido, e anche dalle armi sacre e benedette di almeno potenziamento +1.

Intelligenza sicura (Str): Un amnizu è immune a qualsiasi effetto che potrebbe risucchiare, danneggiare o altrimenti ridurre il suo punteggio di Intelligenza.

Evoca haatezu (Mag): Una volta al giorno, un amnizu può evocare 1d3 adespa o 1 amnizu con una probabilità di successo del 50%.

MALEBRANCHE

I malebranche sono enormi diavoli dal corpo massiccio e con crudeli corna ricurve. Queste creature di solito servono altri membri più intelligenti della gerarchia infernale come combattenti, poliziotti, punitori e a volte come cavalcature. Dentro ai Nove Inferi di Baator, i malebranche sono generalmente armati con immensi tridenti perfetti forgiati nel ferro freddo. Questi baatezu aggressivi tendono a spadroneggiare con le creature più piccole e a leccare i piedi di quelle che sono più potenti di loro.

Un malebranche è un massiccio diavolo alato di forma umanoide con una mandibola inferiore molto sviluppata ed enormi corna leggermente curve. Gli occhi ferini brillano di guizzanti sfumature di rosso.

I malebranche parlano solo l'Infernale, ma capiscono il Comune: in particolare gli ordini e le maledizioni in quel linguaggio.



Combattimento

I malebranche sono picchiatori pesanti (la forza bruta tra i baatezu) e sfruttano la loro grande forza al meglio delle loro capacità. Un malebranche generalmente carica in combattimento su ali silenziose, sperando di cogliere gli avversari alla sprovvista con un attacco di incornata. Poi la creatura da libero sfogo al suo desiderio di distruzione con il suo tridente di ferro perfetto.

Caricare (Str): Un malebranche di solito inizia uno scontro con una carica in volo contro un avversario a terra. In aggiunta ai normali benefici e pericoli di una carica, questa tattica permette al malebranche di compiere un singolo attacco di incornata (+24 in mischia) che infligge 6d6+15 danni. La creatura può anche caricare mentre si muove sul terreno, se lo desidera.

Afferrare migliorato (Str): Se un malebranche colpisce un avversario che è almeno una categoria di taglia più piccolo di lui con un attacco con gli artigli, infligge danni normali e tenta di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità (bonus di lotta +34). La creatura ha l'opzione di svolgere la lotta normalmente o semplicemente usare gli artigli per trattenere l'avversario (penalità di -20 alla prova di lotta, ma il malebranche non è considerato in lotta). In entrambi i casi, per ogni prova di lotta che effettua con successo nei round successivi infligge automaticamente danni da artiglio.

Aura di paura (Str): Come azione gratuita, un malebranche può produrre un effetto di paura. Questa capacità funziona come un incantesimo *paura* (12° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 18), con la differenza che ha effetto su tutte le creature entro un raggio di 4,5 metri intorno al malebranche. Qualsiasi creatura che effettui con successo il tiro salvezza contro l'effetto non può più essere influenzata dall'aura di paura di quel malebranche per 24 ore. Tutti i baatezu sono immuni all'aura di paura del malebranche.

Rigenerazione (Str): Un malebranche subisce danni normali dall'acido, e anche dalle armi sacre e benedette di almeno potenziamento +3.

DINOSAURO

I dinosauri, o lucertole terribili, sono antiche bestie rettili che potrebbero essere imparentate con i draghi. Tra i tratti che i tipici dinosauri predatori condividono con molti draghi ci sono i denti affilati, una predisposizione selvaggia, un senso del territorio particolarmente sviluppato e uno spietato impulso alla caccia. I dinosauri erbivori generalmente non sono aggressivi a meno che non siano feriti o che non stiano difendendo i loro piccoli, ma possono attaccare se spaventati o infastiditi.

I dinosauri molto spesso vivono in aree irregolari o isolate che gli umanoidi visitano raramente: vallate montuose remote, altipiani inaccessibili, isole tropicali e giungle molto fitte. Potrebbero anche popolare le "terre desolate" di una campagna.

COMBATTIMENTO

I dinosauri sfruttano completamente i vantaggi derivanti dalla loro taglia e velocità. Gli agili carnivori inseguono le prede, rimanendo nascosti in copertura fino a che non sono abbastanza vicini da caricare. I grandi erbivori molto spesso calpestano e travolgono gli avversari.

Olfatto acuto (Str): Un dinosauro può individuare nemici che si avvicinano, scovare nemici nascosti e seguire le tracce grazie al senso dell'olfatto.

CRYPTOCLIDO

Il cryptoclido è un plesiosauro, un rettile acquatico lungo 3 metri simile all'elasmauro (vedi il *Manuale dei Mostri*). Il collo non è così lungo, in proporzione, come quello dell'elasmauro, ma le due creature hanno un corpo ovoidale molto simile. Il cryptoclido si muove nell'acqua "sbattendo" le quattro pinne a spatola. Anche la coda è dotata di pinne.

Combattimento

Il cryptoclido di solito caccia i pesci, infilando il collo nei banchi di pesci che si spostano e afferrando la preda con i loro piccoli denti affilati. Tuttavia, è in grado di muoversi sulla superficie dell'acqua e di tanto in tanto va alla ricerca di prede più grandi.

Afferrare migliorato (Str): Se un cryptoclido colpisce un avversario che è almeno una categoria di taglia più piccolo di lui con un attacco col morso, infligge danni normali e tenta di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità (bonus di lotta +10). Se riesce a trattenere, può tentare di ingoiare l'avversario. In alternativa, il cryptoclido ha l'opzione di svolgere la lotta normalmente o semplicemente usare il tentacolo per trattenere l'avversario (penalità di -20 alla prova di lotta, ma il cryptoclido non è considerato in lotta). In entrambi i casi, per ogni prova di lotta che effettua con successo nei round successivi infligge automaticamente danni da morso.

Ingoiare (Str): Un cryptoclido può ingoiare un avversario afferrato che sia almeno di due categorie di taglia più piccolo di lui effettuando con successo una prova di lotta (bonus di lotta +10). Una volta all'interno dello stomaco, l'avversario subisce 1d8+4 danni contundenti più 1d6+2 danni da acido per round dai succhi gastrici del dinosauro. Una prova di lotta effettuata con successo permette alla creatura ingoiata di arrampicarsi fuori dallo stomaco e di ritornare nella bocca, dove un'altra prova di lotta riuscita è necessaria per liberarsi. In alternativa, una creatura ingoiata può tentare di aprirsi una strada con gli artigli oppure con un'arma leggera perforante o tagliente. Infliggendo almeno 25 danni al tratto digestivo (CA 20) in questo modo crea un'apertura abbastanza grande da permetterle di fuggire. Una volta che è uscita una singola creatura ingoiata, gli spasmi muscolari richiudono il buco; quindi, un altro avversario ingoiato deve farsi anche lui strada per conto suo. Lo stomaco di un cryptoclido Grande può contenere 1 avversario Piccolo, 4 Minuscoli o 16 Minuti o inferiori.

ALLOSAURO

L'allosauro è un grosso dinosauro carnivoro che abita nelle aree calde. Si nutre sia di mammiferi che di dinosauri più piccoli.

L'allosauro è lungo 10,8 metri e pesa 1,5 tonnellate. Una lunga coda bilancia la grossa testa, il collo a forma di S da bulldog e il corpo massiccio. Ha potenti zampe posteriori con piedi artigliati e corti arti anteriori forti e con tre dita che terminano in artigli impressionanti. La sommità della testa ha sporgenze e protuberanze ossee, e le mandibole mostrano stretti denti affilati come lame.

Combattimento

L'allosauro mangia qualsiasi cosa riesca a catturare. Se la preda è troppo grossa per poter essere ingoiata, il dinosauro vi si attacca con le potenti mandibole e inizia a colpirla con gli speroni fino a che la creatura non è morta.

Afferrare migliorato (Str): Se un allosauro colpisce un avversario che è almeno una categoria di taglia più piccolo

	Cryptoclide Bestia Grande (Acquatico)	Allosauro Bestia Enorme	Anchilosauro Bestia Enorme
Dadi Vita:	3d10+9 (25 pf)	10d10+30 (85 pf)	9d10+72 (121 pf)
Iniziativa:	+3	+1	-2
Velocità:	Nuotare 18 m	15 m	6 m
CA:	16 (-1 taglia, +3 Des, +4 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 13	14 (-2 taglia, +1 Des, +5 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 13	22 (-2 taglia, -2 Des, +16 naturale), contatto 6, colto alla sprovvista 22
Attacchi:	Morso +5 in mischia	Morso +12 in mischia e 2 artigli +7 in mischia	Botta di coda +13 in mischia
Danni:	Morso 1d8+6	Morso 2d8+7, artiglio 2d4+3	Botta di coda 2d6+13
Faccia/Portata:	1,5 m per 3 m/3 m	3 m per 3 m/4,5 m	3 m per 9 m/ 3 m
Attacchi speciali:	Afferrare migliorato, ingoiare	Afferrare migliorato, sperone 2d8+3, ingoiare, travolgere 5d8+10	Travolgere 2dl2+13
Qualità speciali:	Scurovisione 18 m, visione crepuscolare, olfatto acuto	Scurovisione 18 m, visione crepuscolare, olfatto acuto	Scurovisione 18 m, visione crepuscolare, olfatto acuto
Tiri salvezza:	Temp +6, Rifl +6, Voi +2	Temp +10, Rifl +8, Voi +5	Temp +14, Rifl +4, Voi +2
Caratteristiche:	For 18, Des 16, Cos 17, Int 2, Sag 13, Car 9	For 24, Des 12, Cos 17, Int 2, Sag 15, Car 11	For 29, Des 7, Cos 26, Int 1, Sag 9, Car 8
Abilità:	Ascoltare +6, Nascondersi +4, Osservare +6	Ascoltare +9, Osservare +10	Ascoltare +4, Osservare +4
Clima/Terreno:	Acquatico caldo	Foreste, colline, pianure e paludi calde	Foreste, colline, pianure e paludi calde
Organizzazione:	Solitario o banco (20-40)	Solitario o coppia	Solitario, coppia o branco (20-40)
Grado di Sfida:	3	7	7
Tesoro:	Nessuno	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Sempre neutrale	Sempre neutrale	Sempre neutrale
Avanzamento:	4-6 DV (Grande); 7-9 DV (Enorme)	11-20 DV (Enorme); 21-30 DV (Mastodontico)	10-18 DV (Enorme); 19-27 DV (Mastodontico)

di lui con un attacco col morso, infligge danni normali e tenta di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità (bonus di lotta +22). Se riesce a trattenere, può tentare di usare gli speroni nello stesso round, e nel round successivo può cercare di ingoiare l'avversario. In alternativa, l'allosauro ha l'opzione di svolgere la lotta normalmente o semplicemente usare il tentacolo per trattenere l'avversario (penalità di -20 alla prova di lotta, ma l'allosauro non è considerato in lotta). In entrambi i casi, per ogni prova di lotta che effettua con successo nei round successivi infligge automaticamente danni da morso e permette un altro tentativo di usare gli speroni.

Sperone (Str): In qualsiasi round in cui un allosauro riesce a trattenere un avversario (vedi "Afferrare migliorato", sopra), può compiere due attacchi con gli speroni (+12 in mischia) con le zampe posteriori per 2d8+3 danni ognuno. L'allosauro può anche tentare di usare gli speroni quando balza su un avversario.

Ingoiare (Str): Un allosauro può ingoiare un avversario afferrato che sia almeno di due categorie di taglia più piccolo di lui effettuando con successo una prova di lotta (bonus di lotta +22). Una volta all'interno dello stomaco, l'avversario subisce 2d8+12 danni contundenti più 1d8 danni da acido per round dai succhi gastrici del dinosauro. Una prova di lotta effettuata con successo permette alla creatura ingoiata di

arrampicarsi fuori dallo stomaco e di ritornare nella bocca, dove un'altra prova di lotta riuscita è necessaria per liberarsi. In alternativa, una creatura ingoiata può tentare di aprirsi una strada con gli artigli oppure con un'arma leggera perforante o tagliente. Infliggendo almeno 25 danni al tratto digestivo (CA 20) in questo modo crea un'apertura abbastanza grande da permetterle di fuggire. Una volta che è uscita una singola creatura ingoiata, gli spasmi muscolari richiudono il

buco; quindi, un altro avversario ingoiato deve farsi anche lui strada per conto suo. Lo stomaco di un allosauro Enorme può contenere 1 avversario Medio, 4 Piccoli, 16 Minuscoli o 64 Minuti o inferiori.

Travolgere (Str): Come azione standard durante il suo turno ad ogni round, un allosauro può travolgere gli avversari! almeno di una categoria di taglia più piccoli di lui. Questo attacco infligge 5d8+10 danni contundenti.

Un avversario travolto può tentare un attacco di opportunità con una penalità di -4 o un tiro salvezza sui Riflessi (CD 22) per dimezzare i danni.

ANCHILOSAURO

L'anchilosauro è un erbivoro quadrupede pesantemente corazzato. È un versatile mangiatore di vegetali, che si trova



	Quetzalcoatlus Bestia Enorme	Sismosauro Bestia Colossale	Spinosauero Bestia Mastodontica
Dadi Vita:	10dl0+50 (105 pf)	32dl0+288 (464 pf)	20dl0+120 (230 pf)
Iniziativa:	+1	-1	+1
Velocità:	6 m, volare 30 m (scarsa)	6 m	12 m
CA:	17 (-2 taglia, +1 Des, +8 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 16	11 (-8 taglia, -1 Des, +10 naturale), contatto 1, colto alla sprovvista 11	16 (-4 taglia, +1 Des, +9 naturale), contatto 7, colto alla sprovvista 15
Attacchi:	Morso +13 in mischia e 2 ali +8 in mischia	Botta di coda +31 in mischia	Morso +24 in mischia e 2 artigli +19 in mischia
Danni:	Morso 2dl0+8, ala 2d6+4	Botta di coda 4dl0+22	Morso 2d8+13, artiglio 2d6+6
Faccia/Portata:	10,5 m per 3 m/3 m	12 m per 36 m/7,5 m	6 m per 6 m/6 m
Attacchi speciali:	Ingoiare	Travolgere 10dl0+22	Presenza terrificante, afferrare migliorato, ingoiare, travolgere 2d8+19
Qualità speciali:	Scurovisione 18 m, visione crepuscolare	Scurovisione 18 m, visione crepuscolare, olfatto acuto	Scurovisione 18 m, visione crepuscolare, olfatto acuto
Tiri salvezza:	Temp +12, Rifl +8, Voi +6	Temp +27, Rifl +17, Voi +12	Temp +18, Rifl +13, Voi +8
Caratteristiche:	For 26, Des 13, Cos 20, Int2, Sag 17, Carli	For 40, Des 9, Cos 29, Int 1, Sag 14, Car 14	For 36, Des 13, Cos 23, Int 2, Sag 15, Car 10
Abilità:	Osservare +16	Ascoltare +7, Osservare +7	Ascoltare +11, Osservare +11
Talenti:	Attacco in Volo (B), Ghermire (B)	—	—
Clima/Terreno:	Foreste, colline, montagne calde	Foreste, colline, pianure e paludi calde	Foreste, colline, pianure e paludi calde
Organizzazione:	Solitario, coppia o stormo (3-5)	Solitario, coppia o gruppo (5-20)	Solitario o coppia
Grado di Sfida:	8	12	13
Tesoro:	Nessuno	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Sempre neutrale	Sempre neutrale	Sempre neutrale
Avanzamento:	11-20 DV (Enorme); 21-30 DV (Mastodontico)	33-64 DV (Colossale)	21-40 DV (Mastodontico); 41-60 DV (Colossale)

ugualmente a suo agio nelle foreste temperate, nelle umide paludi e nelle asciutte pianure. Queste creature a volte si spostano in greggi per una maggiore protezione contro i predatori più grandi.

Il tipico anchilosauro è lungo dai 7,5 ai 10,5 metri, alto 1,35 metri ed è largo tra 2,1 e 2,4 metri. Un guscio osseo e corazzato coperto da spuntoni protegge la schiena e i fianchi, dando al dinosauro l'aspetto di una qualche macchina da assedio infernale e corazzata. Questo carapace protegge il dinosauro dalla maggior parte degli attacchi: infatti, quelli che hanno ferito un anchilosauro e sono sopravvissuti per raccontarlo giurano che il solo modo per ferire la bestia è di colpirla nel sottopancia. La larga testa piatta, e anch'essa corazzata, protegge un cervello minuscolo. Le quattro zampe sono piuttosto muscolose, e gli permettono di alzarsi sulle due posteriori per raggiungere le tenere foglioline di qualche pianta preferita. La pesante coda ha all'estremità un massiccio randello, che l'anchilosauro può far ruotare con devastante forza e precisione. Questo può far sì che anche il predatore più determinato ci pensi due volte prima di tentare di mangiarsi un anchilosauro.

Combattimento

L'anchilosauro raramente attacca a me-

no che lui o il suo branco non siano minacciati. Anche se è lento ad agire, una volta che questo dinosauro vede un'altra creatura come un nemico, combatte fino alla morte sua o di chi l'ha attaccato. In battaglia, rimane fermo, facendo roteare la coda contro qualsiasi creatura che giunga a portata. Se subisce 80 o più danni o se si ritrova con le spalle al muro,

tenta di fuggire, travolgendo tutte le creature sul suo cammino.

Travolgere (Str):

Come azione standard durante il suo turno ad ogni round, un anchilosauro può travolgere gli avversari almeno di una categoria di taglia più piccoli di lui. Questo attacco infligge 2dl2+13 danni contundenti. Un avversario travolto può tentare un attacco di opportunità con una penalità di -4 o un tiro salvezza sui Riflessi (CD 23) per dimezzare i danni.

QUETZALCOATLUS

Tecnicamente non un dinosauro, il quetzalcoatlus è un massiccio rettile volante.

Questo spaventoso predatore vola nel



cielo in cerca di cibo. Anche se non è completamente contrario a mangiare carogne, preferisce la carne o il pesce freschi. Il quetzalcoatlus ha il collo e la testa lunghi, e un cervello relativamente grande. Le "ali" sono lembi di pelle che si stendono e sono controllati dalle zampe anteriori e da dita evolute appositamente.

Combattimento

Quando caccia sull'acqua, vola basso e raccoglie pesci e rettili acquatici da appena sotto la superficie dell'acqua. Attacca anche piccole creature terrestri quando riesce a trovarle. Vulnerabile agli altri predatori quando si trova a terra, il quetzalcoatlus preferisce planare, ghermire la preda con le mandibole e poi sforzarsi di riprendere altitudine mentre ingoia quel che ha preso.

Ingoiare (Str): Un quetzalcoatlus può ingoiare un avversario ghermito che sia almeno di due categorie di taglia più piccolo di lui effettuando con successo una prova di lotta (bonus di lotta +23). Una volta all'interno del dinosauro, l'avversario subisce 1d8+4

danni contundenti e 1d4 danni da acido per round dallo stomaco. Una prova di lotta effettuata con successo permette alla creatura ingoiata di arrampicarsi fuori dalr stomaco e di ritornare nel becco, dove un'altra prova di lotta riuscita è necessaria per liberarsi. In alternativa, una creatura

ingoiata può tentare di aprirsi una strada con gli artigli oppure con un'arma leggera perforante o tagliente. Infliggendo almeno 15 danni allo stomaco (CA 15) in questo modo crea un'apertura abbastanza grande da permetterle di fuggire. Una

volta che è uscita una singola creatura ingoiata, gli spasmi muscolari richiudono il buco; quindi, un altro avversario ingoiato deve farsi anche lui strada per conto suo. Lo stomaco di un quetzalcoatlus Enorme può contenere 1 avversario Medio, 4 Piccoli, 16 Minuscoli o 64 Minuti o inferiori.

Talenti: Una creatura che viene scagliata lontano da un quetzalcoatlus dopo essere stata ghermita viaggia per 30 metri e subisce 10d6 danni. Se il quetzalcoatlus sta volando, la creatura subisce questi danni oppure gli appropriati danni da caduta, quale dei due sia maggiore.

SISMOSAURO

Il sismosauro è il più grande dinosauro conosciuto. Si nutre di vegetali, spesso sfogliando diversi chilometri quadrati di terreno nel corso di poche settimane.

Il sismosauro è un immenso dinosauro a quattro zampe con una testa piccola, un corpo grosso e il collo e la coda molto lunghi. Le narici sono posizionate nella parte alta della testa.

Combattimento

Il sismosauro è semplicemente troppo grande per avere nemici naturali: tiene a bada persino i simili di allosauri e tiranosauri (vedi *Manuale dei Mostri*). È più probabile che il sismosauro calpesti inavvertitamente un avversario piuttosto

che usare intenzionalmente il suo attacco di botta di coda.

Travolgere (Str): Come azione standard durante il suo turno ad ogni round, un sismosauro può travolgere gli avversari almeno di una categoria di taglia più piccoli di lui. Questo attacco infligge 10di0+22 danni contundenti. Un avversario travolto può tentare un attacco di opportunità con una penalità di -4 o un tiro salvezza sui Riflessi (CD 41) per dimezzare i danni.

SPINOSAURO

Lo spinosauro è il più grande dinosauro bipede predatore, che torreggia persino sopra al tirannosauro. Ha braccia più lunghe di quest'ultimo e ogni tanto si sposta su tutte e quattro le zampe. Lo spinosauro ha anche una grande pinna simile a una vela e rinforzata con coste sulla schiena. Lo scopo di questa appendice non è chiaro, ma lo spinosauro ha una spina dorsale relativamente flessibile, in modo tale che quando inarca la schiena, la vela si apre. Lo spinosauro ha una grossa testa con denti affilati, dritti ma non stretti che spuntano da una potente mandibola inferiore simile a quella di un coccodrillo.

Combattimento

Anche se è in grado di inseguire le prede, lo spinosauro preferisce immobilizzare gli avversari con un innaturale ruggito terrificante. Quando deve inseguire la preda, travolge le creature più piccole e afferra quelle più grandi con le potenti mandibole mentre ne dilania le carni con gli artigli.

Presenza terrificante (Str): Quando uno spinosauro ruggisce (un'azione standard), ispira terrore in tutte le creature entro 9 metri che hanno meno Dadi Vita o livelli di lui. Ogni avversario potenzialmente influenzato deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà (CD 20) o rimanere scosso per 5d6 round. Un tiro salvezza effettuato con successo lascia quell'avversario immune alla presenza terrificante di quello spinosauro per 24 ore.

Afferrare migliorato (Str): Se uno spinosauro colpisce un avversario che è almeno una categoria di taglia più piccolo di lui con un attacco col morso, infligge danni normali e tenta di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità (bonus di lotta +40). Se riesce a trattenere, può tentare di ingoiare l'avversario nello stesso round. In alternativa, lo spinosauro ha l'opzione di svolgere la lotta normalmente o semplicemente usare le mandibole per trattenere l'avversario (penalità di -20 alla prova di lotta, ma lo spinosauro non è considerato in lotta). In entrambi i casi, per ogni prova di lotta che effettua con successo nei round successivi infligge automaticamente danni da morso.



Ingoiare (Str): Uno spinosauro può ingoiare un avversario afferrato che sia almeno di due categorie di taglia più piccolo di lui effettuando con successo una prova di lotta (bonus di lotta +40). Una volta all'interno dello stomaco, l'avversario subisce 2d8+10 danni contundenti più 1d8+4 danni da acido per round dai succhi gastrici del dinosauro. Una prova di lotta effettuata con successo permette alla creatura ingoiata di arrampicarsi fuori dallo stomaco e di ritornare nella bocca, dove un'altra prova di lotta riuscita è necessaria per liberarsi. In alternativa, una creatura ingoiata può tentare di aprirsi una strada con gli artigli oppure con un'arma leggera perforante o tagliente. Infliggendo almeno 25 danni al tratto digestivo (CA 20) in questo modo crea un'apertura abbastanza grande da permetterle di fuggire. Una volta che è uscita una singola creatura ingoiata, gli spasmi muscolari richiudono il buco; quindi, un altro avversario ingoiato deve farsi anche lui strada per conto suo. Lo stomaco di uno spinosauro Mastodontico può contenere 2 avversari Grandi, 8 Medi, 32 Piccoli o 128 Minuscoli o inferiori.

Travolgere (Str): Come azione standard durante il suo turno ad ogni round, lo spinosauro può travolgere gli avversari almeno di una categoria di taglia più piccoli di lui. Questo attacco infligge 2d8+19 danni contundenti. Un avversario travolto può tentare un attacco di opportunità con una penalità di -4 o un tiro salvezza sui Riflessi (CD 33) per dimezzare i danni.

Abilità: Uno spinosauro riceve un bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare e di Osservare.

DOPPELGANGER ETEREO

Mutaforma Medio

Dadi Vita: 20d8 (90 pf)

Iniziativa: +5

Velocità: 9 m

CA: 14 (+1 Des, +3 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 13

Attacchi: 2 artigli +16 in mischia

Danni: Artiglio 1d4-l

Attacchi speciali: Assumere identità, serratura mentale, pulire la mente

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, RD 25/+3, guarigione rapida 8, *spostamento planare*, RI 20

Tiri salvezza: Temp +12, Rifl +13, Voi +13

Caratteristiche: For 8, Des 13, Cos 10, Int 14, Sag 13, Car 15

Abilità: Ascoltare +3, Camuffare +25, Diplomazia +6, Intimidire +4, Osservare +7, Percepire Inganni +11, Raggirare +12

Talenti: Arma Preferita (artiglio), Combattere alla Cieca, Iniziativa Migliorata, Maestria, Mobilità, Schivare, Sensi Acuti

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitario o squadra (1 più 4-6 jann)

Grado di Sfida: 15

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente legale malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio

I doppelganger eteri vivono sul Piano Etereo, in edifici che servono come combinazioni di saloni per esposizioni, sale del tesoro, prigionie e negozi. I doppelganger eteri amano molto gli oggetti magici e visitano molto spesso il Piano Materiale per acquisirne di nuovi per le loro collezioni. Durante le loro permanenze su questo piano, di solito si camuffano per sembrare membri di qualche altra razza. Un doppelganger etero spesso interagisce oppure si unisce a un gruppo di avventurieri che crede possano condurlo nelle vicinanze, o addirittura fino a un oggetto magico che egli desidera.

Nella sua forma naturale, un doppelganger etero sembra un nodoso umanoide con la pelle liscia e gli occhi bianchi privi di pupille. Quando viaggia sul Piano Materiale, di solito assume la forma di un attraente membro della stessa razza del gruppo a cui si è unito.

Un doppelganger etero parla il Comune, l'Infernale e almeno un linguaggio dementale (Auran, Aquan, Ignan o Terran).

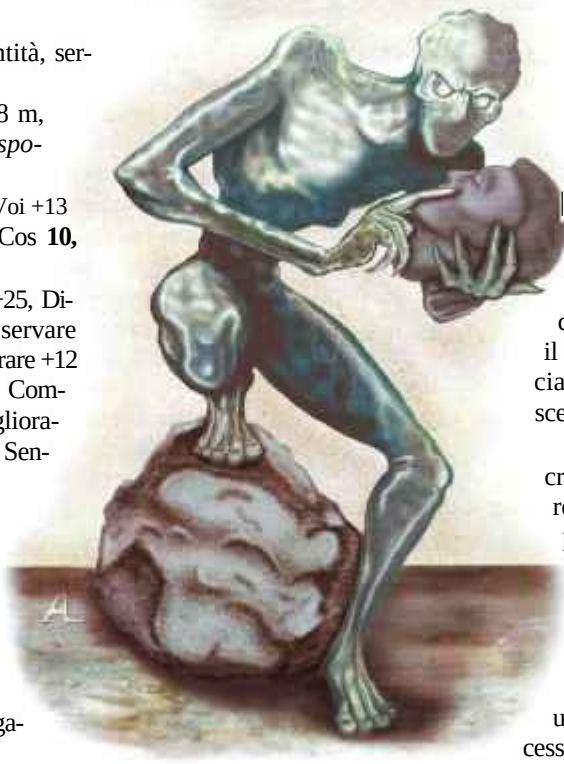
COMBATTIMENTO

Quando progetta una permanenza prolungata sul Piano Materiale, un doppelganger etero usa la propria capacità di serratura mentale per rendere indifeso un soggetto selezionato, poi riporta indietro quella creatura nella sua dimora fluttuante sul Piano Etereo. Nel suo rifugio privato, il doppelganger mette a proprio agio il soggetto e gli offre un accordo. Se il soggetto consente al doppelganger di assumere la sua identità e acquisire l'oggetto desiderato, il doppelganger garantirà il completo comfort del soggetto nel frattempo e il successivo ritorno del soggetto illeso a qualsiasi luogo desideri sul Piano Materiale. Se il soggetto rifiuta, il doppelganger cancella qualsiasi ricordo di sé dalla mente del soggetto, riporta la creatura sul Piano Materiale e riprova con un altro soggetto. Se il soggetto dovesse accettare l'accordo e poi tentare di fuggire, il doppelganger lo vende costringendolo alla schiavitù extraplanare.

Ma se il soggetto accetta l'accordo e ne soddisfa i termini, il doppelganger mantiene la parola.

Assumere identità (Sop): Un doppelganger etero può assorbire la mente, i ricordi e la personalità di un'altra creatura. Questo procedimento richiede 1 ora di contatto fisico ininterrotto per livello o per Dado Vita del soggetto. Il bersaglio potrebbe tentare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 22); in caso di successo, il procedimento viene negato e il doppelganger etero deve ricominciare. Una creatura consenziente può scegliere di rinunciare al tiro salvezza.

Dopo aver consumato l'identità della creatura bersaglio, il doppelganger etero può assumerne la forma con una precisione del 100%. Il doppelganger possiede i ricordi dell'altra creatura, più il suo allineamento e tutte le sue capacità, ad eccezione degli incantesimi da chierico di 2° livello o superiore, delle capacità speciali di un paladino e degli altri poteri concessi dalle divinità. (Questo non priva il soggetto di quei ricordi o di quelle capacità; sem-



plicemente le replica nel doppelganger etereo.) Nella sua nuova forma il doppelganger mantiene le proprie resistenze ai danni, scurovisione, guarigione rapida e resistenza agli incantesimi.

Se un doppelganger etereo commette un'azione che va contro l'allineamento della sua nuova identità, viene immediatamente costretto a tornare alla sua forma naturale per ldlO round. Mantiene comunque i ricordi di base dell'identità assunta, ma non i ricordi più profondi. Se il soggetto muore prima che il contratto sia portato a termine, il doppelganger etereo ritorna immediatamente alla sua forma naturale e perde tutti i ricordi e le capacità di quel soggetto.

Serratura mentale (Sop): Come azione standard, un doppelganger etereo può rinchiudere la mente superiore di un avversario fino a una distanza di 90 metri, purché entrambi siano sullo stesso piano e il doppelganger abbia una linea di visuale sul soggetto. Un tiro salvezza sulla Volontà (CD 22) effettuato con successo nega il tentativo; il fallimento lascia il soggetto mentalmente paralizzato. Una creatura la cui mente è bloccata non è stordita, quindi gli attaccanti non ottengono alcun vantaggio speciale contro di essa. Inoltre, può comunque difendersi contro gli attacchi (il suo bonus di Destrezza alla CA, se ce l'ha, si applica ancora), ma non può muoversi né intraprendere alcuna azione. Una serratura mentale può negare varie forme di movimento speciale e) quindi provocare danni alla creatura. Per esempio, una creatura volante soggetta a serratura mentale cade poiché non può sbattere le ali, mentre una creatura che stava nuotando soggetta alla serratura mentale potrebbe annegare perché non riesce più a muovere gli arti. L'effetto dura 20 round, ma può essere interrotto prima.

Pulire la mente (Sop): Con ogni attacco di contatto in mischia riuscito, un doppelganger etereo può cancellare tutti i ricordi della sua esistenza dalla mente di un avversario (senza tiro salvezza).

Guarigione rapida (Str): Un doppelganger etereo recupera i punti ferita persi al ritmo di 8 per round. La guarigione rapida non ripristina i punti perita persi per fame, sete o soffocamento, e non permette al doppelganger etereo di far ricrescere o di riattaccare parti del corpo perse.

Scostamento planare (Mag): Un doppelganger etereo può usare *spostamento planare* (20° livello dell'incantatore; tiro salvezza sulla Volontà CD 17) a volontà.

DRACODE

I piccoli draghi senz'ali, conosciuti come dracodi, fanno risalire la loro origine a Bahamut il Drago di Platino. Dopo aver aiutato un gruppo di potenti elfi maghi a respingere un'invasione demoniaca, Bahamut creò i dracodi per proteggere gli elfi da future incursioni. Tutti i dracodi hanno il sangue di Bahamut nelle vene e sono fieri, leali e dal cuore buono.

I dracodi parlano Draconico e Silvano.

COMBATTIMENTO

I dracodi sono attaccanti impulsivi. Aggressivi e desiderosi di combattere, cercano immediatamente di affrontare in mischia gli avversari.

Tratti dei draghi: I dracodi sono immuni a effetti di sonno e paralisi. Hanno scurovisione (raggio di azione di 18 metri) e visione crepuscolare.

DRACODE CRESTATO

Gli elfi spesso impiegano i dracodi crestati come guardie per gli insediamenti e nelle pattuglie di confine.

Un dracode crestato sembra un piccolo drago senz'ali con potenti zampe posteriori e una vivace cresta sulla testa.

Combattimento

Quando i dracodi crestati combattono in gruppo, alcuni caricano in battaglia e cercano di immobilizzare il nemico, mentre i compagni si dispongono in cerchio per circondarlo.

DRACODE SPUTANTE

A causa del suo corpo sinuoso, un dracode sputante può stringersi per passare attraverso piccoli spazi. Quindi, è ideale per le spedizioni sotterranee così contrarie alla natura elfica.

Il dracode sputante è poco più grande del suo cugino con la cresta. Il corpo è lungo e sinuoso, come quello di un serpente.

Combattimento

Un dracode sputante di solito si ferma per sputare acido prima di entrare in mischia. Può sputare acido fino a 9 metri come un attacco di contatto a distanza senza incremento di gittata.

DRACODE CORNUTO

I dracodi cornuti sono spesso utilizzati per proteggere individui o città importanti.

Questa creatura è più grande degli altri dracodi. La testa ostenta diverse corna, che usa per impalare i nemici.

Combattimento

I dracodi cornuti di solito per prima cosa caricano i nemici, poi usano le corna in mischia.



	Dracode crestato Drago Piccolo	Dracode sputante Drago Medio	Dracode cornuto Drago Medio
Dadi Vita:	2dl2+4 (17 pf)	3dl2+3 (22 pf)	4dl2+8 (34 pf)
Iniziativa:	+0	+2	+0
Velocità:	12 m	9m	9m
CA:	15 (+1 taglia, +4 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 15	16 (+2 Des, +4 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 14	17 (+7 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 17
Attacchi:	Morso +3 in mischia	Morso +6 in mischia, o sputare +5 contatto a distanza	Corna +8 in mischia
Danni:	Morso 1d8	Morso 1d6+3, sputare 2d4 da acido	Corna 2d6+4
Faccia/Portata:	1,5 m per 1,5 m/1,5 m	1,5 m per 1,5 m/1,5 m	1,5 m per 1,5 m/ 1,5 m
Attacchi speciali:	—	—	Caricare 4d6+6
Qualità speciali:	Tratti dei draghi, olfatto acuto	Tratti dei draghi	Tratti dei draghi
Tiri salvezza:	Temp +5, Rifl +3, Voi +4	Temp +4, Rifl +5, Voi +3	Temp +6, Rifl +4, Voi +5
Caratteristiche:	For 11, Des 10, Cos 15, Int 6, Sag 12, Car 9	For 14, Des 15, Cos 13, Int 8, Sag 10, Car 9	For 17, Des 10, Cos 15, Int 5, Sag 12, Car 8
Abilità:	Ascoltare +5, Nascondersi +6, Osservare +5, Saltare +2	Ascoltare +4, Nascondersi +7, Osservare +4, Saltare +4	Ascoltare +6, Nascondersi +3, Osservare +6, Saltare +6,
Talenti:	Sensi Acuti	Arma Focalizzata (morso)	Arma Focalizzata (corna), Sensi Acuti
Clima/Terreno:	Qualsiasi terreno e sotterraneo	Pianure, foreste, colline temperate e sotterranei	Qualsiasi terreno e sotterraneo
Organizzazione:	Solitario, coppia, banda (3-5) o branco (4-16)	Solitario, coppia o banda (3-5)	Solitario, coppia, banda (3-5) o branco (4-16)
Grado di Sfida:	1	2	3
Tesoro:	Nessuno	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Sempre neutrale buono	Sempre neutrale buono	Sempre neutrale buono
Avanzamento:	3-4 DV (Piccolo); 5-6 DV (Medio)	4-9 DV (Medio)	5-8 DV (Medio); 9-12 DV (Grande)

Caricare (Str): Un dracode cornuto di solito inizia uno scontro caricando gli avversari. In aggiunta ai normali benefici e pericoli di una carica, questa tattica permette al dracode cornuto di compiere un singolo attacco con le corna (+8 in mischia) che infligge 4d6+6 danni.

DRAGO GEMMATO

I draghi gemmati sono una sottocategoria di draghi che trascorrono molto del loro tempo sui Piani Interni. Sono tutti potenti dal punto di vista psionico, sebbene alla maggior parte degli osservatori le loro doti psichiche non siano distinguibili dalla stregoneria. I draghi gemmati tendono ad essere distaccati, solitari ed egoisti.

Tutti i draghi ottengono maggior potere con l'età. La loro lunghezza varia da pochi metri alla nascita a più di 30 metri dopo aver ottenuto lo status di grande drago.

CATEGORIE DI ETÀ DEI DRAGHI

	Categoria	Età (Anni)
1	Cucciolo	0-5
2	Molto giovane	6-15
3	Giovane	16-25
4	Adolescente	26-50
5	Adulto giovane	51-100
6	Adulto	101-200
7	Adulto maturo	201-400
8	Vecchio	401-600
9	Molto vecchio	601-800
10	Antico	801-1.000
11	Dragone	1.001-1.200
12	Grande drago	1.201 o più

Vivendo principalmente sui Piani Interni, i draghi gemmati hanno sviluppato diete insolite. Anche se amano la varietà per i loro pasti, possono sopravvivere a tempo indefi-

nito consumando materia dementale. I draghi gemmati non sono nativi dei Piani Interni, e tutte le specie di draghi gemmati possono essere rinvenute su tutti i piani, anche se essi hanno ambienti preferiti.

Come tutti i draghi, i draghi gemmati sono incredibilmente avidi. Amano accumulare ricchezze, raccogliere ammassi di monete e possedere più gemme, gioielli e oggetti magici possibile. Quelli che posseggono grossi tesori evitano di abbandonarli per troppo tempo, allontanandosi dalla loro tana solo per pattugliare le zone circostanti o per cercare cibo. Per un drago il tesoro non è mai sufficiente: è piacevole osservarlo e scaldarsi nel suo splendore. Ai draghi piace preparare giacigli con il loro gruzzolo, plasmando cumuli e nicchie che accolgano i loro corpi. Una volta raggiunta la maturità di grandi dragoni, centinaia di gemme e monete sono incastonate tra le loro scaglie.

Tutti i draghi parlano il Draconico.

TAGLIA

La faccia e la portata di un drago aumentano insieme alla taglia, in base alla tabella "Faccia e portata del drago", di seguito.

FACCIA E PORTATA DEL DRAGO

Taglia	Faccia	Portata
Minuscola	75 cm per 75 cm	1,5 m*
Piccola	1,5 m per 1,5 m	1,5 m
Media	1,5 m per 1,5 m	1,5 m
Grande	1,5 m per 3 m	3 m*
Enorme	3 m per 6 m	3 m
Mastodontica	6 m per 12 m	4,5 m
Colossale	12 m per 24 m	4,5 m

*Portata maggiore rispetto al normale per una creatura di questa taglia.

COMBATTIMENTO

Quando è più giovane, un drago attacca con i suoi potenti

artigli e morsi. Man mano che invecchia e che cresce, acquisisce anche altre forme di attacco (vedi "Attacchi del drago", sotto). Inoltre, può anche far uso di un'arma a soffio e potrebbe anche avere accesso a varie capacità speciali specifiche della sua specie (vedi le descrizioni individuali).

Un drago di solito preferisce combattere stando in volo, rimanendo fuori portata fino a quando non ha sfiancato il nemico con attacchi a distanza. I draghi più vecchi e intelligenti tendono a valutare con cura chi si oppone loro, eliminando per primi i nemici più pericolosi (o evitandoli mentre eliminano i nemici più deboli).

La tabella sottostante descrive gli attacchi fisici che un drago ottiene man mano che cresce. Le ultime due righe della tabella forniscono i modificatori di attacco e i modificatori di danno per ogni attacco. Il drago ottiene il suo bonus di attacco completo per il morso, che è sempre l'attacco primario. Gli attacchi con artigli, ali e botte di coda sono tutti secondari, quindi vengono compiuti con una penalità di -5. La schiacciata e la spazzata di coda sono attacchi speciali che non richiedono tiri per colpire (vedi sotto). Per determinare il bonus ai danni per ogni attacco, moltiplicare la cifra indicata nell'ultima riga per il bonus di Forza del drago.

ATTACCHI DEL DRAGO

Taglia	Morso	Artiglio	Ala	Botta di coda	Schiacciata	Spazzata di coda
Minuscola	1d4	1d3	—	—	—	—
Piccola	1d6	1d4	—	—	—	—
Media	1d8	1d6	1 d4	—	—	—
Grande	2d6	1d8	1d6	1d8	—	—
Enorme	2d8	2d6	1d8	2d6	2d8	—
Mastodontica	4d6	2d8	2d6	2d8	4d6	2d6
Colossale	4d8	4d6	2d8	4d6	4d8	2d8
Bonus di attacco	completo	-5	-5	-5	Riflessi salva	Riflessi salva
Bonus ai danni	x1	x0,5	x0,5	x1,5	x1,5	x1,5

Morso: Un drago può anche usare il morso per ghermire gli avversari (vedi la descrizione del talento "Ghermire" nell'introduzione).

Artiglio: Un drago può anche usare gli artigli per ghermire gli avversari (vedi la descrizione del talento "Ghermire" nell'introduzione).

Ala: Un drago può infliggere schianti agli avversari con le sue ali, anche mentre vola.

Botta di coda: Un drago può colpire un avversario con la coda ogni round.

Schiacciata: Un drago di taglia almeno Enorme che sta volando o saltando può atterrare su avversari di tre o più categorie di taglia più piccoli di lui come azione standard, usando il suo intero corpo per schiacciarli. (Naturalmente, può comunque tentare normali attacchi per oltrepassare o lottare contro avversari più grandi). Un attacco di schiacciata colpisce tante creature quante possono stare sotto il corpo del drago (vedi la Tabella: "Faccia e portata del drago", più sopra). Ogni creatura nella zona colpita deve superare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 10 + metà dei DV del drago + modificatore di Costituzione del drago) o rimanere immobilizzata, subendo automaticamente la quantità indicata di danni contundenti. Dopo, se il drago decide di tenerla immobilizzata, si considera come un normale attacco di lotta. Mentre è immobilizzato, l'avversario subisce danni da schiacciamento ogni round.

Spazzata di coda: Un drago che sia di taglia almeno Mastodontica può effettuare una spazzata con la coda come

azione standard. La spazzata ha effetto sulle creature di quattro o più categorie di taglia più piccole di lui entro un semicerchio (diametro di 9 metri per un drago Mastodontico o 12 metri per un drago Colossale) centrato sul dorso del drago. Ogni creatura colpita che fallisce un tiro salvezza sui Riflessi (CD 10 + metà dei DV del drago + modificatore di Costituzione del drago) subisce i danni indicati; un tiro salvezza effettuato con successo dimezza i danni.

Lottare: Ai draghi non piace molto questa forma di attacco, sebbene il loro attacco di schiacciata e il talento Ghermire (vedi l'introduzione) facciano uso delle normali regole per lottare.

Se in lotta con una creatura della stessa taglia o più grande, un drago può attaccare con il morso e con tutte e quattro le zampe (quelle posteriori infliggono danni da artiglio). Se ghermito o schiacciato da un drago più grande, il drago può contrattaccare solo con attacchi di lotta allo scopo di liberarsi, oppure con attacchi col morso o con arma a soffio. Se in lotta con una creatura più piccola, il drago può far uso di uno qualsiasi dei suoi attacchi fisici, tranne che la spazzata di coda.

Un drago può sempre far uso della sua arma a soffio mentre lotta, così come delle capacità magiche o soprannaturali, purché effettui con successo una prova di Concentrazione.

Arma a soffio (Sop): Fare uso di un'arma a soffio è un'azione standard. Una volta che ha soffiato, il drago deve aspettare 1d4 round per rifarlo. Il soffio del drago parte sempre dalla sua bocca e si estende in una direzione a scelta del drago, in un'area come sotto elencata. Se il soffio infligge danni, le creature nell'area possono effettuare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 10 + metà dei DV del drago + modificatore di Carisma del drago; vedi schede individuali per le specifiche CD) per subire danni dimezzati; la CD dipende dal tipo e dall'età del drago, elencate nella descrizione individuale. I tiri salvezza contro armi a soffio non dannose fanno uso della stessa CD, ma il tipo varia come indicato nelle descrizioni delle sottospecie.

Le armi a soffio sono fondamentalmente di due forme: lineari e a cono. La loro area di effetto varia con la taglia del drago, come indicato nella tabella sottostante.

ARMI A SOFFIO DEL DRAGO

Taglia del drago	Lineare* (Lunghezza)	Cono** (Lunghezza)
Minuscola	9 m	4,5 m
Piccola	12 m	6 m
Media	18 m	9 m
Grande	24 m	12 m
Enorme	30 m	15 m
Mastodontica	36 m	18 m
Colossale	42 m	21 m

* Il soffio lineare è sempre alto e largo 1,5 metri.

** Il cono è alto e largo quanto la lunghezza.

Presenza terrificante (Str): Un drago adulto giovane o più vecchio può turbare gli avversari con la sua semplice presenza. La capacità funziona automaticamente tutte le volte in cui il drago attacca, carica o sorvola. Le creature che si trovano entro un raggio di 9 metri per categoria di età del drago subiscono gli effetti se hanno meno DV del drago.

Una vittima potenziale che superi un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + metà dei DV del drago + modificatore di Carisma del drago) rimane immune alla presenza terrificante di quel drago per 24 ore. In caso di fallimento, le creature con 4 o meno DV cadono in preda al panico per 4d6 round; quelle con 5 o più DV rimangono scosse per 4d6 round. I draghi ignorano la presenza terrificante di altri draghi.

Capacità magiche: Le capacità magiche di un drago gemmato dipendono dalla sua età e specie. Ottiene tutte le capacità elencate per la sua categoria di età più tutte le precedenti. La CD del tiro salvezza è 10 + modificatore di Carisma del drago + livello dell'incantesimo.

Poteri psionici (Mag): Tutti i draghi gemmati hanno capacità psioniche, come indicato nel loro testo descrittivo. (Quando si usa il *Manuale delle Arti Psioniche*, considerare la resistenza agli incantesimi di un drago gemmato come resistenza ai poteri psionici.)

Vista cieca (Str): Un drago può accorgersi di ciò che lo circonda con mezzi non visivi (per lo più tramite udito e olfatto, ma anche notando le vibrazioni e altri indizi ambientali). Mediante questa capacità può individuare oggetti e creature in un raggio di 9 metri per categoria di età del drago. Il drago generalmente non ha bisogno di effettuare prove di Ascoltare o di Osservare per notare le creature entro il raggio di azione della sua vista cieca.

Immunità (Str): Tutti i draghi sono immuni a effetti di sonno e paralisi. Ogni specie è immune a una o due addizionali forme di attacco, indipendentemente dall'età, come indicato nelle descrizioni.

Vista acuta (Str): I draghi possono vedere quattro volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. Possiedono anche scurovisione con un raggio di 30 metri per categoria di età del drago.

Abilità: Tutti i draghi partono con 6 punti abilità per Dado Vita, più punti bonus pari al modificatore di Intelligenza per DV. Le abilità seguenti sono abilità di classe per tutti i draghi: Artista della Fuga, Ascoltare, Cercare, Concentrazione, Conoscenze (qualsiasi), Diplomazia, Osservare, Raggirare e Scrutare. I draghi non possono acquisire abilità esclusive di una classe particolare.

Talenti: Tutti i draghi hanno un talento, più uno aggiuntivo per ogni 4 DV. I draghi preferiscono Attacco Poderoso, Arma Focalizzata (morso o artiglio), Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda), Iniziativa Migliorata, Sensi Acuti e Spaccare l'Arma Potenziato. I draghi possono anche scegliere tra i talenti elencati di seguito, che sono tutti descritti nel riquadro laterale "Talent delle creature" nell'introduzione del volume: Attacco in Volo, Capacità Focalizzata, Capacità Magica Rapida, Fluttuare, Ghermire e Virare.

Fluttuare: Se un drago fluttua vicino al terreno in una zona ricca di detriti, la corrente creata dalle sue ali forma una nube semisferica dal raggio di 9 metri per categoria di età del drago.

Ghermire: Una creatura che viene scagliata lontano da un drago gemmato dopo essere stata ghermita viaggia per 30 metri e subisce 1d6 danni per categoria di età del drago. Se il drago sta volando, la creatura subisce questi danni oppure gli

appropriati danni da caduta, quale dei due sia maggiore.

Viaggio planare (Sop): I draghi gemmati hanno la capacità innata di passare istantaneamente tra il Piano Materiale e i Piani Interni, dove spesso stabiliscono le loro dimore.

Resistenze (Str): A meno che non sia indicato diversamente nella descrizione di un drago, ogni drago gemmato ha resistenza al fuoco 30.

Movimento: Ogni drago gemmato ha una velocità di nuotare e una velocità di scavare, in aggiunta all'essere in grado di volare. Solo il drago di topazio può respirare sott'acqua, quindi gli altri sono limitati alle aree di superficie: sebbene i draghi più vecchi possano trattenere il respiro per periodi molto lunghi.

DRAGO DI AMETISTA

Drago (Terra)

Clima/Terreno: Piani Interni, sotterraneo

Organizzazione: Cucciolo, molto giovane, giovane, adolescente e adulto giovane: solitario o covata (2-5); adulto, adulto maturo, vecchio, molto vecchio, antico, dragone o grande dragone: solitario, coppia o famiglia (1-2 più 25 piccoli)

Grado di Sfida: Cucciolo 3; molto giovane 4; giovane 6; adolescente 8; adulto giovane 11; adulto 14; adulto maturo 16; vecchio 18; molto vecchio 19; antico 21; dragone 23; grande dragone 25

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: Cucciolo 7-8 DV (Piccolo); molto giovane 10-11 DV (Medio); giovane 13-14 DV (Medio); adolescente 16-17 DV (Grande); adulto giovane 19-20 DV (Grande); adulto 22-23 DV (Enorme); adulto maturo 25-26 DV (Enorme); vecchio 28-29 DV (Enorme); molto vecchio 31-32 DV (Enorme); antico 34-35 DV (Mastodontico); dragone 37-38 DV (Mastodontico); grande dragone 40 o più DV (Mastodontico)

I draghi di ametista sono saggi e regali. A volte servono come intermediari tra draghi che combattono, o anche tra civiltà umanoidi.

Un drago di ametista ha la pelle color lavanda e scaglie che sembrano cristalli minerali formati naturalmente. Quando nasce, le scaglie sono di una pallida sfumatura porpora traslucida. Man mano che cresce, diventano gradualmente più scure e acquisiscono una qualità cristallina.

Molti draghi di ametista vivono negli spazi scavati del Piano Elementale della Terra. Queste caverne possono essere formate da molti passaggi e stanze risplendenti di cristalli di tutti i colori.

DRAGHI DI AMETISTA PER ETÀ

Età	Taglia	Dadi Vita (pf)	For	Des	Cos	Int	Sag	Car	Tiro			Arma	CD	Presenza	RI
									Bonus	salvezza	salvezza	salvezza			
Cucciolo	Pc	6d12+6 (45)	13	12	13	10	11	10	+8	+6	+5	+5	2d8 (14)	—	—
Molto giovane	Me	9d12+18 (76)	15	12	15	10	11	10	+11	+8	+6	+6	4d8 (16)	—	—
Giovane	Me	12d12+24 (102)	17	12	15	12	13	12	+15	+10	+8	+9	6d8 (18)	—	—
Adolescente	G	15d12+45 (142)	19	12	17	14	15	14	+18	+12	+9	+11	8d8 (20)	—	—
Adulto giovane	G	18d12+72 (189)	23	12	19	14	15	14	+23	+15	+11	+13	10d8 (23)	21	15
Adulto	E	21d12+105 (241)	27	12	21	16	17	16	+27	+17	+12	+15	12d8 (25)	23	21
Adulto maturo	E	24d12+120 (276)	29	12	21	16	17	16	+31	+19	+14	+17	14d8 (27)	25	22
Vecchio	E	27d12+162 (337)	31	12	23	18	19	18	+35	+21	+15	+19	16d8 (29)	27	24
Molto vecchio	E	30d12+180 (375)	33	12	23	18	19	18	+39	+23	+17	+21	18d8 (31)	29	25
Antico	Ma	33d12+231 (445)	35	12	25	20	21	20	+41	+25	+18	+23	20d8 (33)	31	27
Dragone	Ma	36d12+280 (507)	37	12	27	20	21	20	+44	+27	+20	+24	22d8 (35)	33	29
Grande dragone	Ma	39d12+312 (565)	39	12	27	22	23	22	+49	+29	+22	+27	24d8 (37)	35	31

CAPACITÀ DEI DRAGHI DI AMETISTA PER ETÀ

Età	Velocità	Iniziativa	CA	Capacità speciali	Livello dell'incantatore
Cucciolo	12 m, volare 30 m (media), scavare 6 m, nuotare 3 m	+1	17 (+1 taglia, +5 naturale, +1 Des), contatto 12, colto alla sprovvista 16	Resistente alla forza, viaggio planare, immunità ai veleni	—
Molto giovane	12 m, volare 45 m (scarsa), scavare 6 m, nuotare 3 m	+1	19 (+8 naturale, +1 Des), contatto 11, colto alla sprovvista 18		—
Giovane	12 m, volare 45 m (scarsa), scavare 6 m, nuotare 3 m	+1	22 (+11 naturale, +1 Des), contatto 11, colto alla sprovvista 21		—
Adolescente	12 m, volare 45 m (scarsa), scavare 6 m, nuotare 3 m	+1	24 (-1 taglia, +14 naturale, +1 Des), contatto 10, colto alla sprovvista 23	Pie pesante	1°
Adulto giovane	12 m, volare 45 m (scarsa), scavare 6 m, nuotare 3 m	+1	27 (-1 taglia, +17 naturale, +1 Des), contatto 10, colto alla sprovvista 26	RD5/+1	3°
Adulto	12 m, volare 45 m (scarsa), scavare 6 m, nuotare 3 m	+1	29 (-2 taglia, +20 naturale, +1 Des), contatto 9, colto alla sprovvista 28	Gemma esplosiva (5d6), invisibilità	5°
Adulto maturo	12 m, volare 45 m (scarsa), scavare 6 m, nuotare 3 m	+1	32 (-2 taglia, +23 naturale, +1 Des), contatto 9, colto alla sprovvista 31	RD10/+1	7°
Vecchio	12 m, volare 45 m (scarsa), scavare 6 m, nuotare 3 m	+1	35 (-2 taglia, +26 naturale, +1 Des), contatto 9, colto alla sprovvista 34	Equilibrio corporeo, gemma esplosiva (9d6)	9°
Molto vecchio	12 m, volare 45 m (scarsa), scavare 6 m, nuotare 3 m	+1	38 (-2 taglia, +29 naturale, +1 Des), contatto 9, colto alla sprovvista 37	RD15/+2	11°
Antico	12 m, volare 60 m (maldestra), scavare 6 m, nuotare 3 m	+1	39 (-4 taglia, +32 naturale, +1 Des), contatto 7, colto alla sprovvista 38	Gemma esplosiva (13d6), suggestione	13°
Dragone	12 m, volare 60 m (maldestra), scavare 6 m, nuotare 3 m	+1	32 (-4 taglia, +35 naturale, +1 Des), contatto 7, colto alla sprovvista 41	RD20/+3	15°
Grande dragone	12 m, volare 60 m (maldestra), scavare 6 m, nuotare 3 m	+1	45 (-4 taglia, +38 naturale, +1 Des), contatto 7, colto alla sprovvista 44	Telecinesi di ametista	1 7°

Combattimento

I draghi di ametista più giovani evitano il combattimento volando via, se possibile. Quelli più vecchi usano le capacità speciali, come *invisibilità*, per aumentare le probabilità di cogliere un bersaglio alla sprovvista. Anche gli adulti fuggono se è evidente dopo i primi round di combattimento che non possono sconfiggere i loro avversari.

Tuttavia, se un drago di ametista sta combattendo per proteggere la sua tana o i suoi piccoli, raramente scappa dallo scontro. Un esemplare più giovane sfrutta le capacità magiche, l'arma a soffio e i talenti che sono utilizzabili mentre vola, e qualsiasi oggetto magico che possiede, mentre uno più vecchio e più grande usa gli attacchi di lotta, ghermire e schiacciare per pareggiare le sorti.

Arma a soffio (Sop): Un drago di ametista ha un'arma a soffio, un'onda lineare di forza scuotente. Può scegliere di infliggere danni debilitanti invece di danni normali.

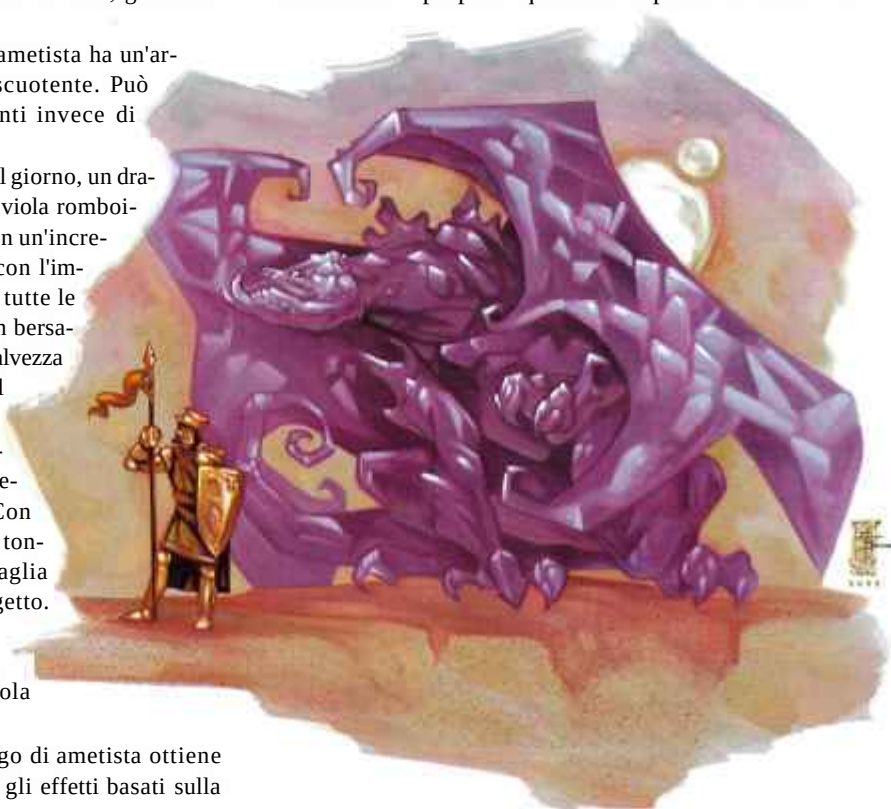
Gemma esplosiva (Mag): Una volta al giorno, un drago di ametista può sputare un cristallo viola romboidale fino a una distanza di 22,5 metri con un'incredibile precisione. La gemma esplode con l'impatto, infliggendo danni contundenti a tutte le creature entro un raggio di 6 metri. Un bersaglio che effettua con successo un tiro salvezza sui Riflessi (CD 17 + categoria di età del drago) subisce danni dimezzati.

Telecinesi di ametista (Mag): Una volta al giorno, un grande dragone di ametista può usare un effetto di *telecinesi*. Con questa capacità può sollevare fino a 10 tonnellate o scagliare una creatura di taglia Grande o inferiore contro un altro oggetto. L'impatto infligge 20d6 danni a una creatura Grande, 15d6 a una Media, 10d6 a una Piccola, 5d6 a una Minuscola o 1d6 a una Minuta o Piccolissima.

Resistente alla forza (Str): Un drago di ametista ottiene un bonus di +4 ai tiri salvezza contro gli effetti basati sulla forza come *dardo incantato*.

Pie pesante (Sop): Pestando i piedi, un drago di ametista crea un'onda d'urto che si propaga lungo il terreno, facendo cadere le creature e gli oggetti staccati entro 6 metri. L'area è a forma di cono e si estende sotto la superficie del terreno. (Tutte le creature sopra la superficie non subiscono l'effetto.) Qualsiasi creatura presente nell'area che fallisca il tiro salvezza sui Riflessi (CD 10 + metà dei DV del drago + modificatore di Forza del drago) viene gettata a terra e subisce 1d4 danni debilitanti. Questa capacità è utilizzabile tre volte al giorno. (Quando si usa il *Manuale delle Arti Psioniche*, sostituire questa capacità con l'omonimo potere psionico.)

Equilibrio corporeo (Mag): Una volta al giorno, il drago può modificare il proprio equilibrio corporeo in modo che cor-



risponda a qualsiasi solido o liquido. Di conseguenza, può camminare nell'acqua, nelle sabbie mobili o anche su una ragnatela senza affondare o aprirsi un varco. (Questo non conferisce alcuna resistenza a ragnatele particolarmente appiccicose.) Il movimento è alla normale velocità, ma correre su una superficie fragile, molle o liquida richiede una prova di Destrezza (CD 10 o più, a seconda della superficie) per evitare di affondare. I danni da caduta sono dimezzati mentre questo potere è attivo. L'equilibrio corporeo dura 1 minuto per categoria di età. (Quando si usa il *Manuale delle Arti Psioniche*, sostituire questa capacità con l'omonimo potere psionico.)

Poteri psionici (Mag): 1 volta al giorno - *invisibilità, suggestione*. Livello dell'incantatore (o di manifestazione) varia in base all'età; tiro salvezza CD 10 + modificatore di Carisma del drago + livello dell'incantesimo (o del potere).

Metodi di Attacco/Difesa: Frusta dell'ego/barriera mentale. Un drago di ametista manifesta i poteri e ottiene metodi di attacco e difesa aggiuntivi, come se fosse uno psion con Psicocinesi come disciplina primaria.

DRAGO DI CRISTALLO

Drago (Aria)

Clima/Terreno: Piani Interni, montagne temperate e fredde

Organizzazione: Cucciolo, molto giovane, giovane, adolescente e adulto giovane: solitario o covata (2-5); adulto, adulto maturo, vecchio, molto vecchio, antico, dragone o grande dragone: solitario, coppia o famiglia (1-2 più 2-5 piccoli)

Grado di Sfida: Cucciolo 2; molto giovane 3; giovane 4; adolescente 7; adulto giovane 10; adulto 12; adulto maturo 15; vecchio 17; molto vecchio 18; antico 20; dragone 21; grande dragone 23

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre caotico neutrale

Avanzamento: Cucciolo 6-7 DV (Piccolo); molto giovane 9-10 DV (Medio); giovane 12-13 DV (Medio); adolescente 15-16 DV (Grande); adulto giovane 18-19 DV (Grande); adulto 21-22 DV (Enorme); adulto maturo 24-25 DV (Enorme); vecchio 27-28 DV (Enorme); molto vecchio

30-31 DV (Enorme); antico 33-34 DV (Mastodontico); dragone 36-37 DV (Mastodontico); grande dragone 39 o più DV (Mastodontico)

I draghi di cristallo sono i più amichevoli tra i draghi gemmati. Sono sempre curiosi su ciò che accade nel mondo, quindi conversano entusiasticamente con tutti i visitatori che lo desiderino.

Le scaglie di un drago di cristallo cucciolo sono di un bianco lucido. Man mano che invecchia le scaglie diventano traslucide. La luce della luna e delle stelle le rende luminescenti, mentre la piena luce solare da loro una brillantezza abbagliante.

I draghi di cristallo preferiscono il Piano Elementale dell'Aria, ma a volte costruiscono incredibili palazzi di ghiaccio sulla cima di alti picchi montuosi innevati sul Piano Materiale, dove possono osservare le stelle e creare sculture con ghiaccio e neve.

I draghi bianchi e i draghi di cristallo a volte si trovano in conflitto. I draghi di cristallo sono conosciuti per aver sottratto uova di drago bianco, possibilmente per allevare i cuccioli bianchi e aiutarli a crescere come draghi più amichevoli di quanto non potrebbero altrimenti diventare. Tali draghi bianchi sono estremamente rari, e l'introduzione di una tale creatura in una campagna è l'intenzione di ogni DM. I draghi di cristallo tendono a provare una forte avversione nei confronti dei giganti locali, siccome questi ultimi a volte si uniscono ai draghi bianchi per cacciare le tane e i cuccioli dei draghi di cristallo.



Combattimento

Un drago di cristallo raramente istiga uno scontro senza motivo. Se un visitatore è interessante o sembra amichevole, il drago tenta di conversare; altrimenti, tenta di evitare l'incontro. Tuttavia, se i visitatori osano attaccare, un drago di cristallo non esita a ripagarli della stessa moneta. Spesso per prima cosa usa la sua arma a soffio per indebolire e accecare i nemici, poi prende il volo per utilizzare le sue capacità psioniche e qualsiasi altro attacco a distanza che possiede.

DRAGHI DI CRISTALLO PER ETÀ

Età	Taglia	Dadi Vita (pf)	For	Des	Cos	Int	Sag	Car	di attacco	Tiro Bonus	Tiro salvezza	Tiro salvezza	Tiro salvezza	Arma a soffio (CD)	CD Presenza terrificante	RI
										Tempra	Riflessi	Volontà				
Cucciolo	Pc	5d12+5 (37)	13	10	13	10	11	11	+7	+5	+4	+4	2d6 (13)	—	—	—
Molto giovane	Me	8d12+16 (68)	15	10	15	10	11	11	+10	+8	+6	+6	4d6 (16)	—	—	—
Giovane	Me	11d12+22 (93)	17	10	15	12	13	13	+14	+9	+7	+8	6d6 (17)	—	—	—
Adolescente	G	14d12+42 (133)	19	10	17	14	15	15	+17	+12	+9	+11	8d6 (20)	—	—	—
Adulto giovane	G	17d12+68 (178)	23	10	19	14	15	15	+22	+14	+10	+12	10d6 (22)	20	19	—
Adulto	E	20d12+100 (230)	27	10	21	16	17	17	+26	+17	+12	+15	12d6 (25)	23	21	—
Adulto maturo	E	23d12+115 (264)	29	10	21	16	17	17	+30	+18	+13	+16	14d6 (26)	24	22	—
Vecchio	E	26d12+156 (325)	31	10	23	18	19	19	+34	+21	+15	+19	16d6 (29)	27	24	—
Molto vecchio	E	29d12+174 (362)	33	10	23	18	19	19	+38	+22	+16	+20	18d6 (30)	28	25	—
Antico	Ma	32d12+224 (432)	35	10	25	20	21	21	+40	+25	+18	+23	20d6 (33)	31	27	—
Dragone	Ma	35d12+280 (507)	37	10	27	20	21	21	+44	+27	+19	+24	22d6 (35)	32	28	—
Grande dragone	Ma	38d12+304 (551)	39	10	27	22	23	21	+48	+29	+21	+27	24d6 (37)	34	30	—

Età	Velocità	Iniziativa	CA	Capacità speciali	Livello dell'incantatore
Cucciolo	12 m, volare 30 m (media), scavare 1,5 m, nuotare 12 m	+0	15 (+1 taglia, +4 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 15	Immunità al freddo, viaggio planare	—
Molto giovane	12 m, volare 45 m (scarsa), scavare 1,5 m, nuotare 12 m	+0	17 (+7 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 17		—
Giovane	12 m, volare 45 m (scarsa), scavare 1,5 m, nuotare 12 m	+0	20 (+10 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 20		—
Adolescente	12 m, volare 45 m (scarsa), scavare 1,5 m, nuotare 12 m	+0	22 (-1 taglia, +13 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 22		—
Adulto giovane	12 m, volare 45 m (scarsa), scavare 1,5 m, nuotare 12 m	+0	25 (-1 taglia, +16 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 25	RD 5/+1	—
Adulto	12 m, volare 45 m (scarsa), scavare 1,5 m, nuotare 12 m	+0	27 (-2 taglia, +19 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 27	Charme	5°
Adulto maturo	12 m, volare 45 m (scarsa), scavare 1,5 m, nuotare 12 m	+0	30 (-2 taglia, +22 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 30	RD 10/+1	7
Vecchio	12 m, volare 45 m (scarsa), scavare 1,5 m, nuotare 12 m	+0	33 (-2 taglia, +25 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 33	Spruzzo colorato	9°
Molto vecchio	12 m, volare 45 m (scarsa), scavare 1,5 m, nuotare 12 m	+0	36 (-2 taglia, +28 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 36	RD15/+2	11
Antico	12 m, volare 60 m (maldestra), scavare 1,5 m, nuotare 12 m	+0	37 (-4 taglia, +31 naturale), contatto 6, colto alla sprovvista 37	Dominio	13°
Dragone	12 m, volare 60 m (maldestra), scavare 1,5 m, nuotare 12 m	+0	40 (-4 taglia, +34 naturale), contatto 6, colto alla sprovvista 40	RD 20/+2	15°
Grande dragone	12 m, volare 60 m (maldestra), scavare 1,5 m, nuotare 12 m	+0	43 (-4 taglia, +37 naturale), contatto 6, colto alla sprovvista 43	Controllare venti	17°

Amma a soffio (Sop): L'amma a soffio di un drago di cristallo è un cono di luce brillante. Un bersaglio che fallisce il tiro salvezza sui Riflessi subisce i danni indicati ed è accettato per 1d4 round.

Capacità magiche: 3 volte al giorno - *spruzzo colorato*; 1 volta al giorno - *controllare venti*. (Quando si usa il *Manuale delle Arti Psioniche*, sostituire *controllare venti* con il potere psionico *controllare aria*.) Livello dell'incantatore varia in base all'età; tiro salvezza CD 10 + modificatore di Carisma del drago + livello dell'incantesimo.

Poteri psionici (Mag): 3 volte al giorno - *charme*; 1 volta al giorno - *dominio*. Livello dell'incantatore (o di manifestazione) varia in base all'età; tiro salvezza CD 10 + modificatore di Carisma del drago + livello dell'incantesimo (o del potere).

Metodi di Attacco/Difesa: *Intrusione nel sé/scudo di pensieri*. Un drago di cristallo manifesta i poteri e ottiene metodi di attacco e difesa aggiuntivi, come se fosse uno psion con Telepatia come disciplina primaria.

DRAGO DI SMERALDO

Drago (Aria)

Clima/Terreno: Piani Interni, sotterraneo

Organizzazione: Cucciolo, molto giovane, giovane, adolescente e adulto giovane: solitario o covata (2-5); adulto,

adulto maturo, vecchio, molto vecchio, antico, dragone o grande dragone: solitario, coppia o famiglia (1-2 più 2-5 piccoli)

Grado di Sfida: Cucciolo 2; molto giovane 4; giovane 6; adolescente 8; adulto giovane 11; adulto 14; adulto maturo 16; vecchio 18; molto vecchio 19; antico 21; dragone 22; grande dragone 24

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre legale neutrale

Avanzamento: Cucciolo 7-8 DV (Piccolo); molto giovane 10-11 DV (Medio); giovane 13-14 DV (Medio); adolescente 16-17 DV (Grande); adulto giovane 19-20 DV (Grande); adulto 22-23 DV (Enorme); adulto maturo 25-26 DV (Enorme); vecchio 28-29 DV (Enorme); molto vecchio 31-32 DV (Enorme); antico 34-35 DV (Mastodontico); dragone 37-38 DV (Mastodontico); grande dragone 40 o più DV (Mastodontico)

I draghi di smeraldo sono curiosi, in particolare sulla storia e i costumi locali. Spesso la loro conoscenza di un'area particolare supera di gran lunga quella del miglior saggio. Tuttavia, questi draghi sono anche piuttosto paranoici, quindi sviluppare anche solo una conoscenza superficiale con uno di essi può essere decisamente difficile.

Le scaglie di un drago di smeraldo cucciolo sono traslu-

DRAGHI DI SMERALDO PER ETÀ

Età	Taglia	Dadi Vita (pf)	For	Des	Cos	Int	Sag	Car di attacco	Tiro			Arma a soffio (CD)	CD Presenza terrificante	Ri	
									Bonus	salvezza	salvezza				salvezza
Cucciolo	Pc	6d12+6 (45)	13	10	13	14	15	14	+8	+6	+5	+7	2d6 (14)	—	—
Molto giovane	Me	9d12+18 (76)	15	10	15	14	15	14	+11	+8	+6	+8	4d6 (16)	—	—
Giovane	Me	12d12+24 (102)	17	10	15	16	17	16	+15	+10	+8	+11	6d6 (18)	—	—
Adolescente	G	15d12+45 (142)	19	10	17	18	19	18	+18	+12	+9	+13	8d6 (20)	—	—
Adulto giovane	G	18d12+72 (189)	23	10	19	18	19	18	+23	+15	+11	+15	10d6 (23)	23	20
Adulto	E	21d12+105 (241)	27	10	21	20	21	20	+27	+17	+12	+17	12d6 (25)	25	22
Adulto maturo	E	24d12+120 (276)	29	10	21	20	21	20	+31	+19	+14	+19	14d6 (27)	27	23
Vecchio	E	27d12+162 (337)	31	10	23	22	23	22	+35	+21	+15	+21	16d6 (29)	29	25
Molto vecchio	E	30d12+180 (375)	33	10	23	22	23	22	+39	+23	+17	+23	18d6 (31)	31	26
Antico	Ma	33d12+231 (445)	35	10	25	24	25	24	+41	+25	+18	+25	20d6 (33)	33	28
Dragone	Ma	36d12+288 (522)	37	10	27	26	27	26	+45	+28	+20	+28	22d6 (36)	36	29
Grande dragone	Ma	39d12+312 (565)	39	10	27	26	27	26	+49	+29	+21	+29	24d6 (37)	37	31

Età	Velocità	Iniziativa	CA	Capacità speciali	Livello dell'incantatore
Cucciolo	12 m, volare 30 m (media), scavare 1,5 m, nuotare 18 m	+0	16 (+1 taglia, +5 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 16	Lettura degli oggetti, viaggio planare, immunità sonora	—
Molto giovane	12 m, volare 45 m (scarsa), scavare 1,5 m, nuotare 18 m	+0	18 (+8 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 18		—
Giovane	12 m, volare 45 m (scarsa), scavare 1,5 m, nuotare 18 m	+0	21 (+11 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 21	Invisibilità migliorata	1°
Adolescente	12 m, volare 45 m (scarsa), scavare 1,5 m, nuotare 18 m	+0	23 (-1 taglia, +14 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 23	Nube di nebbia	3°
Adulto giovane	12 m, volare 45 m (scarsa), scavare 1,5 m, nuotare 18 m	+0	26 (-1 taglia, +17 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 26	RD 5/+1	5°
Adulto	12 m, volare 45 m (scarsa), scavare 1,5 m, nuotare 18 m	+0	28 (-2 taglia, +20 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 28	Conoscenza delle leggende	7°
Adulto maturo	12 m, volare 45 m (scarsa), scavare 1,5 m, nuotare 18 m	+0	31 (-2 taglia, +23 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 31	RD 10/+1	9°
Vecchio	12 m, volare 45 m (scarsa), scavare 1,5 m, nuotare 18 m	+0	34 (-2 taglia, +26 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 34	Chiaroudienza/chiaroveggenza, anti-individuazione	11°
Molto vecchio	12 m, volare 45 m (scarsa), scavare 1,5 m, nuotare 18 m	+0	37 (-2 taglia, +29 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 37	RD 15/+2	13°
Antico	12 m, volare 60 m (maldestra), scavare 1,5 m, nuotare 18 m	+0	38 (-4 taglia, +32 naturale), contatto 6, colto alla sprovvista 38	Modellare suono	15°
Dragone	12 m, volare 60 m (maldestra), scavare 1,5 m, nuotare 18 m	+0	41 (-4 taglia, +35 naturale), contatto 6, colto alla sprovvista 41	RD 20/+3	17°
Grande dragone	12 m, volare 60 m (maldestra), scavare 1,5 m, nuotare 18 m	+0	44 (-4 taglia, +38 naturale), contatto 6, colto alla sprovvista 44	Scudo di prudenza	19°

cide e di un colore verde acqua. Man mano che invecchia, le scaglie si induriscono e prendono ogni sfumatura di verde dallo smeraldo scuro al verde menta, e scintillano anche nella luce più flebile. Le pupille di un drago di smeraldo sbiadiscono mentre invecchia, quindi quando raggiunge lo stato di grande dragone, gli occhi sono opache orbite verdi che scintillano debolmente.

Il tipico drago di smeraldo ama stabilirsi vicino a un'area che sia almeno parzialmente abitata da esseri civilizzati (di qualsiasi tipo), ma non così vicino che la sua presenza diventi troppo manifesta. Sul Piano Materiale questi draghi costruiscono le loro tane nei coni dei vulcani estinti (o raramente attivi). Mentre si trovano sui Piani Interni, questi draghi continuano a controllare i loro luoghi preferiti sul Piano Materiale.

I draghi di smeraldo allevano i loro cuccioli, quindi qualsiasi tana di un drago adulto giovane o più vecchio con ogni probabilità comprende almeno un cucciolo.

Combattimento

I draghi di smeraldo sono piuttosto sospettosi verso i visitatori, e le loro tane sono disseminate di trappole nascoste e di allarmi sia magici che comuni. Se queste misure preventive dovessero fallire nel dissuadere i visitatori, un drago di smeraldo per prima cosa si nasconde (con *invisibilità migliorata*, se possibile), ma rivela la sua presenza se vengono scoperti il suo tesoro o i suoi piccoli.

Quando attacca, un drago di smeraldo preferisce accecare gli awersari con *nube di nebbia* e poi caricare (oppure se

sta volando, ghermire gli awersari). Questi draghi sono tra tutti i draghi gemmati i meno riluttanti a entrare in mischia con i nemici prima di ammorbidirli completamente da una certa distanza.

Contro awersari che viaggiano per mare, un drago di smeraldo di solito evoca una tempesta o usa la coda per spezzare tutte le navi che sono a portata (prima gli alberi, poi gli scafi). Se la creatura è incline alla clemenza, potrebbe limitarsi a creare calma piatta intorno alle navi, lasciarle immerse nella nebbia oppure tranciare alcuni dei loro alberi prima di permettere loro di trarsi in salvo. In alternativa, un drago di smeraldo potrebbe semplicemente far confluire le navi praticamente indifese in un luogo a sua scelta, esaminare con attenzione l'equipaggio e il carico, poi saccheggiarlo oppure trattenere la nave e il bottino per chiedere un riscatto.

Arma a soffio (Sop):

Un drago di smeraldo soffia un cono di energia sonora molto acuta. Oltre ad effettuare un tiro salvezza sui Riflessi contro i danni sonori, ogni creatura all'interno del cono deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (stessa CD) o essere assordato per 1d4 round più 1 round per categoria di età del drago.

Capacità magiche: A volontà -

conoscenza delle leggende; 3 volte al giorno - *nube di nebbia*, *invisibilità migliorata*, *modellare suono*. (Quando si usa il *Manuale delle Arti Tsioniche*, sostituire *conoscenza delle leggende* con il potere psionico *lettura degli oggetti*, sostituire *modellare suono* con il potere psionico *controllare suoni* e sostituire



invisibilità migliorata con il potere psionico *invisibilità aumentata*.) Livello dell'incantatore varia in base all'età; tiro salvezza CD 10 + modificatore di Carisma del drago + livello dell'incantesimo.

Poteri psionici (Mag): 3 volte al giorno - *anti-individuazione*, *chiarovisione*, *chiaroveggenza*. Livello dell'incantatore (o di manifestazione) varia in base all'età; tiro salvezza CD 10 + modificatore di Carisma del drago + livello dell'incantesimo (o del potere).

Metodi di Attacco/Difesa: *Intrusione nel sé*, *frantumazione psichica*, *scudo di pensieri*, *torre di volontà ferrea*. Un drago di smeraldo manifesta i poteri e ottiene metodi di attacco e difesa aggiuntivi, come se fosse uno psion con Chiaroscienza come disciplina primaria.

Scudo di prudenza (Mag): Un drago di smeraldo grande dragone può estendere la propria consapevolezza per alcune frazioni di secondo nel futuro. Questa capacità gli fornisce un bonus cognitivo di +6 alla CA per 6 ore. Se viene colto alla sprovvista, ottiene comunque un bonus cognitivo di +4 alla CA. *Scudo di prudenza* è utilizzabile 3 volte al giorno. (Quando si usa il *Manuale delle Arti Psioniche*, sostituire questa capacità con l'omonimo potere psionico.)

DRAGO DI TOPAZIO

Drago (Acqua)

Clima/Terreno: Piani Interni, qualsiasi acquatico

Organizzazione: Cucciolo, molto giovane, giovane, adolescente e adulto giovane: solitario o covata (2-5); adulto, adulto maturo, vecchio, molto vecchio, antico, dragone o grande dragone: solitario, coppia o famiglia (1-2 più 2-5 piccoli)

Grado di Sfida: Cucciolo 3; molto giovane 4; giovane 6; adolescente 9; adulto giovane 12; adulto 14; adulto maturo 17; vecchio 19; molto vecchio 20; antico 22; dragone 23; grande dragone 25

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre caotico neutrale

Avanzamento: Cucciolo 8-9 DV (Piccolo); molto gio-

vane 11-12 DV (Medio); giovane 14-15 DV (Medio); adolescente 17-18 DV (Grande); adulto giovane 20-21 DV (Grande); adulto 23-24 DV (Enorme); adulto maturo 26-27 DV (Enorme); vecchio 29-30 DV (Enorme); molto vecchio 32-33 DV (Enorme); antico 35-36 DV (Mastodontico); dragone 38-39 DV (Mastodontico); grande dragone 41 o più DV (Colossale)

I draghi di topazio tendono ad essere ben poco amichevoli ed egoisti. Anche se non sono malevoli, il loro comportamento bizzarro rende il trattare con loro spiacevole e pericoloso.

Le scaglie di un drago di topazio cucciolo sono di un giallo opaco con riflessi arancioni. Man mano che invecchia, il colore lentamente diventa più luminoso fino a che le singole scaglie non diventano quasi invisibili. Da una certa distanza, la creatura sembra essere stata scolpita nel puro topazio. Col tempo le pupille di un drago di topazio perdono colore, quindi quando raggiunge lo stato di grande dragone, gli occhi sembrano orbite di fuoco che scintillano debolmente.

I draghi di topazio trascorrono la maggior parte del tempo sul Piano Elementale dell'Acqua. Durante le loro brevi incursioni sul Piano Materiale, stabiliscono tane su spiagge isolate o caverne sotto la superficie dell'acqua. Tuttavia, anche sul Piano Elementale dell'Acqua i draghi di topazio mantengono le loro tane completamente asciutte.

Questi draghi amano poltrire su affioramenti lambiti dalle onde e sferzati dalla brezza marina. Naturalmente, queste posizioni favorevoli permettono loro anche di avvistare prede di passaggio, come squali e grandi piovre.

Siccome abitano in territori simili, i draghi di topazio e i draghi di bronzo spesso giungono allo scontro. I duelli tra i due sono sempre furiosi e letali.

Combattimento

I draghi di topazio di solito non amano gli intrusi, ma preferiscono iniziare qualsiasi potenziale confronto parlando. Attaccano rapidamente coloro che gli si dimostrano ostili oppure noiosi.



DRAGHI DI TOPAZIO PER ETÀ

Età	Taglia	Dadi Vita (pf)	For	Des	Cos	Int	Sag	Car	di attacco	Tiro	Tiro	Tiro	Arma	CD Presenza	RI
										salvezza	salvezza	salvezza			
									Bonus	Tempra	Riflessi	Volontà	a soffio (CD)	terrificante	
Cucciolo	Pc	7d12+7 (52)	13	10	13	14	15	14	+9	+6	+5	+7	2d8 (14)	—	—
Molto giovane	Me	10d12+20 (85)	15	10	15	14	15	14	+12	+9	+7	+9	4d8 (17)	—	—
Giovane	Me	13d12+26 (110)	17	10	15	16	17	16	+16	+10	+8	+11	6d8 (18)	—	—
Adolescente	C	16d12+48 (152)	19	10	17	18	19	18	+19	+13	+10	+14	8d8 (21)	—	—
Adulto giovane	G	19d12+76 (199)	23	10	19	18	19	18	+24	+15	+11	+15	10d8 (23)	23	20
Adulto	E	22d12+110 (253)	27	10	21	20	21	20	+28	+18	+13	+18	12d8 (26)	26	22
Adulto maturo	E	25d12+125 (287)	29	10	21	20	21	20	+32	+19	+14	+19	14d8 (27)	27	24
Vecchio	E	28d12+168 (350)	31	10	23	22	23	22	+36	+22	+16	+22	16d8 (30)	30	26
Molto vecchio	E	31d12+186 (387)	33	10	23	24	25	24	+40	+23	+17	+24	18d8 (31)	32	27
Antico	Ma	34d12+238 (459)	35	10	25	26	27	26	+42	+26	+19	+27	20d8 (34)	35	29
Dragone	Ma	37d12+333 (573)	39	10	29	28	29	28	+47	+29	+20	+29	22d8 (37)	37	30
Grande dragone	C	40d12+400 (660)	43	10	31	30	31	30	+48	+32	+22	+32	24d8 (40)	40	32

DRAGO
GEMMATO

CAPACITÀ DEI DRAGHI DI TOPAZIO PER ETÀ

Età	Velocità	Iniziativa	CA	Capacità speciali	Livello dell'incantatore
Cucciolo	12 m, volare 30 m (media), scavare 1,5 m, nuotare 18 m	+0	17 (+1 taglia, +6 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 17	Immunità al freddo, respirare sott'acqua	—
Molto giovane	12 m, volare 45 m (scarsa), scavare 1,5 m, nuotare 18 m	+0	19 (+9 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 19		—
Giovane	12 m, volare 45 m (scarsa), scavare 1,5 m, nuotare 18 m	+0	22 (+12 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 22		—
Adolescente	12 m, volare 45 m (scarsa), scavare 1,5 m, nuotare 18 m	+0	24 (-1 taglia, +15 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 24	Caduta morbida	3°
Adulto giovane	12 m, volare 45 m (scarsa), scavare 1,5 m, nuotare 18 m	+0	27 (-1 taglia, +18 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 27	RD5/+1	5°
Adulto	12 m, volare 45 m (scarsa), scavare 1,5 m, nuotare 18 m	+0	29 (-2 taglia, +21 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 29	Nube di nebbia	7°
Adulto maturo	12 m, volare 45 m (scarsa), scavare 1,5 m, nuotare 18 m	+0	32 (-2 taglia, +24 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 32	RD10/+1	9°
Vecchio	12 m, volare 45 m (scarsa), scavare 1,5 m, nuotare 18 m	+0	35 (-2 taglia, +27 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 35	Controllare venti	11°
Molto vecchio	12 m, volare 45 m (scarsa), scavare 1,5 m, nuotare 18 m	+0	38 (-2 taglia, +30 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 38	RD15/+2	13°
Antico	12 m, volare 60 m (maldestra), scavare 1,5 m, nuotare 18 m	+0	39 (-4 taglia, +33 naturale), contatto 6, colto alla sprovvista 39	Controllare tempo atmosferico	15°
Dragone	12 m, volare 60 m (maldestra), scavare 1,5 m, nuotare 18 m	+0	42 (-4 taglia, +36 naturale), contatto 6, colto alla sprovvista 42	RD20/+3	17°
Grande dragone	12 m, volare 60 m (maldestra), scavare 1,5 m, nuotare 18 m	+0	41 (-8 taglia, +39 naturale), contatto 2, colto alla sprovvista 41	Trasformazione	19°

Quando è all'aria aperta, un drago di topazio preferisce esprimere il proprio disprezzo prima con le sue capacità di controllare i venti e il tempo atmosferico, poi con attacchi fisici. Al chiuso, generalmente inizia con la sua arma a soffio.

Arma a soffio (Sop): Un drago di topazio soffia un cono di disidratazione che ha l'aspetto di un'onda d'acqua. Quando indirizzato contro un liquido acquoso (acqua o un liquido composto principalmente d'acqua), questo effetto fa evaporare 27 dm³ d'acqua per punto ferita di danno inflitto. Ogni creatura all'interno del cono subisce i danni indicati, o danni dimezzati con un tiro salvezza sui Riflessi effettuato con successo.

Respirare sott'acqua (Str): I draghi di topazio respirano sott'acqua senza alcuna difficoltà così come l'aria.

Capacità magiche: 3 volte al giorno - *controllare venti, nubi, nebbia*; 1 volta al giorno - *controllare tempo atmosferico*. Livello dell'incantatore varia in base all'età; tiro salvezza CD 10 + modificatore di Carisma del drago + livello dell'incantesimo. (Quando si usa il *Manuale delle Arti Psioniche*, sostituire *controllare venti* con il potere *psionico controllare aria*.)

Poteri psionici (Mag): 3 volte al giorno - *trasformazione*; 2 volte al giorno - *caduta morbida*. Livello dell'incantatore (o di manifestazione) varia in base all'età; tiro salvezza CD 10 + modificatore di Carisma del drago + livello dell'incantesimo (o del potere).

Metodi di Attacco/Difesa: Impatto mentale, frusta dell'ego/scrudi, dipensieri, barriera mentale. Un drago di topazio manifesta i poteri e ottiene metodi di attacco e difesa aggiuntivi, come se fosse uno psion con Psicometabolismo come disciplina primaria.

Abilità: Un drago di topazio ha l'abilità Nuotare gratuita ad 1 grado per Dado Vita.

DRAGO DI ZAFFIRO

Drago (Terra)

Clima/Terreno: Piani Interni, sotterraneo

Organizzazione: Cucciolo, molto giovane, giovane, adolescente e adulto giovane: solitario o covata (2-5); adulto, adulto maturo, vecchio, molto vecchio, antico, dragone o grande dragone: solitario, coppia o famiglia (1-2 più 2-5 piccoli)

Grado di Sfida: Cucciolo 2; molto giovane 4; giovane 6; adolescente 8; adulto giovane 10; adulto 13; adulto maturo 15; vecchio 18; molto vecchio 19; antico 21; dragone 22; grande dragone 24

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre legale neutrale

Avanzamento: Cucciolo 6-7 DV (Minuscolo); molto giovane 9-10 DV (Piccolo); giovane 12-13 DV (Medio); adolescente 15-16 DV (Medio); adulto giovane 18-19 DV

DRAGHI DI ZAFFIRO PER ETÀ

Età	Taglia	Dadi Vita (pf)	For	Des	Cos	Int	Sag	Car	Tiro				Arma a soffio (CD)	CD Presenza terrificante	RI
									Bonus	salvezza	salvezza	salvezza			
Cucciolo	Mi	5d12+5 (37)	11	12	13	12	13	12	+7	+5	+5	+5	2d4 (13)	—	1
Molto giovane	Pc	8d12+8 (60)	13	12	13	12	13	12	+10	+7	+7	+7	4d4 (15)	—	—
Giovane	Me	11 di 2+22 (93)	15	14	15	14	15	14	+13	+9	+9	+9	6d4 (17)	—	—
Adolescente	Me	14d12+28 (119)	17	14	15	14	15	14	+17	+11	+11	+11	8d4 (19)	—	—
Adulto giovane	G	17d12+51 (161)	19	16	17	16	17	16	+20	+13	+13	+13	10d4 (21)	21	19
Adulto	G	20d12+60 (190)	23	16	19	16	17	16	+25	+16	+15	+15	12d4 (24)	23	21
Adulto maturo	E	23d12+115 (264)	27	18	21	18	19	18	+29	+18	+17	+17	14d4 (26)	25	23
Vecchio	E	26d12+130 (299)	29	18	21	18	19	18	+33	+20	+19	+19	16d4 (28)	27	25
Molto vecchio	E	29d12+174 (362)	31	20	23	20	21	20	+37	+22	+21	+21	18d4 (30)	29	26
Antico	E	32d12+192 (400)	33	20	23	20	21	20	+41	+24	+23	+23	20d4 (32)	31	28
Dragone	Ma	35d12+245 (472)	35	22	25	22	23	22	+43	+26	+25	+25	22d4 (34)	33	29
Grande dragone	Ma	38d12+304 (551)	37	22	27	22	23	22	+47	+29	+27	+27	24d4 (37)	35	31

Età	Velocità	Iniziativa	CA	Capacità speciali	Livello dell'incantatore
Cucciolo	12 m, volare 30 m (media), scavare 4,5 m, nuotare 3 m	+1	16 (+2 taglia, +3 naturale, +1 Des), contatto 13, colto alla sprovvista 15	Immunità all'elettricità, movimenti del ragno	—
Molto giovane	12 m, volare 30 m (media), scavare 4,5 m, nuotare 3 m	+1	18 (+1 taglia, +6 naturale, +1 Des), contatto 12, colto alla sprovvista 17		—
Giovane	12 m, volare 45 m (scarsa), scavare 3 m, nuotare 3 m	+2	21 (+9 naturale, +2 Des), contatto 12, colto alla sprovvista 19		1°
Adolescente	12 m, volare 45 m (scarsa), scavare 1,5 m, nuotare 3 m	+2	24 (+12 naturale, +2 Des), contatto 12, colto alla sprovvista 22	Percepire psicotrasporto	3°
Adulto giovane	12 m, volare 45 m (scarsa), scavare 1,5 m, nuotare 3 m	+3	27 (-1 taglia, +15 naturale, +3 Des), contatto 12, colto alla sprovvista 24	RD 5/+1	5°
Adulto	12 m, volare 45 m (scarsa), scavare 1,5 m, nuotare 3 m	+3	30 (-1 taglia, +18 naturale, +3 Des), contatto 12, colto alla sprovvista 27	Pattinare, scolpire pietra	7°
Adulto maturo	12 m, volare 45 m (scarsa), scavare 1,5 m, nuotare 3 m	+4	32 (-2 taglia, +20 naturale, +4 Des), contatto 12, colto alla sprovvista 28	RD 10/+1	9°
Vecchio	12 m, volare 45 m (scarsa), scavare 1,5 m, nuotare 3 m	+4	35 (-2 taglia, +23 naturale, +4 Des), contatto 12, colto alla sprovvista 31	Teletrasporto	11°
Molto vecchio	12 m, volare 45 m (scarsa), scavare 1,5 m, nuotare 3 m	+5	39 (-2 taglia, +26 naturale, +5 Des), contatto 13, colto alla sprovvista 34	RD 15/+2	13°
Antico	12 m, volare 45 m (scarsa), scavare 1,5 m, nuotare 3 m	+5	42 (-2 taglia, +29 naturale, +5 Des), contatto 13, colto alla sprovvista 37	Muro di pietra	15°
Dragone	12 m, volare 60 m (maldestra), scavare 1,5 m, nuotare 3 m	+6	44 (-4 taglia, +32 naturale, +6 Des), contatto 12, colto alla sprovvista 38	RD 20/+3	17°
Grande dragone	12 m, volare 60 m (maldestra), scavare 1,5 m, nuotare 3 m	+6	47 (-4 taglia, +35 naturale, +6 Des), contatto 12, colto alla sprovvista 41	Muovere il terreno	19°

(Grande); adulto 21-22 DV (Grande); adulto maturo 24-25 DV (Enorme); vecchio 27-28 DV (Enorme); molto vecchio 30-31 DV (Enorme); antico 33-34 DV (Enorme); dragone 36-37 DV (Mastodontico); grande dragone 39 o più DV (Mastodontico)

I draghi di zaffiro sono abbastanza territoriali, in particolare quando accade che altri draghi invadano i loro territori, sia sul Piano Elementale della Terra, che nelle aree del Piano Materiale che considerano la loro dimora.

I draghi di zaffiro tendono ad essere asociali nei confronti di tutti gli esseri, ma vedono le razze malvagie del Sottosuolo come nemici particolari e a volte si trovano in conflitto diretto con esse per territori sotterranei. Questi draghi non amano la conversazione futile, a meno che la discussione non verta su strategie militari, un soggetto di cui si considerano dei veri esperti, se non dei geni. Infatti, un drago di zaffiro potrebbe perdonare ai visitatori la loro presenza se questi gli offrono un gioco di strategia. Naturalmente, non è mai molto saggio far perdere il drago.

Le scaglie di un drago di zaffiro sono di colore che varia dal blu chiaro al blu scuro e scintillano con qualsiasi luce, creando una cascata di luccichii spettrali sulle pareti delle caverne in cui queste creature spesso fanno la loro tana. A differenza delle scaglie degli altri draghi gemmati, quelle di un drago di zaffiro non cambiano con l'invecchiamento della creatura. Tuttavia, col tempo le pupille perdono colore,

quindi quando raggiunge lo stato di grande dragone, gli occhi sono opache orbite color zaffiro che scintillano debolmente.

I draghi di zaffiro amano il Piano Elementale della Terra, ma gli piace anche rintanarsi in profonde caverne asciutte e rocciose sul Piano Materiale. Il tipico drago di zaffiro sfrutta *muovere il terreno* e *scolpire pietra* per nascondere l'entrata alla sua tana. All'interno, sparpaglia il suo tesoro in varie stanze, sistemandolo in un qualche modo decorativo. Trofei di drow, illithid e aboleth sono spesso posti in posizioni prominenti per ricordare al drago le sue passate vittorie sui nemici. Un drago di zaffiro

spesso permette a ragni mostruosi Grandi di vagare nella sua tana, ma solo come comoda fonte di cibo. Per tenere vicine queste creature, il drago di frequente permette anche alle loro prede preferite di abitare in alcune porzioni della tana.

Combattimento

Un drago di zaffiro usa le capacità di movimenti del ragno e *teletrasporto* per confondere gli avversari e tentare di coglierli alla sprovvista. Sfrutta anche la capacità *pattinare* per potenziare il proprio movimento oppure per

spingere oggetti pesanti giù dalle scarpate contro i nemici. Ama anche far cadere in preda al panico le creature con la sua arma a soffio, e poi usare la capacità *pattinare* per facilitare la loro partenza.

Arma a soffio (Sop): Un drago di zaffiro soffia un cono di energia sonora praticamente non udibile. Oltre ad effet-



DRAGONE DI FUOCO INFERNALE

tuare un tiro salvezza sui Riflessi contro i danni sonori, ogni creatura all'interno del cono deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (stessa CD) o cadere in preda al panico per 1d4 round.

Movimenti del ragno (Str): Un drago di zaffiro può scalare superfici di pietra come se usasse l'incantesimo *movimenti del ragno*. Questa capacità è sempre attiva.

Percepire psicotrasporto (Sop): Il drago può percepire l'utilizzo di qualsiasi potere o incantesimo che potenzi il movimento o che permetta il transito istantaneo da un luogo all'altro. Questa capacità è sempre attiva e funziona a una distanza di 30 metri + 3 metri per livello dell'incantatore del potere o dell'incantesimo individuato. Il drago non ha bisogno di una linea di visuale; è istantaneamente consapevole della distanza e della direzione del potere individuato. (Quando si usa il *Manuale delle Arti Psioniche*, sostituire questa capacità con l'omonimo potere psionico.)

Pattinare (Mag): Questa capacità permette al drago di zaffiro, a un'altra creatura consenziente o a un oggetto incustodito di scivolare lungo qualsiasi superficie solida senza attrito. Una creatura intelligente può controllare il proprio movimento col semplice pensiero, pattinando, girandosi o fermandosi a suo piacimento. La velocità base del soggetto è la sua velocità normale + 4,5 metri. Il soggetto può salire o scendere lungo pendenze su cui potrebbe altrimenti camminare, ma pattinare verso l'alto riduce la velocità alla sua velocità normale, mentre pattinare verso il basso aggiunge 9 metri (invece di 4,5) alla velocità del pattinatore. Un oggetto sotto l'influenza dell'effetto di *pattinare* può essere trascinato sul terreno come se pesasse solo un decimo del suo peso normale. Questa capacità è utilizzabile tre volte al giorno. (Quando si usa il *Manuale delle Arti Psioniche*, sostituire questa capacità con l'omonimo potere psionico.)

Capacità magiche: 2 volte al giorno - *scolpire pietra*; 1 volta al giorno - *muovere il terreno*, *muro di pietra*. Livello dell'incantatore varia in base all'età; tiro salvezza CD 10 + modificatore di Carisma del drago + livello dell'incantesimo.

Poteri psionici (Mag): 1 volta al giorno - *teletrasporto*. Livello dell'incantatore (o di manifestazione) varia in base all'età; tiro salvezza CD 10 + modificatore di Carisma del drago + livello dell'incantesimo (o del potere).

Metodi di Attacco/Difesa: *Intrusione nel sé*, *frusta dell'ego/scudo di pensieri*, *mente vuota*. Un drago di zaffiro manifesta i poteri e ottiene metodi di attacco e difesa aggiuntivi, come se fosse uno psion con Psicotrasporto come disciplina primaria.

Abilità: Un drago di zaffiro ha l'abilità Scalare gratuita ad 1 grado per Dado Vita.

Drago Enorme (Fuoco)

Dadi Vita: 23d12+184 (333 pf)

Iniziativa: +4

Velocità: 18 m, scavare 9 m, volare 75 m (maldestra)

CA: 36 (-2 taglia, +28 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 36

Attacchi: Morso +30 in mischia e 2 artigli +25 in mischia

Danni: Morso 2d8+9, artiglio 2d6+4

Faccia/Portata: 3 m per 12 m/3 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, schiacciare 2d8+13, presenza terrificante, capacità magiche

Qualità speciali: RD 20/+5, forma immonda, sottotipo del fuoco, immunità, aura infernale, vista acuta, RI 37, *evoca baatezu*

Tiri salvezza: Temp +21, Rifl +13, Vol +21

Caratteristiche: For 29, Des 10, Cos 27, Int 23, Sag 26, Car 28

Abilità: Ascoltare +34, Cercare +26, Conoscenze (quattro qualsiasi) +31, Diplomazia +32, Intimidire +35, Osservare +34, Raggiare +26, Saltare +28, Scrutare +29

Talenti: Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Capacità Magica Rapida, Fluttuare, Ghermire, Iniziativa Migliorata

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitario, coppia o covata (3-5)

Grado di Sfida: 26

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre legale malvagio

Avanzamento: 24-46 DV (Mastodontico)



I dragoni di fuoco infernale sono gli agenti draconici dei Nove Inferi di Baator che vivono tra le razze umanoidi del Piano Materiale. Essi sono abilissimi veicoli di potere, manipolando le persone e gli eventi con metodi molto astuti. I dragoni di fuoco infernale possono manovrare quanti governano per farli combattere guerre ingiuste, o sostenere alleanze sacrileghe, o persino commettere azioni dispotiche contro il proprio popolo.

Un drago di fuoco infernale è un drago alato dall'aspetto diabolico e dotato di perfidi spuntori d'osso che spuntano dalla testa e dalle spalle. Le scaglie emettono continuamente fumo e gli occhi bruciano di un intenso colore giallo. Le scaglie del mostro cambiano colore per creare l'apparenza di fluida lava incandescente e puzzano di zolfo.

I dragoni di fuoco infernale si trincerano in politiche regionali sfruttando le loro conoscenze, ricchezze e capacità persuasive per perseguire e realizzare i loro perversi piani, il tipico drago non limita le sue azioni ad un singolo regno, e spesso ha una diversa identità per ogni reame che visita. Compie notevoli sforzi per nascondere la propria forma draconica, di solito assumendo la forma di un tiefling carismatico quando tratta con gli umanoidi e assassinando chiunque scopra la sua vera identità. I dragoni di fuoco infernale si ritirano in tane segrete quando non stanno attivamente tramando qualcosa.

I dragoni di fuoco infernale si trincerano in politiche regionali sfruttando le loro conoscenze, ricchezze e capacità persuasive per perseguire e realizzare i loro perversi piani, il tipico drago non limita le sue azioni ad un singolo regno, e spesso ha una diversa identità per ogni reame che visita. Compie notevoli sforzi per nascondere la propria forma draconica, di solito assumendo la forma di un tiefling carismatico quando tratta con gli umanoidi e assassinando chiunque scopra la sua vera identità. I dragoni di fuoco infernale si ritirano in tane segrete quando non stanno attivamente tramando qualcosa.

Un dragone di fuoco infernale parla Draconico, Infernale e Comune, insieme ai linguaggi di qualsiasi razza umana delle vicinanze.

COMBATTIMENTO

Completamente privi di paura e quasi inarrestabili in battaglia, i dragoni di fuoco infernale sono tattici esperti. Si mantengono in volo, scagliando incantesimi che influenzano la mente e attacchi di soffio che inaridisce contro i nemici.

Arma a soffio (Sop): Un dragone di fuoco infernale può soffiare un cono di 15 metri di fiamme infernali che infligge 14d10 danni. Ogni creatura colta all'interno dell'area può tentare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 29) per dimezzare i danni. La metà dei danni di quest'attacco deriva dal potere infernale e non è quindi soggetta ad alcuna riduzione mediante magia protettiva dementale. Una volta che il dragone ha soffiato, deve aspettare 1d4 round prima di potere usare di nuovo la sua arma a soffio.

Schiacciare (Str): Un dragone di fuoco infernale può atterrare su avversari di tre o più categorie di taglia più piccoli di lui come azione standard, usando il suo intero corpo per schiacciarli. Un attacco per schiacciare colpisce tante creature quante possono stare sotto il corpo del dragone. Ogni creatura nella zona colpita deve superare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 29) o rimanere immobilizzata, subendo automaticamente 2d8+13 danni contundenti. Dopo, se il dragone decide di tenerla immobilizzata, si considera come un normale attacco di lotta (bonus di lotta +40). Mentre è immobilizzato, l'avversario subisce danni da schiacciamento ogni round.

Presenza terrificante (Str): Quando un dragone di fuoco infernale carica, attacca o sorvola, ispira terrore in tutte le creature entro 72 metri che hanno meno Dadi Vita o livelli di lui. Ogni avversario potenzialmente influenzato deve tentare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 30). In caso di fallimento, una creatura con 4 o meno Dadi Vita cade in preda al panico per 4d6 round, e una con 5 o più Dadi Vita diventa scossa per 4d6 round. Un tiro salvezza effettuato con successo lascia quell'avversario immune alla presenza terrificante di quel dragone di fuoco infernale per 24 ore. I draghi ignorano l'effetto di presenza terrificante di un dragone di fuoco infernale.

Capacità magiche: A volontà - au-

ra sacrilega, blasfemici, blocca

persone, charme, dettame,

dissacrare, dissimulare,

dissolvere superio-

re, esigere, invia-

re, invisibilità

migliorata,

muro di fuoco,

protecnica, pro-

fanare, suggestio-

ne, teletrasporto

senza errore, tem-

pesta di fuoco, vi-

sione del vero

(versione divi-

na). 20° livello

dell'incantato-

re; tiro salvez-

za CD 19 + li-

vello dell'incantesimo.

Forma immonda (Sop): A volontà, un

dragone di fuoco infernale può produrre un effetto come quello di un incantesimo *trasformazione*, con la differenza che può essere assunta solo la forma normale di qualsiasi tiefling o diavolo.

Sottotipo del fuoco (Str): Un dragone di fuoco infernale è immune ai danni da fuoco ma subisce danni raddoppiati dal freddo a meno che non sia permesso un tiro salvezza per dimezzare i danni. In quel caso, subisce danni dimezzati col successo e danni raddoppiati col fallimento.

Immunità: Un dragone di fuoco infernale è immune ai effetti di sonno e paralisi.

Aura infernale (Sop): Qualsiasi creatura entro 1,5 metri da un dragone di fuoco infernale subisce automaticamente 5d4 danni da fuoco per round. Il dragone può sopprimere quest'aura come azione gratuita.

Vista acuta (Str): Un dragone di fuoco infernale vede quattro volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. Possiede anche scurovisione con un raggio di azione di 36 metri.

Evoca baatezu (Mag): Una volta al giorno, un dragone di fuoco infernale può evocare un singolo barbazzu, cornugon o gelugon con una probabilità del 100% di successo. Questa capacità funziona come un incantesimo *evoca mostri* del livello appropriato. Un diavolo evocato ritorna automaticamente da dove è arrivato dopo 1 ora. Un baatezu che sia appena stato evocato non può usare la propria capacità di evocare per 1 ora.

Talenti: Una creatura che viene scagliata lontano da un dragone di fuoco infernale dopo essere stata ghermita viaggia per 30 metri e subisce 10d6 danni. Se il dragone di fuoco infernale sta volando, la creatura subisce questi danni oppure gli appropriati danni da caduta, quale dei due sia maggiore.

DROSEIRA ROSSA

Vegetale Enorme

Dadi Vita: 15d8+75 (142 pf)

Iniziativa: -1

Velocità: 6 m

CA: 11 (-2 taglia, -1 Des, +4 naturale), contatto 7, colto alla sprovvista 11

Attacchi: 4 schianti +18 in mischia

Danni: Schianto 2d6+9 più acido

Faccia/Portata: 3 m per 3 m/4,5 m

Attacchi speciali: Afferrare migliorato, acido appiccicoso

Qualità speciali: Immunità, tratti dei vegetali, percezione vegetale

Tiri salvezza: Temp +14, Rifl +4, Voi +6

Caratteristiche: For 29, Des 8, Cos 21, Int 2, Sag 13, Car 8

Clima/Terreno: Foreste temperate e calde

Organizzazione: Solitario o macchia (2-5)

Grado di Sfida: 13

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 16-28 DV

(Enorme); 29-45 DV (Mastodontico)



Le drosere rosse sono perfidi predatori migratori che vagano nelle aree boschive a caccia di incaute prede. A differenza di molti vegetali carnivori, la drosere rossa è decisamente nomadica, quindi rimane raramente in un'area geografica abbastanza a lungo. Anche se possono essere trovate principalmente in foreste costiere e giungle calde, le drosere rosse possono anche vivere in territori forestali più freddi molto lontani da queste aree umide.

Una drosere rossa misura quasi 6 metri in altezza e 3 metri in larghezza. Il corpo sembra un ampio cumulo di stracci attorcigliati e fibrosi di colore rosso, verde e ruggine. Questi "stracci" in realtà sono liane simili a corde ricoperte da una vischiosa sostanza dolciastra, che conferisce al vegetale un aspetto viscido e bagnato. Sotto alla massa di liane, una drosere rossa ha un singolo stelo che misura circa 3,6 metri in altezza e 1,5 metri di spessore. Questo stelo è sostenuto da due appendici simili a gambe.

Una drosere rossa inizia a digerire la sua preda durante il combattimento, insudiciando l'avversario con l'acido appiccicoso che ricopre il suo corpo. Dopo che l'avversario è morto, la drosere rossa usa i tentacoli per trascinare il cadavere all'interno della massa che forma il suo corpo, dove continua il processo di digestione.

COMBATTIMENTO

Le drosere rosse sono cacciatori aggressivi. Attaccano con i tentacoli, avvolgendoli stretti intorno alla preda per evitare che scappi mentre l'acido appiccicoso che ricopre i tentacoli inizia il processo digestivo. Spesso più drosere rosse viaggiano insieme e coordinano i loro sforzi mentre cacciano. Questi vegetali carnivori fuggono quando ne vengono uccisi più della metà.

Afferrare migliorato (Str): Se una drosere rossa colpisce un avversario che è almeno una categoria di taglia più piccolo di lei con un attacco di schianto, infligge danni normali e tenta di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità (bonus di lotta +28). Se riesce a trattenere, ha l'opzione di svolgere la lotta normalmente o semplicemente usare il tentacolo per trattenere l'avversario (penalità di -20 alla prova di lotta, ma la drosere rossa non è considerata in lotta). In entrambi i casi, per ogni prova di lotta che effettua con successo nei round successivi infligge automaticamente danni da schianto.

Acido appiccicoso (Str): Una drosere rossa è ricoperta da una densa sostanza vischiosa e acidula. Qualsiasi creatura od oggetto che ha un contatto fisico con il mostro viene insudiciato dall'acido appiccicoso, che infligge 1d6 danni da acido per round fino a che non viene rimosso. Di conseguenza, ogni colpo riuscito da parte o contro la drosere rossa infligge automaticamente danni da acido all'avversario o all'arma dell'avversario, in base al punto in cui è avvenuto il contatto. L'acido appiccicoso rimane sulla creatura o sull'oggetto per 1d4+1 round. Non può essere raschiato via, ma può essere lavato via con un'azione di round completo e almeno 4,5 litri d'acqua.

Immunità (Str): Le drosere rosse sono immuni al fuoco e all'acido.

Tratti dei vegetali (Str): Una drosere rossa è immune a veleni, sonno, paralisi, stordimento e metamorfosi. Non è soggetta a colpi critici o effetti di influenza mentale. La creatura ha anche visione crepuscolare.

Percezione vegetale (Str): Una drosere rossa può percepire automaticamente la posizione di qualsiasi cosa entro 18 metri che sia in contatto con la vegetazione, anche oggetti o creature che non sono in contatto con la stessa vegetazione con cui lo è lei.

Non morto Medio (Fuoco, Incorporeo)

Dadi Vita: 27dl2 (175 pf)

Iniziativa: +6

Velocità: Volare 18 m (perfetta)

CA: 20 (+2 Des, +3 deviazione, +5 naturale), contatto 15, colto alla sprovvista 18

Attacchi: 2 tocchi incorporei +16 contatto in mischia

Danni: Tocco incorporeo 1d6/19-20 più 2d6 da fuoco più risucchio di energia più trasfondere

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

Attacchi speciali: Risucchio di energia, trasfondere

Qualità speciali: Sottotipo del fuoco, sottotipo incorporeo, RI 28, tratti dei non morti

Tiri salvezza: Temp +11, Rifi +13, Vol +20

Caratteristiche: For -, Des 15, Cos -, Int 16, Sag 17, Car 17

Abilità: Acrobazia +17, Artista della Fuga +17, Ascoltare +20, Cercare +23, Equilibrio +4, Nascondersi +17, Osservare +25, Saltare +2

Talenti: Arma Focalizzata (tocco incorporeo), Combattere alla Cieca, Correre, Critico Migliorato (tocco incorporeo), Iniziativa Migliorata, Maestria, Riflessi Fulminei, Sensi Acuti, Tempra Possente, Volontà di Ferro

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitario, coppia o nidata (3-5)

Grado di Sfida: 17

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 28-54 DV (Medio)

Un'effigie è un non morto invidioso che odia le creature viventi e brama l'energia vitale che possiedono. Cerca di possedere una creatura vivente e di sottrarle la vita, ma non può mantenere a lungo il corpo usurpato. Alla fine le fiamme del suo



stesso odio puro letteralmente immolano il corpo che ha posseduto.

Un'effigie sembra una forma umanoide traslucida composta di fiamme dai molti colori. Gli occhi brillano di una luce bianca all'interno delle fiamme tremolanti del suo corpo privo di sostanza, ma non ha altri tratti facciali distinguibili.

COMBATTIMENTO

Un'effigie cerca di unire la propria forza non morta con il corpo di un ospite vivente, che poi consuma bruciandolo dall'interno. Non ha bisogno di essere unito a un corpo per attaccare, ma spesso mantiene le ceneri del corpo più recente animate all'interno del proprio cuore ardente.

Risucchio di energia (Sop): Qualsiasi creatura vivente colpita da un attacco di tocco incorporeo di un'effigie deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 26) o subire due livelli negativi. Per ogni livello negativo inflitto, l'effigie guarisce 5 danni. Se la quantità di danni guariti è maggiore dei danni che la creatura ha subito, ottiene qualsiasi eccesso come punti ferita temporanei. Se il livello negativo non è stato rimosso (con un incantesimo come *ristorare*) prima che siano trascorse 24 ore, l'avversario colpito deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 26) per rimuoverlo. Il fallimento significa che il livello (o i Dadi Vita) dell'avversario viene ridotto di uno.

Trasfondere (Sop): Quando un'effigie colpisce un umanoide o un umanoide mostruoso che è al massimo due categorie di taglia più grande di lei con il suo attacco di tocco incorporeo, l'avversario deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà (CD 26) o essere trasfuso con lo spirito dell'effigie. Gli effetti della trasfusione sull'avversario sono simili a quelli dell'incantesimo *giara magica*, tranne che per quanto qui indicato. Mediante la trasfusione, l'effigie ottiene il controllo della creatura infusa. Mentre è trasfusa, l'effigie utilizza i punteggi delle caratteristiche fisiche del corpo ma i propri punteggi delle caratteristiche mentali. Inoltre, usa qualsiasi forma di attacco che il soggetto ha a disposizione. Tali attacchi infliggono comunque 2d6 danni da fuoco aggiuntivi, ma non infliggono livelli negativi.

Un'effigie trasfusa infligge automaticamente danni da fuoco e risucchio di energia al corpo ospite ogni round. Il soggetto muore quando raggiunge -10 punti ferita o quando scende al di sotto del 1° livello. A quel punto, il corpo diventa un cadavere infuocato.

Ogni round dopo che si è verificata la trasfusione, il soggetto deve effettuare una prova contrapposta di Saggezza contro l'effigie, il successo allontana l'effigie, costringendola a ritirarsi ad una distanza di 9 metri. Dopo, essa non può tentare di trasfondere di nuovo lo stesso bersaglio per 1 round per ogni punto di differenza tra i risultati delle prove. Un tiro salvezza fallito lascia all'effigie il controllo del corpo. Se un'effigie viene scacciata mentre è trasfusa in un ospite, essa abbandona il corpo per fuggire.

Sottotipo del fuoco (Str): Un'effigie è immune ai danni da fuoco ma subisce danni raddoppiati dal freddo a meno che non sia permesso un tiro salvezza per dimezzare i danni. In quel caso, subisce danni dimezzati col successo e danni raddoppiati col fallimento.

Sottotipo incorporeo: Un'effigie può essere ferita solo da altre creature incorporee, armi magiche +1 o migliori, incantesimi, capacità magiche e capacità soprannaturali. La creatura ha una probabilità del 50% di ignorare qualsiasi danno da una fonte corporea, ad eccezione degli effetti di forza

o degli attacchi compiuti con armi con tocco fantasma. Un'effigie può passare attraverso gli oggetti solidi, ma non gli effetti di forza, a volontà. I suoi attacchi ignorano le armature naturali, le armature e gli scudi, ma i bonus di deviazione e gli effetti di forza funzionano normalmente contro di essi. Un'effigie si muove sempre silenziosamente e non può essere udita con prove di Ascoltare se non lo desidera.

Tratti dei non morti: Un'effigie è immune a effetti di influenza mentale, veleni, sonno, paralisi, stordimento, malattie, effetti mortali, effetti necromantici e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra a meno che non funzioni sugli oggetti. Non è soggetta a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchi di caratteristica, risucchi di energia o morte per danno massiccio. Un'effigie non può essere rianimata e la resurrezione funziona solo se è consenziente. La creatura ha scurovisione (raggio di azione di 18 metri).

FANTASMA DEL VENTO

Aberrazione Enorme

Dadi Vita: 18d8+72 (153 pf)

Iniziativa: +10

Velocità: Volare 9 m (buona)

CA: 21 (-2 taglia, +6 Des, +7 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 15

Attacchi: Morso +21 in mischia

Danni: Morso 2d8+13

Faccia/Portata: 15 m per 1,5 m/l, 5 m

Attacchi speciali: Scurovisione 18 m, afferrare migliorato, capacità magiche, ingoiare, canto del vento

Qualità speciali: Guarigione rapida 3, volare, immunità, RI 25, visione del vero

Tiri salvezza: Temp +10, Rifl +14, Voi +13

Caratteristiche: For 28, Des 23, Cos 18, Int 15, Sag 14, Car 19

Abilità: Ascoltare +17, Conoscenze (arcane) +15, Nascondersi +12, Osservare +18

Talenti: Arma Focalizzata (morso), Attacco in Volo, Iniziativa Migliorata, Riflessi da Combattimento, Riflessi Fulminei

Clima/Terreno: Qualsiasi temperato o caldo

Organizzazione: Solitario, coppia, nidata (3-5) o sciame (6-10)

Grado di Sfida: 15

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Generalmente legale

Avanzamento: 19-32 DV (Enorme); 33-54 DV (Mastodontico)

Misteriosi osservatori che galleggiano casualmente nei cieli, i fantasmi del vento sono creature incomprensibili che ispirano curiosità, stupore e a volte paura.

Il corpo di un fantasma del vento è conico. Dalla cima alla base, misura 7,2 metri. Alla base c'è una bocca circolare spalancata, larga 2,4 metri e con allineate all'interno file di denti. Il corpo si assottiglia verso l'alto fino a una calotta arrotondata. La pelle dura e screziata di un fantasma del vento è di un colore grigio violaceo, e ha occhi bianco-latte. Il fantasma del vento ha due tentacoli lunghi 6 metri che pendono dai lati della base. Queste appendici servono principalmente per trasportare oggetti. Il corpo e gli occhi di un fantasma del vento brillano con ondulazioni di luce blu e viola. Questa luce è abbastanza forte da illuminare la forma della creatura ma la fa sembrare spettrale, da cui il nome.

I fantasmi del vento possono sembrare spaventosi, ma non sono creature aggressive. Ciononostante, il loro arrivo



inaspettato e lo strano modo di apparire all'improvviso spesso portano ad attacchi ingiustificati da parte di creature terrestri terrorizzate.

I fantasmi del vento parlano l'Auran.

COMBATTIMENTO

I fantasmi del vento non attaccano mai senza provocazione. Quando minacciati, si circondano di protezioni magiche prima di planare per attaccare fisicamente. Se messi di fronte ad avversari soverchianti, i fantasmi del vento fuggono, volando dritti sempre più in alto fino a che non sono più in vista.

Afferrare migliorato (Str): Se un fantasma del vento colpisce un avversario che è almeno una categoria di taglia più piccolo di lui con un attacco col morso, infligge danni normali e tenta di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità (bonus di lotta +30). Se riesce a trattenere, può tentare di ingoiare nello stesso round. In alternativa, il fantasma del vento ha l'opzione di svolgere la lotta normalmente o semplicemente usare le mandibole per trattenere l'avversario (penalità di -20 alla prova di lotta, ma il fantasma del vento non è considerato in lotta). In entrambi i casi, per ogni prova di lotta che effettua con successo nei round successivi infligge automaticamente danni da morso.

Capacità magiche: A volontà-campo anti-magia, dissolvi magie, riflettere incantesimo. 16° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 14 + livello dell'incantesimo.

Ingoiare (Str): Un fantasma del vento può ingoiare una singola creatura che sia almeno due categorie di taglia più piccola di lui effettuando con successo una prova di lotta (bonus di lotta +30), purché abbia già quell'avversario in bocca (vedi "Afferrare migliorato", sopra). Una volta all'interno del fantasma del vento, l'avversario subisce 1d8+4 danni contundenti e 1d6+2 danni da acido per round dallo stomaco del mostro. Una prova di lotta effettuata con successo permette alla creatura ingoiata di arrampicarsi fuori dallo stomaco e di ritornare nella bocca del fantasma del vento, dove un'altra prova di lotta riuscita è necessaria per liberarsi. In al-

ternativa, una creatura ingoiata può tentare di aprirsi una strada con gli artigli oppure con un'arma leggera perforante o tagliente. Infliggendo almeno 25 danni allo stomaco (CA 20) in questo modo crea un'apertura abbastanza grande da permetterle di fuggire. Una volta che è uscita una singola creatura ingoiata, gli spasmi muscolari richiudono il buco; quindi, un altro avversario ingoiato deve farsi anche lui strada per conto suo. Lo stomaco di un fantasma del vento Enorme può contenere 1 avversario Medio, 4 Piccoli, 16 Minuscoli o 64 Minuti o inferiori.

Canto del vento (Sop): Due o più fantasmi del vento entro 27 metri l'uno dall'altro possono emettere un ronzio sonoro e armonioso che toglie l'equilibrio a qualsiasi creatura che lo senta. Il suono fa sì che qualsiasi creatura entro 36 metri (tranne i fantasmi del vento) che fallisce un tiro salvezza sulla Volontà (CD 23) sia sottoposta a una penalità di circostanza -6 alle prove di Concentrazione, a una penalità di potenziamento -8 alla Destrezza e che si muova a metà della sua normale velocità. Queste penalità perdurano per tutto il tempo in cui i fantasmi del vento continuano a cantare. Un tiro salvezza effettuato con successo rende una creatura immune al canto del vento di quella particolare coppia di fantasmi del vento per 24 ore. I fantasmi del vento possono terminare un canto del vento a volontà.

Guarigione rapida (Str): Un fantasma del vento recupera i punti ferita persi al ritmo di 3 per round. La guarigione rapida non ripristina i punti ferita persi per fame, sete o soffocamento, e non permette al fantasma del vento di far ricrescere o di riattaccare parti del corpo perse.

Volare (Str): Un fantasma del vento fluttua naturalmente e può volare (come per l'incantesimo) come azione gratuita ad una velocità di 9 metri.

Immunità (Str): I fantasmi del vento sono immuni a effetti basati sull'aria e a effetti di influenza mentale.

Visione del vero (Sop): Un fantasma del vento vede tutte le cose come se soggette a *visione del vero* (versione arcana).

FATO ELEMENTALE

I fati sono esseri criptici di forza elementale dotati di notevoli poteri nell'arte della divinazione. Essi sono oracoli, indovini e veggenti di conoscenze passate, presenti e future. Ogni fato è composto di materia derivante da uno dei quattro elementi (aria, terra, fuoco e acqua) e ha conoscenze speciali dell'aspetto particolare del destino con cui è associato il suo elemento (vedi sotto). Queste creature abitano in luoghi remoti o nascosti sul Piano Materiale: un fatto che rende difficile il viaggio per coloro che cercano il loro consiglio.

La parte superiore del corpo di un fato assomiglia sempre a quello di una bellissima femmina umanoide. La parte inferiore può essere umanoide oppure una colonna serpentina. Un fato sorge da una pozza dell'elemento appropriato, che non può mai lasciare.

Un fato può divinare informazioni che potrebbero cambiare il corso stesso della storia. È sempre in sintonia con le fluttuazioni del destino e sa perfettamente dove possono condurre certe azioni. Come molti veggenti, un fato elementale non fornisce mai una profezia chiara e concisa. Par-

	Fato dell'acqua Elementale Grande (Acqua)	Fato dell'aria Elementale Grande (Aria)
Dadi Vita:	15d8+45(112pf)	15d8+45(112pf)
Iniziativa:	+6	+6
Velocità:	9 m, nuotare 9 m	9 m, volare 18 m (perfetta)
CA:	15 (-1 taglia, +2 Des, +4 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 13	15 (-1 taglia, +2 Des, +4 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 13
Attacchi:	Schianto +15/+10/+5 in mischia	Schianto +15/+10/+5 in mischia
Danni:	Schianto 2d6+7	Schianto 2d6+7
Faccia/Portata:	1,5 m per 1,5 m/3 m	1,5 m per 1,5 m/3 m
Attacchi speciali:	Bagnare, comando elementale, incantesimi	Comando elementale, incantesimi
Qualità speciali:	RD 20/+2, tratti degli elementali, prescienza, rigenerazione 10, RI 25, padronanza dell'acqua, pozza d'acqua	Padronanza dell'aria, pozza d'aria, percepire respiro, RD 20/+2, tratti degli elementali, prescienza, rigenerazione 10, RI 25
Tiri salvezza:	Temp +14, Rifl +9, Vol +11	Temp +10, Rifl +13, Vol +11
Caratteristiche:	For 21, Des 14, Cos 17, Int 20, Sag 23, Car 22	For 21, Des 14, Cos 17, Int 20, Sag 23, Car 22
Abilità:	Ascoltare +8, Concentrazione +10, Conoscenze (tre qualsiasi) +12, Diplomazia +17, Intimidire +15, Nuotare +13, Osservare +8, Percepire Inganni +13, Scrutare +14	Ascoltare +8, Concentrazione +10, Conoscenze (tre qualsiasi) +12, Diplomazia +17, Intimidire +15, Osservare +8, Percepire Inganni +13, Scrutare +14
Talenti:	Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Potenziati, Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei, Schivare, Sensi Acuti, Tempra Possente	Attacco in Volo (B), Incantesimi Potenziati, Iniziativa Migliorata, Incantesimi Massimizzati, Riflessi Fulminei, Schivare, Sensi Acuti, Tempra Possente

	Fato del fuoco Elementale Grande (Fuoco)	Fato della terra Elementale Grande (Terra)
Dadi Vita:	15d8+45(112pf)	15d8+45(112pf)
Iniziativa:	+6	+6
Velocità:	9 m, volare 18 m (perfetta)	9 m, scavare 9 m
CA:	15 (-1 taglia, +2 Des, +4 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 13	15 (-1 taglia, +2 Des, +4 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 13
Attacchi:	Schianto +15/+10/+5 in mischia	Schianto +15/+10/+5 in mischia
Danni:	Schianto 2d6+7 più 2d6 da fuoco	Schianto 2d6+7
Faccia/Portata:	1,5 m per 1,5 m/3 m	1,5 m per 1,5 m/3 m
Attacchi speciali:	Ustione, comando elementale, incantesimi	Comando elementale, incantesimi
Qualità speciali:	RD 20/+2, tratti degli elementali, pozza di fuoco, sottotipo del fuoco, prescienza, rigenerazione 10, RI25	RD 20/+2, padronanza della terra, pozza di terra, tratti degli elementali, prescienza, rigenerazione 10, RI 25, percezione tellurica
Tiri salvezza:	Temp +10, Rifl +13, Vol +11	Temp +14, Rifl +9, Vol +11
Caratteristiche:	For 21, Des 14, Cos 17, Int 20, Sag 23, Car 22	For 21, Des 14, Cos 17, Int 20, Sag 23, Car 22
Abilità:	Ascoltare +8, Concentrazione +10, Conoscenze (tre qualsiasi) +12, Diplomazia +17, Intimidire +15, Osservare +8, Percepire Inganni +13, Scrutare +14	Ascoltare +8, Concentrazione +10, Conoscenze (tre qualsiasi) +12, Diplomazia +17, Intimidire +15, Osservare +8, Percepire Inganni +13, Scrutare +14
Talenti:	Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Potenziati, Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei, Schivare, Sensi Acuti, Tempra Possente	Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Potenziati, Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei, Schivare, Sensi Acuti, Tempra Possente

Clima/Terreno:	Qualsiasi terreno o sotterraneo, o elemento appropriato
Organizzazione:	Solitario, coppia o incanto (3-4)
Grado di Sfida:	12
Tesoro:	Doppio dello standard
Allineamento:	Generalmente neutrale
Avanzamento:	16-30 DV (Grande); 31-45 DV (Enorme)

te del messaggio può sembrare diretta, ma una parte è sempre confusa o semplicemente difficile da decifrare poiché l'ascoltatore non ha sufficienti informazioni per capire il significato del fato. Anche se i suoi messaggi possono essere mal interpretati, i consigli e i suggerimenti di un fato non sono mai sbagliati. Tuttavia, il suo consiglio raramente è gratuito, quindi qualcuno che supplica un fato è meglio che

abbia portato qualche offerta o che sia preparato a compiere una missione di vitale importanza per la creatura.

Un fato può comunicare con qualsiasi creatura che abbia un linguaggio.

COMBATTIMENTO

I fati elementali non combattono se possono evitarlo. Se so-

no costretti a combattere, iniziano evocando degli elementali che li difendano. Se è presente qualche altro elementale (indipendentemente dal tipo), il fato tenta di ottenerne il controllo e di rivoltarlo contro i suoi nemici. Nel frattempo, il fato rimane al centro della sua pozza, utilizzando la magia di divinazione per prevedere possibili esiti della battaglia e agire di conseguenza.

Se costretto allo scontro in mischia, un fato usa la sua portata per sferzare i nemici più vicini. Se gravemente minacciato, un fato si ritira sul suo piano di origine.

Comando elementale (Sop): Un fato può tentare di ottenere il controllo di qualsiasi elementale entro 30 metri indipendentemente dal tipo elementale di quest'ultimo. L'elementale deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà (CD 23) o soccombere al controllo del fato. Un elementale che supera il tiro salvezza contro questo attacco è immune alla capacità di comando elementale di quel fato per 24 ore. Non c'è limite al numero di elementali che un fato può controllare.

Una volta sotto il controllo del fato, un elementale serve il fato fino a che non muore lui o il fato, fino a che il fato non lo congela o fino a che non termina la durata della sua evocazione. Obbedisce in modo esplicito al fato, anche se gli viene ordinato di attaccare l'essere che in origine l'aveva evocato. Il fato non ha bisogno di concentrarsi per mantenere il controllo su qualsiasi elementale che comanda.

Pozza elementale (Sop): Ogni fato abita all'interno di una grande pozza (almeno 6 metri di larghezza per 12 metri di profondità) riempita della più pura forma del suo elemento. La pozza è sempre attaccata a una superficie piatta (pavimento, parete o soffitto; vedi descrizioni individuali per possibili orientamenti) in modo tale che la sua profondità formi una cavità all'interno di quella superficie. La superficie deve avere una profondità sufficiente ad accogliere la pozza. Una pozza elementale può anche esistere come area separata all'interno di un volume più grande dello stesso elemento; ad esempio, la pozza di un fato dell'acqua potrebbe essere posizionata sul fondo di un oceano o di un lago.

La base della pozza contiene un *portale* verso il piano nativo del fato. Tre volte al giorno, il fato può evocare 2d4 elementali enormi, 1d2 elementali maggiori o 1 elementale anziano attraverso questo portale. Qualsiasi creatura non elementale che entri in una pozza senza il permesso del fato deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 20) ogni round o essere trasformata irrevocabilmente nella materia elementale della pozza. Le creature a cui viene garantito l'accesso nella pozza da parte del fato non sono soggette alla trasformazione. Tuttavia, le creature a cui viene permesso di entrare in una pozza devono comunque provvedere alla propria protezione dalla materia elementale, oltre che ai mezzi per respirare e muoversi all'interno di quell'ambien-

te. Altrimenti, subiscono gli effetti indicati nelle singole descrizioni.

Un fato è legato fisicamente alla propria pozza e non può abbandonarla se non per tornare nel suo piano nativo attraverso il *portale*. Un fato può elevarsi fino a un'altezza di 3 metri al di sopra della superficie della pozza, ma la parte inferiore del corpo deve comunque rimanere in contatto con la materia elementale. Una volta che il fato ha lasciato la pozza alla volta del suo piano nativo, il *portale* si chiude e la pozza perde i suoi effetti speciali.

Tratti degli elementali (Str): il fato elementale è immune a veleni, *sonno*, paralisi e stordimento. Non è soggetto a colpi critici o attacchi ai fianchi, e non può essere rianimato né resuscitato. La creatura ha anche scurovisione (raggio di azione 18 metri).

Prescienza (Sop): A volontà e come azione gratuita, un fato può replicare l'effetto di uno qualsiasi dei seguenti incantesimi di divinazione: *analizzare dweomer*, *chiarovisione*, *chiaroveggenza*, *conoscenza delle leggende*, *contattare altri piani*, *individuazione dei pensieri*, *linguaggi*, *localizza creatura*, *localizza oggetto*, *previsione*, *rivela locazioni*, *scopri il percorso*, *scrutare superiore*, *visione del vero*, *visione*. 18° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 16 + livello dell'incantesimo.

FATO DELL'ACQUA

I fati dell'acqua sono indovini che portano parole di guarigione ai feriti. Offrono conoscenze curative per territori che soffrono e nuove possibilità per genti che cercano una vita migliore. Quando ci sono ben poche speranze di vita, i fati dell'acqua offrono una via per afferrare la vittoria dalle grinfie della sconfitta contro tutte le avversità.

Un fato dell'acqua ha l'aspetto di una donna umanoide blu traslucida composta interamente d'acqua. I piedi rimangono al di sotto della superficie dell'acqua in qualsiasi momento.

Bagnare (Str): Il tocco di un fato dell'acqua spegne le torce, i fuochi da campo e altre fiamme scoperte della sua stessa categoria di taglia o più piccole, se non sono magiche.

Incantesimi: Un fato dell'acqua può lanciare incantesimi arcani e incantesimi divini dai domini dell'Acqua e della Guarigione come uno stregone di 18° livello (incantesimi conosciuti 9/5/5/4/4/4/3/3/2/1; incantesimi al giorno 6/8/8/7/7/7/6/5/3; tiro salvezza CD 16 + livello dell'incantesimo).

Padronanza dell'acqua (Str): Un fato dell'acqua ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire e per i danni se il suo nemico è a contatto con l'acqua.

Pozza d'acqua: Questa pozza è piena di acqua spumeggiante e vorticoso. Qualsiasi creatura al suo interno che non può respirare sott'acqua inizia immediatamente ad annegare (vedi la sezione sull'annegamento nella *Guida del DUNGEON MASTER*). Qualsiasi creatura senza la capacità di nuotare non può muoversi attraverso una pozza di acqua, se non cadendo. La pozza di un fato dell'acqua può essere attaccata solo a una superficie orizzontale e può essere rivolta solo verso l'alto (come sul pavimento di una caverna).



FATO DELL'ARIA

I fati dell'aria sono spiriti elementali che offrono orientamento e guida per coloro che viaggiano in aree sconosciute. Possono indicare sentieri non presi in considerazione, rivelare porte sconosciute verso nuovi mondi e descrivere cosa possa essere necessario per sopravvivere in tali viaggi. La pozza di un fato dell'aria spesso si trova all'esterno, in un'area all'aria aperta come una pianura ventosa o la cima di una montagna.

Un fato dell'aria ha l'aspetto di una donna traslucida e spettrale formata di vapori fluenti. Gli occhi sono di un blu profondo e i capelli sembrano mossi dal vento. La parte inferiore del corpo della creatura è una liana di foschia che ritorna alla pozza.

Incantesimi: Un fato dell'aria può lanciare incantesimi arcani e incantesimi divini dai domini dell'Aria e del Viaggio come uno stregone di 18° livello (incantesimi conosciuti 9/5/5/4/4/4/3/3/2/1; incantesimi al giorno 6/8/8/7/7/7/6/5/3; tiro salvezza CD 16 + livello dell'incantesimo).

Padronanza dell'aria (Str): Un fato dell'aria ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire e per i danni se il suo nemico è in volo.

Pozza d'aria: La pozza di un fato dell'aria è piena di fluttuanti vapori sempre in movimento di aria respirabile e foschia. Le creature senza la capacità di volare non possono muoversi attraverso di essa, se non cadendo. La pozza di un fato dell'aria può essere attaccata a qualsiasi superficie verticale od orizzontale e potrebbe essere rivolta verso l'alto oppure capovolta sottosopra (se fissata a un soffitto, ad esempio).

Percepire respiro (Str): Un fato dell'aria può percepire automaticamente la posizione di qualsiasi creatura che respiri entro 18 metri.



FATO DEL FUOCO

I fati del fuoco sono i divinatori della speranza. Portano luce quando tutto è nell'oscurità e illuminano la sapienza che è stata a lungo persa e quasi dimenticata. Guidano quanti soffrono a lungo e gli ignoranti verso una nuova pace e prosperità.

La bellissima metà femminile di un fato del fuoco è una forma umanoide composta da fiamme tremolanti e avvolta dal fumo. La parte inferiore del corpo guizza via in una striscia infuocata fino alla nebbiosa pozza piena di fiamme.

Ustione (Str): Qualsiasi creatura colpita dall'attacco di schianto di un fato del fuoco (oppure che a sua volta colpisca il fato del fuoco con un'arma naturale o un attacco senz'armi) deve effettuare con successo un tiro salvezza sui Riflessi (CD

20) o prendere fuoco (vedi "Prendere fuoco" nella Guida del DUNGEON MASTER). Il fuoco brucia per 1d4 round.

Incantesimi: Un fato del fuoco può lanciare incantesimi arcani e incantesimi divini dai domini del Fuoco e del Sole come uno stregone di 18° livello (incantesimi conosciuti 9/5/5/4/4/4/3/3/2/1; incantesimi al giorno 6/8/8/7/7/7/7/6/5/3; tiro salvezza CD 16 + livello dell'incantesimo).

Pozza di fuoco: Questa pozza contiene un torrente di fiamme danzanti che ardono e producono fumo in continuazione. I materiali infiammabili non protetti dentro alla pozza di fuoco prendono fuoco immediatamente, e qualsiasi creatura all'interno della pozza subisce 3dl0 danni da fuoco per round. Le creature senza la capacità di volare non possono muoversi attraverso di essa, se non cadendo. La pozza di un fato del fuoco può essere attaccata a qualsiasi superficie verticale od orizzontale e può essere rivolta solo verso l'alto (come sul pavimento di una caverna).

Sottotipo del fuoco

(Str): Un fato del fuoco è immune ai danni da fuoco ma subisce danni raddoppiati dal freddo a meno che non sia permesso un tiro salvezza per dimezzare i danni. In quel caso, la creatura subisce danni dimezzati col successo e danni raddoppiati col fallimento.

FATO DELLA TERRA

I fati della terra possono predire morte e devastazione. Sono in grado di pronunciare il destino incombente di un individuo o avvertire dell'imminente arrivo di un'apocalisse. Sono anche indovini di ricchezze e fortuna, prevedendo chi avrà successo o fallirà nel perseguire proprietà materiali. La pozza di un fato della terra è spesso situata alla base di una montagna o nelle profondità del sottosuolo.

La parte superiore del corpo di un fato della terra ha l'aspetto di una bellissima donna umana. La creatura ha gemme scintillanti al posto degli occhi e i capelli sono del colore marrone della terra, striati con venature di oro e argento. La parte inferiore è una mutevole colonna di pietra e terriccio che si connette alla pozza di terra.

Incantesimi: Un fato della terra può lanciare incantesimi arcani e incantesimi divini dai domini della Terra e della Distruzione come uno stregone di 18° livello (incantesimi conosciuti 9/5/5/4/4/4/3/3/2/1; incantesimi al giorno 6/8/8/7/7/7/7/6/5/3; tiro salvezza CD 16 + livello dell'incantesimo).

Padronanza della terra (Str): Un fato della terra ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire e per i danni se il suo nemico è a contatto col terreno.

Pozza di terra: Questa pozza è piena di fango, rocce e terriccio ribollenti. Ogni creatura al suo interno (eccetto il fato della terra) subisce 4d8 danni per round dalla terra in continuo sfregamento. Inoltre, le creature che entrano nella pozza soffocano se non hanno modo di respirare e vengono sepolte (incapaci di muoversi) se non possono scavare. La pozza di un fato della terra può essere attaccata solo a una superficie orizzontale e può apparire solo in posizione rivolta verso l'alto (come sul pavimento di una caverna).

Percezione tellurica (Str): Un fato della terra può percepire automaticamente la posizione di qualsiasi cosa entro 18 metri che sia in contatto col terreno.

SOCIETÀ DEI FATI ELEMENTALI

Tutti i fati, indipendentemente dal loro sottotipo elementale, sono connessi l'uno all'altro in modo fondamentale. Condividono un legame unico e segreto che è evidenziato nel loro livello di collaborazione. Un fato che non può fornire la conoscenza desiderata a un supplicante di solito lo guida fino a un altro fato che lo possa consigliare meglio. I fati di diversi elementi spesso posizionano le loro pozze l'una vicino all'altra per ampliare la gamma di servizi divinatori a disposizione dei supplicanti in una certa area.

I fati sono fortemente collegati al Piano Materiale. Hanno tutti scelto di abbandonare i loro piani nativi e servire come indovini per le razze umanoidi. Nonostante siano legati alle loro pozze, i fati possono interagire con le altre razze mediante agenti mortali che si specializzano in magia divinatoria.

FAUCE FANGOSA

Bestia magica Grande

Dadi Vita: 8dl0+24 (68 pf)

Iniziativa: +5

Velocità: 6 m, nuotare 9 m

CA: 17 (-1 taglia, +1 Des, +7 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 16

Attacchi: 2 speroni da tentacoli +11 in mischia e morso +6 in mischia

Danni: Sperone da tentacolo 1d6+4, morso 1d8+2

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

Attacchi speciali: Stritolare 2d8+6, afferrare migliorato, capacità magiche, travolgere 2d6+6

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, RD 10/+1, visione crepuscolare, olfatto acuto, RI18

Tiri salvezza: Temp +9, Rifl +7, Vol +5

Caratteristiche: For 19, Des 12, Cos 17, Int 3, Sag 12, Car 16

Abilità: Conoscenza delle Terre Selvagge +3, Nascondersi +7*, Nuotare +12

Talenti: Iniziativa Migliorata, Volontà di Ferro

Clima/Terreno: Paludi calde

Organizzazione: Solitario o coppia

Grado di Sfida: 7

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 9-16 DV (Grande); 17-24 DV (Enorme)

Le fauci fangose rimangono appena sotto la superficie dell'acqua in acquitrini, fiumi lenti e laghi, in attesa che potenziali prede si avvicinino all'acqua per bere. In questo stato, questo predatore carnivoro in agguato sembra un tronco galleggiante: un fatto che molti incauti avventurieri hanno scoperto.

Questo spaventoso predatore di palude assomiglia a un coccodrillo con un verde tentacolo gommoso che cresce ad ogni angolo della bocca. La sua immensa bocca è piena di denti appuntiti come spilli.

Le fauci fangose sono decisamente territoriali; sono conosciute per aver attaccato persino altre fauci fangose che avevano invaso l'area che reclamavano come loro. Se un qualche disastro rende disponibile più carne di quanta una di esse possa mangiare, permettono ad altre della loro specie di condividere l'abbondanza per poi andarsene di nuovo. Se vengono incontrate due fauci fangose, stanno pacificamente corteggiandosi e preparandosi all'accoppiamento.

COMBATTIMENTO

Una fauce fangosa di solito tenta di afferrare creature di due o più categorie di taglia più piccole di lei con i tentacoli e trascinarle sott'acqua per annegarle. Contro creature più grandi entro 12 metri, usa *lentezza*, poi balza fuori dall'acqua con una carica completa, travolgendo la preda prima di afferrarla e ritornare in acqua. Una fauce fangosa non attacca se non può raggiungere la preda con i tentacoli o con una singola carica da 12 metri. Le creature più grosse, o quelle che si dimostrano una minaccia, trovano difficile inseguire il mostro poiché utilizza (*immorbidire terra e pietra*) per trasformare il bordo dell'acqua in un pantano fangoso, poi si allontana nuotando o sfruttando *camminare sull'acqua* per attraversarlo.

Stritolare (Str): Con una prova di lotta effettuata con successo, una fauce fangosa può stritolare un avversario afferrato, infliggendo 2d8+6 danni contundenti.



MC

Afferrare migliorato (Str): Se una fauce fangosa colpisce un avversario che è almeno una categoria di taglia più piccolo di lei con un attacco con speroni da tentacolo, infligge danni normali e tenta di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità (bonus di lotta +24, compreso un bonus razziale di +8 alle prove di lotta). Se riesce a trattenere, può anche stritolare nello stesso round. Dopo, la fauce fangosa ha l'opzione di svolgere la lotta normalmente o semplicemente usare il tentacolo per trattenere l'avversario (penalità di -20 alla prova di lotta, ma la fauce fangosa non è considerata in lotta). In entrambi i casi, per ogni prova di lotta che effettua con successo nei round successivi infligge automaticamente danni da sperone da tentacolo.

Capacità magiche: A volontà - (*immorbidire terra e pietra, camminare sull'acqua, lentezza*, 5° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo).

Travolgere (Str): Come azione standard durante il suo turno ad ogni round, una fauce fangosa può travolgere gli avversari almeno di una categoria di taglia più piccoli di lei. Questo attacco infligge 2d6+6 danni contundenti. Un avversario travolto può tentare un attacco di opportunità con una penalità di -4 o un tiro salvezza sui Riflessi (CD 18) per dimezzare i danni.

Olfatto acuto (Str): Una fauce fangosa può individuare nemici che si avvicinano, scovare nemici nascosti e seguire le tracce grazie al senso dell'olfatto.

Abilità: *Una fauce fangosa riceve un bonus di +20 alle prove di Nascondersi quando è in acqua.

FENICE

Bestia magica Grande

Dadi Vita: 20dl0+40 (150 pf)

Iniziativa: +7

Velocità: 4,5 m, volare 60 m (media)

CA: 23 (-1 taglia, +3 Des, +6 naturale, +5 deviazione), contatto 17, colto alla sprovvista 23

Attacchi: 2 artigli +23 in mischia, o morso +23 in mischia

Danni: Artiglio 1d8+4/19-20, morso 2d6+4

Faccia/Portata: 3 m per 4,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Strillare, capacità magiche

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, *aura difensiva*, RD 20/+3, immolazione, visione crepuscolare, viaggio planare, metamagia magica, RI 35, telepatia, schivare prodigioso

Tiri salvezza: Temp +14, Rifl +15, Vol +11

Caratteristiche: For 18, Des 16, Cos 15, Int 18, Sag 17, Car 21

Abilità: Conoscenze (arcane) +20, Conoscenze (storia) +20, Osservare +25

Talenti: Attacco in Volo, Critico Migliorato (artiglio), Incantesimi Estes, Incantesimi Intensificati, Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Potenzati, Incantesimi Prolungati, Iniziativa Migliorata, Volontà di Ferro

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 24

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale buono

Avanzamento: —

La fenice, o uccello di fuoco, è una creatura di tremendo potere e potente auspicio. Molte razze intelligenti la considerano una divinità, o almeno la messaggera di una divinità.

Fisicamente, una fenice sembra un immenso uccello rapace. Misura tra i 3 e i 4,5 metri dal becco alla coda, ma la sua apertura alare può arrivare a 12 metri. Tuttavia, la caratteristica di gran lunga più imponente è il piumaggio. Tutte le piume sono dei colori del fuoco: principalmente scarlatto, cremisi e arancione. In volo o a riposo, una fenice sembra un uccello fatto di fiamme.

Quando una fenice giunge alla fine della sua vita naturale, o quando si trova in una situazione di estrema minaccia vitale, si immola con un fuoco intenso. Dopo la sua morte, dalle ceneri risorge una nuova fenice.

A causa della sua tradizionale associazione con la rinascita e il rinnovamento, molte culture attribuiscono qualche significato simbolico all'avvistamento di una fenice. Alcuni lo considerano di buon auspicio: un segno del favore degli dei e una promessa di vita rinnovata e prosperità crescente negli anni a venire. Altri (di solito quelli con una più oscura visione della vita) vedono l'uccello di fuoco come un segno dell'avvicinarsi della morte e della distruzione: un'ordalia a cui solo i più forti potranno sopravvivere. Qualunque sia il significato che una particolare cultura associa a questa creatura, non ci sono dubbi che essa sia dalla parte del bene. Una fenice non si lascia coinvolgere in faccende terrene né si unisce a conflitti comuni, ma neppure esita ad attaccare il male.

COMBATTIMENTO

In battaglia, una fenice di solito inizia strillando per ammorbidire i nemici prima di scatenarsi in mischia con gli artigli e il becco. Non ha paura di combattere fino alla morte, siccome la sua capacità di immolazione le assicura una successiva rinascita.

Strillare (Str): Una volta al minuto, una fenice può lanciare uno strillo di guerra che costringe ogni avversario entro 9 metri ad effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà (CD 22) o essere rallentato (come per l'incantesimo *lentezza*) per 1 round. Questo è un effetto sonoro che influenza la mente.

Capacità magiche: Sempre attive - *individuazione del ma-*

gico, individuazione del male, protezione dal male; a volontà - autometamorfosi, cecità, cura ferite leggere, dissimulare, guarigione, intermittenza, invisibilità, luci danzanti, neutralizza veleno, produrre fiamma, protezione dall'energia negativa, rimuovi maledizione, rimuovi paura, scopri il percorso, semi di fuoco (usando gocce del suo sangue invece che bacche di agrifoglio come componente materiale; non ghiande deflagranti), sfocatura, spruzzo colorato, trovare trappole, vedere invisibilità; 1 volta al giorno - evoca alleato naturale IX, muro di fuoco, nube incendiaria, pirotecnica, reincarnazione, velo. 20° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 15 + livello dell'incantesimo.

Dopo 10 round di rituale e preparazione: *congedo, dissolvi il male, dissolvi magie*. 40° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 15 + livello dell'incantesimo.

Aura difensiva (Mag): Una fenice ha un bonus di deviazione +5 alla Classe Armatura. Questa capacità è sempre attiva.

Immolazione (Sop): Quando sa che la morte è vicina, una fenice si immola come azione di round completo. Questo produce una nube di fiamme in una propagazione alta 6 metri e con un raggio di 4,5 metri. Ogni creatura nell'area subisce 40d6 danni (Riflessi CD 22 dimezza). La metà di questi danni sono da fuoco; il resto risulta direttamente dal potere divino e quindi non è soggetto a riduzione mediante *protezione dagli elementi (fuoco)*, *scudo di fuoco (scudo gelido)* o simili magie. Questa azione uccide la fenice originale e ne produce una nuova, completamente cresciuta e illesa, dalle ceneri. Questo nuovo uccello arriva alla fine del round.

Viaggio planare (Sop): Una fenice può entrare e uscire dal Piano Astrale o dal Piano Etereo a volontà e spostarsi attraverso questi piani senza errore né rischi.

Metamagia magica (Str): Una fenice può applicare uno qualsiasi dei suoi talenti di metamagia (Incantesimi Estesi, Incantesimi Intensificati, Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Potenziati, Incantesimi Prolungati) a una capacità magica usando quella capacità come azione di round completo.

Telepatia (Sop): Una fenice può comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura non volatile entro 18 metri. Può anche parlare normalmente con qualsiasi volatile.

Schivare prodigioso (Str): Una fenice mantiene il suo bonus di Destrezza alla CA anche quando colta alla sprovvista, e non può essere attaccata ai fianchi. Anche se fallisce una prova di Osservare, sa comunque che c'è qualcosa nell'area; le mancano solo i dettagli quali l'esatta posizione o la descrizione.

FIHYR

I fihyr sono tutte le paure dell'umanità rese corporee. Un tempo si pensava che queste creature discendessero dai beholder, ma in realtà non c'è alcuna relazione tra le due specie di mostri se non per una somiglianza superficiale.

Quando i resti degli incubi di centinaia di persone si contorcono nell'etere, in qualche modo si combinano con poteri magici rimasti e si uniscono nella personificazione fisica di questi mostri. Alcune immagini oniriche casuali non sono sufficienti; ci vuole la forte energia emotiva di una massa di persone sottoposte a violenza per generare un fihyr. La giusta combinazione di condizioni viene molto spesso trovata nelle città che sono sotto assedio, o che vengono terrorizzate dai mostri, o che soffrono per una carestia, una guerra civile o per qualche altro trauma di massa.

I fihyr maggiori sono più grandi, più intelligenti e molto più pericolosi della varietà più piccola. Un fihyr maggiore si forma quando si combina un certo numero di fihyr più piccoli.

Tutti i fihyr hanno più o meno lo stesso aspetto; i due tipi

differiscono principalmente nella taglia. Un fihyr è una bolla vagamente sferica di tessuto molle e grigia materia pulsante, molto simile a un cervello gigantesco con uno strato parziale di pelle che lo ricopre. Il corpo di un fihyr ha un diametro di circa 60 cm; quello di un fihyr maggiore è più vicino ai 2,1 metri. Due grossi tentacoli penzolano sotto il corpo e servono come gambe della creatura. Dal corpo sporge una massa di tentacoli molto più piccoli che si contorcono e si attorcigliano costantemente; questi lo aiutano a mantenere l'equilibrio. Numerose bocche e occhi sono poste a caso lungo la parte "davanti" del corpo della creatura. Gli occhi sono di un allarmante color oro con nere pupille orizzontali, e le bocche sono piene di denti appuntiti come spilli. La pelle chiazzata di un fihyr copre l'intera gamma di colori, ma sempre con sfumature pallide e opache. Una lucentezza oleosa ricopre la superficie del corpo della creatura.

I fihyr raramente sopravvivono oltre alla notte della loro formazione, e non si allontanano mai dalla travagliata area che li ha generati. I fihyr maggiori, d'altra parte, sopravvivono fino a che non vengono uccisi. Sono conosciuti per aver vagato per centinaia di chilometri, da un luogo tormentato all'altro, nutrendosi delle paure e della disperazione degli abitanti.

COMBATTIMENTO

Entrambi i tipi di fihyr attaccano mordendo. Il vero scopo del morso di un fihyr non è di infliggere danni, ma di incutere paura negli altri.

FIHYR

I fihyr non esitano mai ad attaccare, ma preferiscono farlo davanti al maggior numero possibile di testimoni, per sfruttare al meglio la loro capacità di presenza terrificante.

Presenza terrificante (Str): Qualsiasi creatura che assiste all'attacco di un fihyr cade in preda al panico se fallisce



Fihyr

Aberrazione Piccola

Dadi Vita:	4d8 (18 pf)
Iniziativa:	+3
Velocità:	9 m
CA:	18 (+1 taglia, +3 Des, +4 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 15
Attacchi:	Morso +2 in mischia
Danni:	Morso 1d4-2
Faccia/Portata:	1,5 m per 1,5 m/1,5m
Attacchi speciali:	Presenza terrificante
Qualità speciali:	Scurovisione 18 m, RI10, vulnerabile alla luce solare
Tiri salvezza:	Temp +1, Rifl +4, Vol +5
Caratteristiche:	For 7, Des 16, Cos 10, Int 5, Sag 12, Car 7
Abilità:	Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +10, Osservare +8
Talenti:	—

Clima/Terreno:	Qualsiasi città, paese o villaggio
Organizzazione:	Solitario, coppia o nidiata (3-4)
Grado di Sfida:	3
Tesoro:	Nessuno
Allineamento:	Sempre caotico malvagio
Avanzamento:	5-8 DV (Piccolo); 9-12 DV (Medio)

Fihyr maggiore

Aberrazione Media

Dadi Vita:	16d8+16 (88 pf)
Iniziativa:	+6
Velocità:	9 m, volare 15 m (buona)
CA:	18 (+2 Des, +6 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 16
Attacchi:	4 morsi +12 in mischia
Danni:	Morso 2d6
Faccia/Portata:	3 m per 3 m/1,5 m
Attacchi speciali:	<i>Controllare emozioni</i> , presenza terrificante
Qualità speciali:	Scurovisione 18 m, invisibilità, RI 18
Tiri salvezza:	Temp +8, Rifl +9, Vol +14
Caratteristiche:	For 11, Des 14, Cos 12, Int 14, Sag 15, Car 15
Abilità:	Muoversi Silenziosamente +21, Nascondersi +16, Osservare +12, Scassinare Serrature +17
Talenti:	Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei, Schivare, Tempra Possente, Volontà di Ferro

Clima/Terreno:	Qualsiasi
Organizzazione:	Solitario
Grado di Sfida:	15
Tesoro:	Nessuno
Allineamento:	Sempre caotico malvagio
Avanzamento:	17-24 DV (Medio); 25-48 DV (Grande)

un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10).

Vulnerabile alla luce solare (Str): I fihyr muoiono istantaneamente se esposti alla luce del sole, sibilando ed evaporando in un fumo acre. Tuttavia, non temono la luce solare e non cercano riparo durante il giorno. La luce solare magica può distruggere un fihyr se riesce a penetrare la resistenza agli incantesimi della creatura, ma se il fihyr effettua con successo un tiro salvezza concesso, evita l'effetto di morte istantanea.

FIHYR MAGGIORE

I fihyr maggiori cominciano qualsiasi scontro utilizzando la loro capacità *controllare emozioni* per generare emozioni negative di cui si possono nutrire. Una volta che decidono di diventare visibili, attaccano immediatamente in modo da sfruttare la loro capacità di presenza terrificante.

I fihyr maggiori non sono soggetti alla luce solare, ma la disprezzano. Quindi, durante il giorno preferiscono rimanere nascosti in luoghi bui e isolati, come caverne, dungeon, edifici abbandonati e simili.

Presenza terrificante (Str): Qualsiasi creatura che assiste all'attacco di un fihyr maggiore cade in preda al panico se fallisce un tiro salvezza sulla Volontà (CD 20).

Controllare emozioni (Mag): A volontà, il fihyr maggiore può produrre un effetto come quello di un incantesimo *emozione* (solo *disperazione*, *paura* o *odio*; 16° livello dell'incantatore; tiro salvezza sulla Volontà CD 16), con la differenza che il raggio di azione è 78 metri, il raggio è 4,5 metri e dura per tutto il tempo in cui la creatura si concentra su di esso. Il fihyr maggiore può usare questa capacità e rimanere invisibile.

Invisibilità (Sop): Un fihyr maggiore può diventare invisibile a volontà. Questo effetto è come quello di un incantesimo *invisibilità*, con la differenza che la creatura può rimanere invisibile finché lo desidera, anche mentre utilizza la sua capacità *controllare emozioni*. Di norma, un fihyr maggiore è visibile solo immediatamente dopo aver compiuto un attacco in mischia.

Gigante Grande

Dadi Vita: 13d8+78 (136 pf)

Iniziativa: +1

Velocità: 12 m

CA: 25 (-1 taglia, +1 Des, +3 cuoio borchiato perfetto, +12 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 24



MD

Attacchi: Spadone Enorme +21/+16 in mischia, o roccia +10 a distanza

Danni: Spadone Enorme 208+19/19-20, roccia 2d6+13

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

Attacchi speciali: Scagliare rocce, capacità magiche, travolgere 2d8+19

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, guarigione rapida 3, afferrare rocce

Tiri salvezza: Temp +14, Rifl +5, Vol +6

Caratteristiche: For 36, Des 13, Cos 23, Int 14, Sag 15, Car 14

Abilità: Conoscenza delle Terre Selvagge +8, Conoscenze (natura) +5, Muoversi Silenziosamente +5, Osservare +8

Talenti: Colpo Senz'Armi Migliorato, Deviare Frecce, Schivare

Clima/Terreno: Colline e foreste temperate

Organizzazione: Solitario, coppia, banda (3-8), squadra (9-16) o truppa (20-40)

Grado di Sfida: 12

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente neutrale

Avanzamento: Per classe del personaggio

I firbolg sono giganti solitari che tendono ad evitare qualsiasi contatto con le razze umanoidi e anche con le altre specie di giganti. A differenza di alcuni dei giganti più brutali, i firbolg non dipendono principalmente dalle scorrerie per il sostentamento, né si affidano solamente alla forza per risolvere i problemi.

Un firbolg sembra un umano alto 3 metri e pesa più di 360 kg. La pelle è color rosa carne e può avere capelli di quasi qualsiasi colore, sebbene biondo e rosso siano i più comuni. Un firbolg di entrambi i sessi porta i capelli lunghi, e il tipico maschio ha una barba folta e lunga.

I firbolg parlano Gigante e Comune.

COMBATTIMENTO

I firbolg sono sia cauti che astuti. Hanno imparato a non fidarsi e a temere le razze "civilizzate", come gli umani e gli elfi. Se possibile, evitano del tutto gli incontri con gli umanoidi, sia nascondendosi che con l'inganno.

Se costretti a combattere, i firbolg impiegano efficaci strategie di combattimento, sfruttando il terreno e la situazione al meglio delle possibilità. Agiscono sempre come una squadra, non come un insieme di individui.

Scagliare rocce (Str): Un firbolg adulto riceve un bonus razziale di +1 ai tiri per colpire quando scaglia rocce. Può scagliare rocce che pesano da 18 a 22,5 kg ognuno (oggetti Piccoli) fino a cinque incrementi di gittata (incremento di gittata 39 metri).

Capacità magiche: 1 volta al giorno -alterare se stesso, conoscere direzione, individuazione del magico, regressione mentale. 13° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 12 + livello dell'incantesimo.

Travolgere (Str): Come azione standard durante il suo turno ad ogni round, un firbolg può travolgere gli avversari almeno di una categoria di taglia più piccoli di lui. Questo attacco infligge 2d8+19 danni contundenti. Un avversario travolto può tentare un attacco di opportunità con una penalità di -4 o un tiro salvezza sui Riflessi (CD 29) per dimezzare i danni.

Guarigione rapida (Str): Un firbolg recupera i punti ferita persi al ritmo di 3 per round. La guarigione rapida non ripristina i punti perita persi per fame, sete o soffocamento, e non permette al firbolg di far ricrescere o di riattaccare parti del corpo perse.

Afferrare rocce (Str): Un firbolg può afferrare rocce (o proiettili di forma simile) Piccoli, Medi o Grandi. Una volta per round, un firbolg che normalmente dovrebbe essere colpito da una roccia può effettuare un tiro salvezza sui Riflessi per afferrarla come azione gratuita. La CD è 15 per una roccia Piccola, 20 per una Media e 25 per una Grande. (Se il proiettile ha un bonus ai tiri per colpire grazie alla magia, la CD aumenta di quella cifra.) il firbolg deve essere preparato e consapevole dell'attacco.

SOCIETÀ DEI FIRBOLG

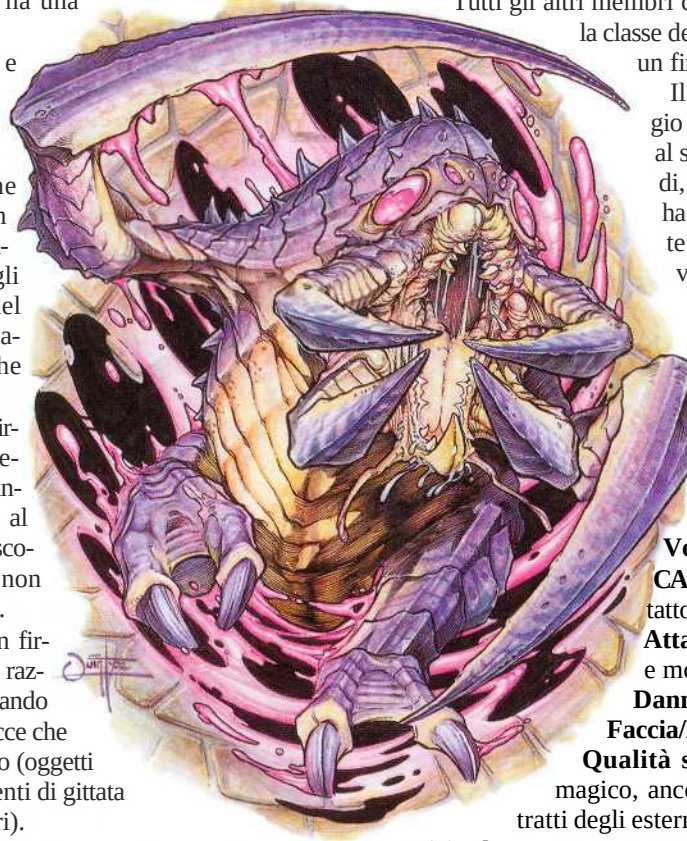
I firbolg di solito vivono in colonie ben fortificate, nelle profondità delle foreste oppure in complessi di caverne scavate nei fianchi delle colline. Tutti gli insediamenti di firbolg sono protetti da torri di guardia. Queste creature vivono principalmente di caccia e prodotti della natura, ma ogni colonia pratica anche una semplice agricoltura.

PERSONAGGI FIRBOLG

Una truppa di firbolg generalmente ha come capo un druido.

Tutti gli altri membri con un grado hanno livelli nella classe del barbaro. La classe preferita di un firbolg è il druido.

Il livello effettivo del personaggio (LEP) di un PG firbolg è pari al suo livello di classe +18. Quindi, un firbolg druido di 1° livello ha un LEP di 19 ed è l'equivalente di un personaggio di 19° livello.



FLAGELLO ETEREO

Esterno Medio (Caotico, Malvagio)

Dadi Vita: 16d8+32 (104 pf)

Iniziativa: +8

Velocità: 15 m

CA: 24 (+4 Des, +10 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 20

Attacchi: 2 artigli +18 in mischia e morso +15 in mischia

Danni: Artiglio 1d8+1, morso 1d6

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

Qualità speciali: Individuazione del magico, ancora dimensionale, RD 20/+2, tratti degli esterni, spostamento planare, RI 23

Tiri salvezza: Temp +12, Rifl +14, Vol +13

Caratteristiche: For 12, Des 19, Cos 14, Int 5, Sag 16, Car 9

Abilità: Ascoltare +21, Muoversi Silenziosamente +20, Nascondersi +20, Osservare +21, Saltare +17

Talenti: Arma Focalizzata (artiglio), Arma Preferita (mors), Iniziativa Migliorata, Schivare, Sensi Acuti

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 12

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 17-24 DV (Medio); 25-32 DV (Grande); 33-40 DV (Enorme); 41-48 DV (Mastodontico)

I flagellieterei sono carnivori predatori che tendono imboscate sul Piano Etereo, in attesa di creature inconsapevoli che vi entrano. Di solito aspettano in luoghi che hanno un significativo traffico planare, come accanto agli edifici sul Piano Materiale che sono ricchi di aure magiche. Se sono stati già compiuti parecchi tentativi di accedere ad una particolare locazione sul Piano Materiale mediante viaggio etereo, ci sono buone probabilità che un flagello l'abbia notato e abbia gravitato attorno a quel posto.

Un guscio chitinoso e pieno di spine protegge il corpo del flagello etereo, e quattro mandibole circondano la bocca sbavante. Ha due spesse gambe simili a quelle di un uccello e due braccia che terminano con malefici artigli lunghi 12 metri, come quelli di una mantide religiosa.

COMBATTIMENTO

I flagelli eterei sono predatori che amano compiere imboscate. Utilizzano la loro capacità di individuazione del magico per localizzare forti aure magiche, poi si posizionano vicino ad esse in attesa di creature che viaggiano attraverso il Piano Etereo. Quando nelle vicinanze compare una creatura, il flagello sfrutta la sua capacità di ancora dimensionale per fissare la preda sul Piano Etereo, poi attacca con gli artigli. Se l'avversario dovesse riuscire a fuggire sul Piano Materiale, il flagello usa la sua capacità di spostamento planare per inseguirlo.

Individuazione del magico

(Sop): Un flagello etereo può produrre un effetto di *individuazione del magico* (9° livello dell'incantatore) a volontà.

Ancora dimensionale (Sop):

Un flagello etereo può produrre un effetto di *ancora dimensionale* (9° livello dell'incantatore) a volontà.

Tratti degli esterni

Un flagello etereo ha scurovisione (raggio di azione 18 metri). Non può essere rianimato né resuscitato.

Spostamento planare (Sop): Due volte al giorno, un flagello etereo può produrre un effetto di *spostamento planare* (9° livello dell'incantatore; solo se stesso; tiro salvezza CD 14).

FOMORIAN

Gigante Enorme

Dadi Vita: 15d8+90 (157 pf)

Iniziativa: +1

Velocità: 12 m

CA: 21 (-2 taglia, +1 Des, +9 naturale, +3 armatura di pelle), contatto 9, colto alla sprovvista 20

Attacchi: Mazzafrusto pesante Mastodontico +21/+16/+11 in mischia, o 2 schianti +21 in mischia

Danni: Mazzafrusto pesante Mastodontico 2d8+18/19-20, schianto 1d8+12

Faccia/Portata: 3 m per 15 m/4,5 m

Attacchi speciali: Travolgere 2d10+18

Qualità speciali: RD 5/-, guarigione rapida 5, olfatto acuto

Tiri salvezza: Temp +15, Rifl +6, Voi +6

Caratteristiche: For 34, Des 12, Cos 22, Int 11, Sag 13, Car 9

Abilità: Ascoltare +3, Muoversi Silenziosamente +16, Osservare +12

Talenti: Attacco Poderoso, Incalzare, Sensi Acuti

Clima/Terreno: Qualsiasi montagna e sotterraneo

Organizzazione: Solitario, coppia o banda (3-5)

Grado di Sfida: 11

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente neutrale malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio

I fomorian sono behemot grossolanamente deformati che vivono in caverne sulle montagne, miniere abbandonate o altre aree sotterranee. Raramente modificano le loro dimore per comfort o convenienza; semplicemente si adattano a ciò che li circonda. I loro tenitori sono comunemente segnati dai cadaveri parzialmente consumati delle loro vittime.

Ogni fomorian ha un diverso gruppo di deformità fisiche. Queste possono includere un arto fuori posto o deforme, un tratto del viso fuori posto, una gobba, una parte del corpo sporgente, carne cascante, orecchie a sventola, un enorme grugno, piedi grossi su gambe corte e molte altre. Chiazze di peli duri come filo metallico sono sparpagliate sulla pallida pelle bianca, e grosse verruche e altre escrescenze sono disseminate sulla sua spessa pellaccia.

A differenza di altri giganti, i fomorian possono sopravvivere con relativamente poco cibo, considerando la taglia del loro corpo. Mangiano

quasi tutti i materiali organici che incontrano, dalle mufte e licheni alle prede umanoidi, che sono le loro preferite.

Un fomorian parla il Gigante e un altro linguaggio (di solito il Comune).



COMBATTIMENTO

I fomorian di solito cercano di avvicinarsi furtivamente agli avversari e colpire il più forte possibile. Se si prendono la briga di tenere vivi gli avversari catturati dopo il combattimento, è solo per il divertimento che traggono dalle brutali torture prima di mangiare i loro nemici caduti. I fomorian non scagliano né afferrano rocce come gli altri giganti.

Travolgere (Str): Come azione standard durante il suo turno ad ogni round, un fomorian può travolgere gli avversari almeno di una categoria di taglia più piccoli di lui. Questo attacco infligge 2dl0+18 danni contundenti. Un avversario travolto può tentare un attacco di opportunità con una penalità di -4 o un tiro salvezza sui Riflessi (CD 29) per dimezzare i danni.

Guarigione rapida (Str): Un fomorian recupera i punti ferita persi al ritmo di 5 per round. La guarigione rapida non ripristina i punti perita persi per fame, sete o soffocamento, e non permette al fomorian di far ricrescere o di riattaccare parti del corpo perse.

Olfatto acuto (Str): Un fomorian può individuare nemici che si avvicinano, scovare nemici nascosti e seguire le tracce grazie al senso dell'olfatto.

Abilità: Un fomorian ha un bonus razziale di +10 alle prove di Muoversi Silenziosamente.

SOCIETÀ DEI FOMORIAN

La depravazione e la crudeltà sono predominanti nella società dei fomorian. Il più forte e il più crudele comanda su tutti gli altri a portata di mano, e le donne e i bambini vengono trattati come schiavi in ogni dimora. Gli atti di violenza, che a volte risultano in ferite permanenti o morte, sono comuni tra i fomorian. Chiunque sia in grado di dominare completamente un fomorian può utilizzare la creatura come alleato, ma una tale alleanza dura solo finché il fomorian ha motivo di temere l'essere dominante.

PERSONAGGI FOMORIAN

La classe preferita di un fomorian è il barbaro. I capibanda sono druidi oppure barbari/druidi.

Il livello effettivo del personaggio (LEP) di un PG fomorian è pari al suo livello di classe + 17. Quindi, un fomorian barbaro di 1° livello ha un LEP di 18 ed è l'equivalente di un personaggio di 18° livello.

FURIOSO

Bestia Grande

Dadi Vita: 14dl0+70 (147 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 15 m

CA: 23 (-1 taglia, +2 Des, +12 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 21

Attacchi: 2 artigli +14 in mischia e morso +9 in mischia

Danni: Artiglio 1d6+5 più 1d6 da acido, morso 2d6+2 più veleno

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

Attacchi speciali: Acido, danneggiare armatura, aura di paura, veleno

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, visione crepuscolare, olfatto acuto

Tiri salvezza: Temp +14, Rifl +11, Vol +6

Caratteristiche: For 20, Des 15, Cos 21, Int 2, Sag 15, Car 10

Abilità: Osservare +12

Clima/Terreno: Deserti, pianure e colline temperate e calde

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 12

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 15-25 DV (Grande); 26-35 DV (Enorme)



I furiosi (a volte chiamati "so-ut", il loro nome goblin) sono crudeli predatori notturni che vivono solo per distruggere e uccidere. Stranamente, le loro armi, armatura e aggressività vanno ben oltre i livelli necessari per procurarsi il cibo. Infatti, i furiosi amano uccidere, e di solito uccidono molti più di quanto non possano mangiare. Infatti, finché ci sono prede disponibili, il furioso non smette neanche di uccidere abbastanza a lungo per nutrirsi.

Un furioso è più alto di un uomo (da 2,4 a 3 metri). Il corpo, un solido groviglio di muscoli, è coperto da una pelle squamosa estremamente dura. Il mostro non ha una testa vera e propria; il viso si staglia sulla parte frontale del corpo. Gli occhi bianchi come le ossa spuntano dalla massa squamosa sopra l'ampia bocca piena di zanne. Da dietro al viso spuntano due braccia muscolose, di cui ognuna termina con due lunghi artigli uncinati. Le quattro grosse zampe a tronco sono simili a quelle di un elefante, e dietro al mostro striscia per terra una muscolosa coda triangolare. Un furioso ha un udito molto scarso, ma la sua capacità di olfatto acuto sopperisce a questa mancanza.

COMBATTIMENTO

Qualcosa del metallo rende folle il furioso. Attacca le creature che indossano armature di metallo prima di chiunque altro. Una volta che tutti questi bersagli sono morti, volge la sua attenzione verso quanti impugnano armi di metallo. Dopo che tutto il metallo nelle vicinanze è stato demolito, il furioso comincia con le strutture più grandi presenti nell'area, ignorando persino le creature che lo stanno attaccando in favore del demolire un edificio (anche se si difende una volta che ha perso più della metà dei suoi punti ferita originali). Solo dopo che tutte le vicine strutture costruite

sono state rase al suolo finalmente si scatena contro gli eroi senza armatura o la gente comune.

Acido (Str): L'acido che riveste gli artigli di un furioso non solo infligge danni extra in caso di attacchi riusciti, ma scioglie anche le armature e i vestiti dell'avversario, rendendo inutili questi oggetti in 1 round a meno che chi li indossa non effettui con successo un tiro salvezza sui Riflessi (CD 22). Il successo indica che l'equipaggiamento colpito può essere salvato lavandolo entro 1 minuto. Il lavaggio richiede un'azione di round completo e almeno 0,5 litri d'acqua.

Danneggiare armatura (Str): I denti di un furioso possono prendere e strappare l'armatura di un avversario. Se l'avversario ha sia l'armatura che uno scudo, tirare 1d6: un risultato di 1-4 ha effetto sull'armatura e un risultato di 5-6 ha effetto sullo scudo. Effettuare una prova di lotta (bonus di lotta +19) ogni volta che il furioso colpisce con un attacco col morso, sommando al tiro dell'avversario qualsiasi bonus per l'armatura o per lo scudo a causa della magia. Se il furioso vince, l'armatura o lo scudo colpito viene strappato via e distrutto.

Aura di paura (Str): Ogni creatura che sia il bersaglio di un attacco del furioso o che sia entro 9 metri da un tale bersaglio deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà (CD 17) o diventare scosso. Una creatura scossa che sia ancora entro 9 metri dal furioso nel suo turno successivo deve effettuare un secondo tiro salvezza sulla Volontà (CD 17) per evitare di diventare spaventata (stesse penalità di scossa; deve fuggire via fino a giungere oltre al raggio di 9 metri dell'effetto).

Veleno (Str): La saliva acida di un furioso agisce come un debole veleno (Tempra CD 22) con ogni attacco di morso compiuto con successo. I danni iniziali sono 1 danno alla Forza, e i danni secondari sono 1d4 danni alla Forza.

Olfatto acuto (Str): Un furioso può individuare nemici che si avvicinano, scovare nemici nascosti e seguire le tracce grazie al senso dell'olfatto.



GALEB DUHR

Elementale Medio (Terra)

Dadi Vita: 8d8+40 (76 pf)

Iniziativa: -3

Velocità: 3 m, scavare 3 m

CA: 22 (-3 Des, +15 naturale), contatto 7, colto alla sprovvista 22

Attacchi: 2 schianti +7 in mischia

Danni: Schianto 1d6+1

Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 ni

Attacchi speciali: Capacità magiche

Qualità speciali: RD 15/+1, tratti degli elementali, immobile, RI 21, percezione tellurica

Tiri salvezza: Temp +11, Rifl -1, Voi +7

Caratteristiche: For 13, Des 5, Cos 20, Int 11, Sag 1e, Car 12

Abilità: Concentrazione +12, Conoscenze (geografia) +7, Diplomazia +3, Intrattenere +10 (ballata, canto, cantare, cantastorie e altri cinque), Percepire Inganni +14

Talenti: Volontà di Ferro

Clima/Terreno: Qualsiasi montagna

Organizzazione: Solitario, coppia o cumulo (3-5)

Grado di Sfida: 9

Tesoro: Nessuna moneta; beni standard (solo gemme); oggetti standard (solo pozioni)

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 9-15 DV (Medio); 16-24 DV (Grande)

I galeb duhr sono tra le più strane creature che un avventuriero possa incontrare, ma sono raramente pericolosi. Vivono solo in montagna e raramente, se non mai, si avventurano in altri tipi di terreni. Non è risaputo se i galeb duhr possono riprodursi sul Piano Materiale, o se quelli qui presenti siano tutti venuti dal Piano Elementale della Terra.

Ad ogni apparenza un galeb duhr è un masso vivente con due scuri occhi malinconici, una bocca e appendici rozza-mente scolpite che servono come mani e piedi. Il tipico galeb duhr è alto all'incirca 1,2 metri, anche se versioni avanzate possono raggiungere altezze fino a 4,8 metri.

Quando siede perfettamente immobile (un'attività che occupa molto del suo tempo), è praticamente impossibile distinguere un galeb duhr dalla pietra circostante, al punto che molti viaggiatori gli camminano accanto senza neanche accorgersene. Tuttavia, i galeb duhr amano cantare e di tanto in tanto le loro profonde canzoni lente, ridondanti e spesso palpabilmente tristi rivelano la loro presenza. La frequenza di molte delle loro canzoni ricade al di sotto della percezione umana, ma i toni subsonici possono essere percepiti attraverso il terreno per molti chilometri e tendono a rendere nervosi i cavalli.

Come è possibile immaginare, i galeb duhr sono lenti nei movimenti, lenti all'ira, lenti ad agire e guardano sempre alla lontana. Non hanno nemici conosciuti se non il tempo. Ogni tanto mostri o avventurieri temerari li attaccano, nella speranza di acquisire gemme o informazioni su dove trovare ricche vene d'oro o di altri minerali preziosi. Tali tentativi sono generalmente destinati a fallire prima ancora di cominciare. I galeb duhr fanno tutto ciò che c'è da sapere sulle loro dimore di montagna, sia sopra che sotto terra, ma costringerli a divulgare quei dettagli è decisamente difficile.

A complicare ulteriormente la faccenda, i galeb duhr sono piuttosto territoriali, anche al punto di dimostrarsi protettivi nei confronti di rocce e macigni, in un modo molto simile a quello in cui un treant si sente responsabile per la foresta in cui vive. Chiunque danneggi, distrugga o anche solo scavi le montagne vicino alla dimora di un galeb duhr spesso scopre un'opposizione molto solida.

COMBATTIMENTO

I galeb duhr di solito sono creature solitarie, anche se ogni tanto vivono con alcuni dei loro simili. Quando viene avvicinato, un galeb duhr può facilmente rendersi non individuabile. Tuttavia, quando irritato e costretto a combattere attacca con i suoi schianti.

Capacità magiche: A volontà - *animare oggetti* (solo pietra), *scolpire pietra*; 1 volta al giorno - *muovere il terreno*, *muro di pietra*, *passapareti*, *trasmutare roccia in fango*. 20° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 11 + livello dell'incantesimo.

Tratti degli elementali (Str): Il galeb duhr è immune a veleni, sonno, paralisi e stordimento. Non è soggetto a colpi critici o attacchi ai fianchi, e non può essere rianimato né resuscitato. La creatura ha anche scurovisione (raggio di azione 18 metri).

Immobile (Str): Un galeb duhr può rimanere così immobile da sembrare un macigno. Un osservatore deve effettuare con successo una prova di Osservare (CD 30) per notare che in realtà è vivo.

Percezione tellurica (Str): Un galeb duhr può percepire automaticamente la posizione di qualsiasi cosa entro 90 metri che sia a contatto col terreno.

GAMBOL

Bestia magica Grande

Dadi Vita: 8dl0+16 (60 pf)

Iniziativa: +4

Velocità: 9 m, scalare 4,5 m

CA: 18 (-1 taglia, +4 Des, +5 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 14

Attacchi: Morso +13 in mischia e 2 artigli +11 in mischia

Danni: Morso 2d8+6, artiglio 1d4+3

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

Attacchi speciali: Aura di paura, grande balzo

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, eludere, velocità, visione crepuscolare, schivare perfettamente

Tiri salvezza: Temp +8, Rifl +12, Vol +3

Caratteristiche: For 23, Des 18, Cos 15, Int 2, Sag 12, Car 9

Abilità: Acrobazia +14, Equilibrio +6, Saltare +33, Scalare +14

Talenti: Multiattacco, Riflessi Fulminei

Clima/Terreno: Foreste calde

Organizzazione: Solitario, branco (5-20) o truppa (21-40)

Grado di Sfida: 5

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Generalmente caotico neutrale

Avanzamento: 9-12 DV (Grande); 13-24 DV (Enorme)

Questi cugini carnivori dei gorilla sono feroci razziatori territoriali. Scandagliano ossessivamente la giungla, attaccando qualsiasi cosa entri nell'area che considerano di loro dominio.

Un gambol è un primate simile al babuino alto 2,7 metri e che pesa più di 450 kg. La pelle purpurea è ricoperta da una fitta peluria blu setosa. Un gambol ha mandibole allungate e un muso canino completamente glabro.

COMBATTIMENTO

I gambol compiono acrobazie in combattimento, artigliando e mordendo i nemici. Sfruttano il vantaggio della loro portata per ingaggiare in lotta e sbilanciare i nemici che avanzano. La loro costante capacità di manovra li rende dei difficili bersagli per i nemici che li attaccano a distanza.

Aura di paura (Str): Quando un gambol ulula, tutte le creature entro un raggio di 30 metri devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà (CD 13) o cadere in preda al panico per 1d6+1 round. Che il tiro salvezza sia o meno effettuato con successo, la creatura è poi immune all'ululato di quel gambol per 24 ore. L'ululato è un effetto sonoro di paura che influenza la mente.

Grande balzo (Str): Un gambol ottiene un bonus di +25 alle prove di Saltare. Le restrizioni per la distanza massima non si applicano ai suoi balzi.

Eludere (Str): Un gambol che effettua con successo un tiro salvezza sui Riflessi contro un effetto che normalmente infliggerebbe danni dimezzati evita invece di subire alcun danno.

Velocità (Sop): Un gambol può compiere un'azione parziale extra ogni round. Questa capacità è sempre attiva.

Schivare perfettamente (Str): Come azione gratuita una volta ogni round, un gambol può schivare un attacco con arma a distanza, un attacco con arma da mischia a portata o un incantesimo che richiede un tiro per colpire effettuando con successo un tiro salvezza sui Riflessi (CD 20). Un attacco compiuto con un'arma con un bonus di potenziamento aumenta la CD del tiro salvezza della cifra del bonus, e un incantesimo aggiunge il suo livello di incantesimo alla CD del tiro salvezza. Per usare questa capacità, il gambol deve essere consapevole dell'attacco e non essere colto alla sprovvista.



AW

GIGANTE

I giganti sono esseri di forma umanoide e di grande taglia con una forza ancora maggiore. Essi ottengono molto con la pura determinazione e la forza bruta, e infatti molti fanno affidamento sulla loro potenza per risolvere i problemi. I giganti possono infliggere danni tremendi a coloro che li fanno arrabbiare o che si oppongono a loro, ma possono anche sfruttare al meglio la loro forza per aiutare i loro alleati.

Molti giganti traggono sostentamento dalla caccia oppure sottraendo quel che vogliono agli esseri più piccoli e più deboli. Alcuni non sono così crudeli, ottenendo ciò di cui hanno bisogno per sopravvivere dai raccolti o dal bestiame.

Tutti i giganti parlano il Gigante. Un gigante con un punteggio di Intelligenza di almeno 10 parla anche il Comune.

COMBATTIMENTO

I giganti amano particolarmente il combattimento in mischia. Preferiscono armi massicce, soprattutto a due mani, e le brandiscono con abilità impressionante. Possiedono un'astuzia sufficiente da ammorbidire un nemico con attacchi a distanza prima di avvicinarsi, se possibile. L'arma a distanza preferita di un gigante è una grossa pietra.

Scagliare rocce (Str): Un gigante adulto è un esperto lanciatore di rocce, quindi riceve un bonus razziale di +1 ai tiri per colpire quando scaglia rocce. Un gigante di taglia almeno Enorme può scagliare rocce che pesano da 27 a 36 kg ognuno (oggetti Medi) fino a cinque incrementi di gittata. L'entità dell'incremento di gittata varia in base alla specie del gigante (vedi descrizioni individuali). Un gigante Colossale può scagliare rocce che pesano da 71 a 90 kg (oggetti Enormi).

Afferrare rocce (Str): Un gigante di taglia almeno Enorme può afferrare rocce (o proiettili di forma simile) Piccoli, Medi, Grandi o Enormi. Un gigante Colossale può afferrare rocce fino alla taglia Colossale. Una volta per round, un gigante che normalmente dovrebbe essere colpito da una roccia può effettuare un tiro salvezza sui Riflessi per afferrarla come azione gratuita. La CD per afferrare una roccia si basa sulla taglia della roccia (vedi la tabella sotto). Se il proiettile ha un bonus ai tiri per colpire grazie alla magia, la CD aumenta di quella cifra. Il gigante deve essere preparato e consapevole dell'attacco.

Taglia della roccia	CD
Piccola	T5
Media	20
Grande	25
Enorme	30
Mastodontica	35
Colossale	40

SOCIETÀ DEI GIGANTI

I giganti solitari generalmente sono gli adulti giovani che se ne vanno in cerca della loro strada. Le bande di solito sono formate da adulti giovani che cacciano o compiono razzie (o entrambe le cose) tutti insieme. Le compagnie di giganti di solito sono composte dagli adulti giovani e dalle loro compagne, i loro servitori o le loro guardie. Circa un terzo dei giganti di una compagnia o in una tribù sono bambini.

I giganti bambini possono essere degli avversari formidabili a modo loro. Quando un gruppo di giganti comprende dei bambini, tirare un d% per ogni bambino per determinare il suo livello di maturità: 01-25 infante (privo di capacità

Gigante delle foreste

Gigante Enorme

Dadi Vita:	13d8+78 (136 pf)
Iniziativa:	+5
Velocità:	12 m
CA:	20 (-2 taglia, +1 Des, +11 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 19
Attacchi:	Randello grande Mastodontico +18/+13 in mischia, o arco potente lungo composito Mastodontico (bonus For +4) +8/+3 a distanza, o roccia +9 a distanza
Danni:	Randello grande Mastodontico 2d8+16, arco potente lungo composito Mastodontico (bonus For +4) 2d8+4/x3, roccia 2d8+11
Faccia/Portata:	3 m per 3 m/4,5m
Attacchi speciali:	Frecce avvelenate, scagliare rocce
Qualità speciali:	Scurovisione 18 m, afferrare rocce
Tiri salvezza:	Temp +14, Rifl +5, Vol +7
Caratteristiche:	For 33, Des 12, Cos 22, Int 14, Sag 16, Car 21
Abilità:	Ascoltare +5, Nascondersi +5*, Osservare +7, Percepire Inganni +6
Talenti:	Iniziativa Migliorata, Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato

Gigante del sole

Gigante Enorme (Fuoco)

Dadi Vita:	13d8+91 (149 pf)
Iniziativa:	+2
Velocità:	12 m
CA:	20 (-2 taglia, +2 Des, +10 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 18
Attacchi:	Lancia lunga Mastodontica +20/+15 in mischia, o roccia +10 a distanza
Danni:	Lancia lunga Mastodontica 2d8+19/x3, roccia 2d8+13
Faccia/Portata:	3 m per 3 m/4,5 m
Attacchi speciali:	Scagliare rocce, capacità magiche
Qualità speciali:	Scurovisione 18 m, sottotipo del fuoco, afferrare rocce
Tiri salvezza:	Temp +15, Rifl +6, Vol +8
Caratteristiche:	For 37, Des 14, Cos 25, Int 15, Sag 18, Car 14
Abilità:	Addestrare Animali +6, Ascoltare +8, Nascondersi +8*, Osservare +7
Talenti:	Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato, Sensi Acuti

Clima/Terreno:	Qualsiasi foresta
Organizzazione:	Solitario, coppia, banda (3-5), compagnia (6-9 più 35% non combattenti più 1 druido di 1°-2° livello), o gruppo di caccia/razzia (6-9 più 35% non combattenti più 1 druido di 3°-5° livello)
Grado di Sfida:	11
Tesoro:	Monete standard; doppio dei beni; oggetti standard
Allineamento:	Generalmente neutrale
Avanzamento:	Per classe del personaggio

Clima/Terreno:	Deserti caldi e temperati
Organizzazione:	Solitario, coppia, banda (3-5) o famiglia (3-8 più 1-4 non combattenti più 1 adepto, chierico o stregone di 4°-6° livello)
Grado di Sfida:	12
Tesoro:	Standard
Allineamento:	Generalmente neutrale
Avanzamento:	Per classe del personaggio

	Gigante degli oceani Gigante Enorme (Acquatico, Freddo)	Gigante delle montagne Gigante Colossale (Terra)
Dadi Vita:	18d8+162 (243 pf)	30d8+390 (525 pf)
Iniziativa:	+6	+0
Velocità:	12 m, nuotare 24 m	24 m
CA:	26 (-2 taglia, +2 Des, +16 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 24	31 (-8 taglia, +29 naturale), contatto 2, colto alla sprovvista 31
Attacchi:	Tridente Mastodontico +25/+20/+1S in mischia e botta di coda +20 in mischia, o 2 schianti +25 in mischia e botta di coda +20 in mischia, o roccia +14 a distanza	Randello da gigante delle montagne +30/+25/+20/+15 in mischia, o 2 schianti +30 in mischia, o roccia +15 a distanza
Danni:	Tridente Mastodontico 4d6+21, schianto 1d6+14, botta di coda 1d10+7, roccia 2d8+14	Randello da gigante delle montagne 4d8+24/19-20, schianto 2d6+16, roccia 4d8+16
Faccia/Portata:	3 m per 3 m/4,5m	12 m per 12 m/7,5 m
Attacchi speciali:	Scagliare rocce	Schiacciare 2d6+24, lanciare, lottare, scagliare rocce, travolgere 4d6+24
Qualità speciali:	Anfibio, immunità ad armi contundenti, sottotipo del freddo, scurovisione 18 m, forma terrestre, afferrare rocce	Scurovisione 18 m, afferrare rocce, olfatto acuto, <i>evocagiganti</i>
Tiri salvezza:	Temp +20, Rifl +8, Vol +8	Temp +30, Rifl +10, Vol +10
Caratteristiche:	For 39, Des 15, Cos 28, Int 11, Sag 14, Car 18	For 43, Des 10, Cos 37, Int 6, Sag 10, Car 7
Abilità:	Ascoltare +8, Diplomazia +6, Osservare +10, Nuotare +22, Percepire Inganni +8	Ascoltare +16, Osservare +16, Saltare +18
Talenti:	Iniziativa Migliorata, Riflessi da Combattimento, Tiro Lontano, Tiro Ravvicinato	Attacco Poderoso, Critico Migliorato (randello da gigante delle montagne), Incalzare, Incalzare Potenziato, Riflessi da Combattimento, Sensi Acuti, Spaccare l'Arma Potenziato
Clima/Terreno:	Qualsiasi acquatico	Qualsiasi montagna
Organizzazione:	Solitario, coppia o famiglia (3-8 più 1-4 non combattenti più 1 chierico o stregone di 7°-10° livello e 2-8 leoni marini)	Solitario o famiglia (2 più 1-3 non combattenti)
Grado di Sfida:	19	26
Tesoro:	Doppio dello standard	Standard
Allineamento:	Generalmente buono	Generalmente caotico
Avanzamento:	Per classe del personaggio	Per classe del personaggio

di combattimento); 25-50 giovane (due categorie di taglia più piccolo di un adulto, 8 Dadi Vita in meno, -8 ai punteggi di Forza e Costituzione, e 1 grado in ogni abilità che un adulto possiede); 51-100 adolescente (una categoria di taglia più piccolo di un adulto, 4 Dadi Vita in meno, -4 ai punteggi di Forza e Costituzione, e 2, 3 o 4 gradi in ogni abilità che un adulto possiede). I giganti bambini possono scagliare rocce se soddisfano il requisito di taglia minima. Tranne per quando indicato diversamente, i giganti bambini sono identici agli adulti della stessa specie.

GIGANTE DELLE FORESTE

I giganti delle foreste sono tra gli esemplari più alti della razza gigante, e possono vivere fino all'età di 200 anni. Sono cacciatori potenti che rappresentano una minaccia per tutti gli animali che abitano nei boschi.

Un gigante delle foreste adulto è alto 5,4 metri, ma pesa solo 1.350 kg. il magro corpo muscoloso assomiglia a quello di un elfo dei boschi ma sembra molto più robusto. La creatura ha la pelle di uno scuro giallo-terra e capelli verde chiaro che di solito sono spettinati e selvaggi. I tipici abiti per entrambi i sessi sono fatti di pelliccia o cuoio, e ogni gigante delle foreste indossa anche qualche gioiello d'ossa, in particolare collane e orecchini.

La borsa di un gigante delle foreste contiene tutto il necessario per sopravvivere nelle terre selvagge, compresi attrezzi per fare e riparare armi, 2d4 rocce, 1d4+4 oggetti comuni e le ricchezze personali del gigante. Questi oggetti

tendono ad essere parti di cose che ha ucciso come cibo, pezze di pelliccia e pellame, insetti secchi e ossa.

Combattimento

I giganti delle foreste mirano agli avversari da lontano con le loro frecce avvelenate. Anche se non sono contrari ad attaccare con i randelli, le loro armi a distanza dalla punta avvelenata spesso concludono la battaglia velocemente e con ben poche perdite per i giganti. I giganti delle foreste sfruttano le loro naturali capacità di camuffamento per nascondersi tra gli alberi e preparare un'imboscata alla prossima creatura che incrocia il loro cammino. Le rocce che lanciano hanno un incremento di gittata di 36 metri.

Veleno (Str): I giganti delle foreste ricoprono le loro frecce col veleno (tiro salvezza sulla Tempra CD 22). I danni iniziali e secondari sono gli stessi (privo di sensi per 4d4 round).

Abilità: Un gigante delle foreste ha un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi. *In aree boschive, questo bonus aumenta a +8.

Società dei giganti delle foreste

I giganti delle foreste vivono unicamente in aree boschive, indipendentemente dal clima. Questi voraci carnivori cacciano praticamente qualsiasi specie di animale o bestia per nutrirsi della sua carne. I giganti delle foreste mantengono relazioni amichevoli con i folletti, e collaborano con altri primitivi esseri delle foreste che amano il loro stesso stile di vita venatorio.

Personaggi giganti delle foreste

La classe preferita di un gigante delle foreste è il ranger. Molti gruppi di giganti delle foreste comprendono sia druidi che ranger.

Il livello effettivo del personaggio (*LEV*) di un PG gigante delle foreste è pari al suo livello di classe + 16. Quindi, un gigante delle foreste ranger di 1° livello ha un LEP di 17 ed è l'equivalente di un personaggio di 17° livello.

GIGANTE DEL SOLE

I giganti del sole sono nomadi crudeli che sopravvivono allevando bestiame nelle condizioni più impervie. Molti sono feroci e brutali, incuranti delle attrattive della civiltà. Nonostante la loro dura esistenza, sono esseri che vivono a lungo, spesso raggiungendo i 400 o più anni di età.

La pelle di un gigante del sole è incartapecorita e rugosa per i molti anni trascorsi nelle aspre condizioni desertiche. I capelli che sono neri e soffici nell'infanzia diventano secchi, brizzolati e fragili con il passare del tempo. Solo gli occhi della creatura sembrano non subire la durezza del deserto: sono di uno scintillante azzurro cielo. Il tipico gigante del sole è alto 4,8 metri e pesa 3.150 kg. Il tipico abbigliamento per entrambi i sessi è formato da un'ampia tunica di colore chiaro che copre le gambe, il corpo e le braccia, più un turbante avvolto intorno alla testa e al viso per proteggere la pelle dal sole cocente. Un gigante del sole non indossa mai scarpe, né per camminare né per cavalcare.

La borsa di un gigante del sole contiene 1d2 rocce, 1d4+4 oggetti comuni e le ricchezze personali del gigante. Le sue proprietà di solito comprendono cose semplici quali sculture di sabbia, monete e preziosi regali donati dagli stimati capi dei giganti del sole.

Combattimento

I giganti del sole sfruttano la loro naturale capacità di camuffamento per nascondersi tra le dune di sabbia, dove si appostano con le lance ad attendere il passaggio di nemici. Raramente scagliano rocce, ma quando lo fanno, il loro incremento di gittata è di 36 metri. In mischia, i giganti del sole preferiscono pestare i nemici con i loro pugni. In tempi di guerra, combattono in sella a destrieri Mastodontici che allevano e addestrano loro stessi. Quando è disarmato, un gigante del sole usa le sue capacità magiche per tenere a bada i nemici.

Capacità magiche: Avolontà: *muro di pietra*, *rocce aguzze*, *scoprire pietra*. 13° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 12 + livello dell'incantesimo.

Sottotipo del fuoco (Str): Un gigante del sole è immuno ai danni da fuoco ma subisce danni raddoppiati dal freddo a meno che non sia permesso un tiro salvezza per dimezzare i danni. In quel caso, il gigante subisce danni dimezzati col successo e danni raddoppiati col fallimento.

Abilità: Un gigante del sole ha un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi. *In aree desertiche, questo bonus aumenta a +8.

Società dei giganti del sole

I giganti del sole abitano nel deserto, ma non vi costruiscono mai dimore permanenti poiché amano la libertà del vivere in una tenda. Quasi sempre viaggiano a cavallo piuttosto che a piedi. Preferiscono cavalcature vive quali roc e lucertole giganti, ma quando quelle creature sono introvabili, accettano di buon grado che i loro chierici animino cavalcature morte.

In quanto pastori, i giganti del sole considerano tutte le terre a loro disposizione, quindi fanno pascolare i loro animali dovunque vi sia del cibo. Questa pratica distruttiva spesso rende i campi completamente spogli e la terra sterile, facendo guadagnare ben pochi amici nel deserto ai giganti del sole.

Personaggi giganti del sole

Molti gruppi di giganti del sole includono chierici con accesso a due dei seguenti domini: Distruzione, Fuoco, Guerra, Sole e Viaggio. La classe preferita di un gigante del sole è il ranger.

Il livello effettivo del personaggio (*LEV*) di un PG gigante del sole è pari al suo livello di classe + 16. Quindi, un gigante del sole ranger di 1° livello ha un LEP di 17 ed è l'equivalente di un personaggio di 17° livello.

GIGANTE DEGLI OCEANI

I nobili giganti degli oceani sono abitanti delle profondità marine che amano il flusso delle onde e la ricca vita del mondo sottomarino. Queste creature solitamente pacifiche sono non di meno rapide all'ira quando qualcuno trova da ridire sul loro stile di vita. Molto spesso i giganti degli oceani vivono fino a 600 anni.

Il corpo di un gigante degli oceani è dotato di un torace a botte ed è molto robusto, e il viso ha un'apparenza quasi leonina. La pelle color rame è completata da fluenti capelli bianchi che ondeggiano all'indietro mentre il gigante nuota. Nella sua forma naturale, un gigante degli oceani ha una

coda a pesce simile a quella di un marinide, anche se la capacità di forma terrestre (vedi sotto) gli fornisce una forma alternativa in cui la coda è sostituita da gambe. Un gigante degli oceani di entrambi i sessi misura 4,8 metri in lunghezza e pesa più di 1.800 kg. Sulla terraferma, il tipico gigante degli oceani indossa abiti leggeri che non gli impediscano di nuotare nel caso diventasse neces-



sario. Sott'acqua, i vestiti sono eliminati tranne che per una borsa da cintura per trasportare gli effetti personali.

La borsa di un gigante degli oceani contiene 1d2 rocce, 1d6+4 oggetti comuni e le ricchezze personali del gigante. Questi oggetti tendono ad essere oggetti marini quali strumenti di navigazione, conchiglie, perle e tesori trovati sulle navi affondate.

Combattimento

A prescindere che combatta in superficie o sott'acqua, un gigante degli oceani di solito impugna un massiccio tridente. Sulla terraferma, i giganti degli oceani preferiscono mantenere i nemici a una certa distanza. Scagliano rocce (incremento di gittata 36 metri) contro i nemici che si avvicinano e anche contro le navi che non sono benvenute nei loro territori. Nel combattimento ravvicinato sulla terraferma, o quando sono disarmati, martellano gli avversari con i loro pugni e li colpiscono violentemente con la coda.

Anfibio (Str): Sebbene i giganti degli oceani abbiano branchie per respirare sott'acqua, possono anche respirare aria e sopravvivere per un tempo indefinito sulla terraferma.

Immunità ad armi contundenti (Str): Un gigante degli oceani non subisce danni dalle armi contundenti.

Sottotipo del freddo (Str): Un gigante degli oceani è immune ai danni da freddo ma subisce danni raddoppiati dal fuoco a meno che non sia permesso un tiro salvezza per dimezzare i danni. In quel caso, il gigante subisce danni dimezzati col successo e danni raddoppiati col fallimento.

Forma terrestre (Sop): Questa capacità permette a un gigante degli oceani di assumere la forma di un gigante umanoide. Enorme o di ritornare alla sua forma naturale a volontà. Un gigante degli oceani in forma terrestre è in grado di camminare sul terreno, ma non ha attacchi con la coda. Un cambiamento attuato dalla forma terrestre non può essere dissolto, né il gigante degli oceani ritorna alla sua forma naturale quando viene ucciso. Tuttavia, un incantesimo *visione del vero* rivela la forma naturale del gigante degli oceani nel caso sia in forma terrestre.

Società dei giganti degli oceani

I giganti degli oceani vivono in magnifiche magioni sottomarine situate vicino alle barriere coralline. Traggono nutrimento dal mare, cacciando grosse creature marine e raccogliendo piante acquatiche e crostacei. I giganti degli oceani più anziani spesso allevano animali domestici su isole desertiche per variare la dieta dei

loro clan. Molti giganti degli oceani giovani desiderano viaggiare per mare a bordo di barche a vela, quindi si arruolano come marinai. Naturalmente, la loro taglia incredibile limita le possibilità ai soli vascelli più grandi. I marinidi e i giganti delle tempeste acquatici considerano i giganti degli oceani dei saccheggiatori delle ricchezze del mare, quindi i rapporti tra queste specie sono piuttosto tesi se non peggio.

Personaggi giganti degli oceani

La classe preferita di un gigante degli oceani è lo stregone, ma molti scelgono anche di diventare chierici. Un gigante degli oceani chierico può scegliere due dei seguenti domini: Acqua, Fortuna e Protezione.

il livello effettivo del personaggio (LEP) di un PG gigante degli oceani è pari al suo livello di classe + 23. Quindi, un gigante degli oceani stregone di 1° livello ha un LEP di 24 ed è l'equivalente di un personaggio di 24° livello.

GIGANTE DELLE MONTAGNE

Tra i più grandi giganti esistenti, i giganti delle montagne sono creature primitive votate alla crudeltà e al capriccio. Traggono grande piacere dallo scagliare rocce dall'alto su creature più piccole che passano sotto, cercando di colpirle mentre fuggono. I giganti delle montagne spesso vivono fino a 100 anni.

Un gigante delle montagne sembra un gigante delle colline titanico, alto più di 12 metri e pesante all'incirca 22.500 kg. Unti capelli neri come l'inchiostro incorniciano un viso dai tratti bitorzolati e una pelle che può essere di qualsiasi sfumatura tra l'abbronzato e il marrone rossiccio. Il tipico gigante delle montagne indossa solo abiti minimali: di solito dei corti pantaloni e una camicia fatta di grezzo pellame animale che copre a malapena un grosso ventre rigonfio.

La borsa di un gigante delle montagne contiene 3d4 rocce, 1d4+2 oggetti comuni e le ricchezze personali del gigante. Questi oggetti tendono ad essere artefatti umanoidi che il gigante delle montagne considera giocattoli, come carri spezzati, piccole capanne e mobili, compresi tavoli e letti.

Combattimento

I giganti delle montagne attaccano in modo molto diretto, facendo dei passi in avanti per calpestare gli avversari ogni volta che è possibile. Inoltre, gli piace molto raccogliere i nemici e lanciaarli contro il lato della montagna. Più di un nemico armato ha sventato il tentativo iniziale di afferrare di un gigante delle montagne solo per essere poi raccolto dall'altra mano del mostro.

In mischia, i giganti delle montagne usano la loro altezza per sbattere i loro randelli sulle teste dei loro nemici. Un gigante delle montagne che si sente seriamente minacciato spesso usa la capacità *evoca giganti* per impegnare i nemici con altri avversari, per poi ritirarsi a scagliare rocce. Contro i grup-



più di nemici più piccoli, i giganti delle montagne preferiscono sfruttare i loro attacchi per travolgere o schiacciare.

Schiacciare (Str): Un gigante delle montagne che salta ad almeno 6 metri in aria (o salta giù da un'altezza di almeno 6 metri) può atterrare su avversari di due o più categorie di taglia più piccoli di lui come azione standard, usando il suo intero corpo per schiacciarli. Un attacco per schiacciare colpisce tante creature quante possono stare sotto il corpo del gigante (questa è di solito un'area quadrata con lato di 12 metri, ma il gigante può invece scegliere di sedersi e coprire un'area di 12 metri per 18 metri). Ogni creatura nella zona colpita deve superare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 38) o rimanere immobilizzata, subendo automaticamente 2d6+24 danni contundenti. Dopo, se il gigante decide di tenerla immobilizzata, si considera come un normale attacco di lotta. Mentre è immobilizzato, l'avversario subisce danni da schiacciamento ogni round.

Lanciare (Str): Un gigante delle montagne che riesce a coinvolgere in una lotta un nemico di due o più categorie di taglia più piccolo di lui può lanciare la creatura come azione standard. Una creatura lanciata viaggia per una distanza fino a 36 metri e subisce 12d6 danni. Una creatura che viene lanciata giù da una montagna subisce questa quantità di danni o gli appropriati danni da caduta, quale dei due è maggiore. Il gigante può anche scagliare la creatura lanciata come se fosse una roccia. In questo caso, la creatura lanciata subisce 12d6+16 danni, e se colpisce un avversario, questo subisce 4d8+16 danni.

Lottare (Str): Se un gigante delle montagne colpisce un avversario che sia almeno di una categoria di taglia più piccolo di lui con uno schianto (usato come attacco di contatto in mischia), infligge danni normali e tenta di iniziare una lotta (bonus di lotta +54). Se riesce a trattenere, può lanciare l'avversario nel round successivo. In alternativa, il gigante delle montagne ha l'opzione di svolgere la lotta normalmente o semplicemente usare una mano per trattenere l'avversario (penalità di -20 alla prova di lotta, ma il gigante delle montagne non è considerato in lotta). In entrambi i casi, per ogni prova di lotta che effettua con successo nei round successivi infligge automaticamente danni da schianto.

Travolgere (Str): Come azione standard durante il suo turno ad ogni round, un gigante delle montagne può travolgere gli avversari almeno di una categoria di taglia più piccoli di lui. Questo attacco infligge 4d6+24 danni contundenti. Un avversario travolto può tentare un attacco di opportunità con una penalità di -4 o un tiro salvezza sui Riflessi (CD 41) per dimezzare i danni.

Olfatto acuto (Str): Un gigante delle montagne può individuare nemici che si avvicinano, scovare nemici nascosti e seguire le tracce grazie al senso dell'olfatto.

Evoca giganti (Mag): Una volta al giorno, un gigante delle montagne può tentare di evocare 1d8+1 ogre, 1d6+1 troll o 1d4+1 giganti delle colline con una probabilità di successo del 25%.

Abilità e talenti: Un gigante delle montagne ha DVE come se fosse una creatura Enorme.

Società dei giganti delle montagne

I giganti delle montagne vivono principalmente vite solitarie in desolate catene montuose e picchi vulcanici. Sebbene la maggior parte di essi sia irritata dalla presenza di intrusi, ad alcuni piace tenere qualche nano e qualche umano come animali da compagnia. Quando si incontra più di un gigante delle montagne, di solito è una coppia con bambini.

Personaggi giganti delle montagne

La classe preferita di un gigante delle montagne è il barbaro, ma anche la classe del chierico è abbastanza popolare nella razza. I giganti delle montagne chierici possono scegliere due dei seguenti domini: Forza, Inganno e Terra.

Il livello effettivo del personaggio (LEP) di un PG gigante delle montagne è pari al suo livello di classe + 25. Quindi, un gigante delle montagne barbaro di 1° livello ha un LEP di 26 ed è l'equivalente di un personaggio di 26° livello.

GOLEM

I golem sono costrutti creati magicamente e di grande potere. Costruirne uno richiede l'uso di potenti magie e forze elementali. La forza che anima un golem è uno spirito proveniente dal Piano Elementale della Terra. Il processo di creazione vincola lo spirito riluttante al corpo artificiale e lo sottomette alla volontà del creatore del golem.

I golem non hanno un loro linguaggio, ma possono capire le semplici istruzioni impartite dai loro creatori.

COMBATTIMENTO

I golem sono tenaci combattenti. Siccome sono privi di intelletto, non possono fare nulla in mancanza di ordini da parte del creatore. Seguono sempre le istruzioni in modo esplicito e non sono capaci di compiere alcuna strategia né tattica. In combattimento non hanno emozioni e non possono essere provocati.

Se il creatore di un golem è entro 18 metri da lui e può essere visto che udito da lui, può comandare la creatura direttamente. Un golem privo di comando di solito segue le ultime istruzioni al meglio delle sue capacità, anche se risponde a qualsiasi attacco compiuto contro di lui. Il creatore può dare al golem un semplice programma (come "Rimani nell'area e attacca tutte le creature [o creature di un tipo specifico] che entrano", oppure "Suona un gong e attacca" o simili) per governarne le azioni in sua assenza.

Siccome i golem non hanno bisogno di respirare e sono immuni a molte forme di energia, possono compiere un attacco contro un avversario praticamente ovunque, dal fondo del mare alla gelida cima della montagna più alta.

Tratti dei costrutti: Un golem è immune a effetti di influenza mentale, veleni, sonno, paralisi, stordimento, malattie, effetti mortali, effetti necromantici e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra, a meno che non funzioni anche sugli oggetti. La creatura non è soggetta a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchi di caratteristica, risucchi di energia o morte per danno massiccio. Non può guarire se stesso ma può essere curato mediante riparazione. Non può essere rianimato né resuscitato. Un golem ha scurovisione (raggio di azione 18 metri).

Immunità alla magia (Str): I golem resistono completamente alla maggior parte degli effetti magici e soprannaturali, tranne che per quanto indicato sotto.

COSTRUZIONE

Il costo indicato per ogni golem include il prezzo del corpo fisico, più tutti i materiali e le componenti per incantesimi che vengono consumati durante il procedimento o che diventano parte integrante del golem.

Il primo compito è di scolpire o assemblare il corpo fisico del golem. Il creatore può farlo personalmente o assoldare qualcun altro per fare il lavoro. Il costruttore deve avere l'abilità richiesta, che varia in base al golem. Il reale lavoro

	Golem di vetro istoriato Costrutto Medio	Golem di ottone Costrutto Grande	Golem di carne draconica Costrutto Grande
Dadi Vita:	12dl0 (66 pf)	16dl0 (88 pf)	30dl0 (165 pf)
Iniziativa:	+0	+0	+0
Velocità:	9 m (non può correre)	9 m (non può correre)	12 m (non può correre), volare 36 m (scarsa)
CA:	15 (+5 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 15	31 (-1 taglia, +22 naturale), contatto 9, colto alla sprovvisa 31	23 (-1 taglia, +14 naturale), contatto 9, colto alla sprovvisa 23
Attacchi:	2 speroni +10 in mischia	<i>Ascia grande del ferimento</i> +3 <i>Enorme</i> +19/+14/+9 in mischia, o cornata +16 in mischia	Morso +27 in mischia e 2 artigli +22 in mischia e 2 ali +22 in mischia e botta di coda +22 in mischia
Danni:	Sperone 1d8+1/19-20	<i>Ascia grande del ferimento</i> +3 <i>Enorme</i> 2d8+10/x3, cornata 1d8+7	Morso 2d6+6, artiglio 1d8+3, ala 1d6+3, botta di coda 1d8+9
Faccia/Portata:	1,5 m per 1,5 m/1,5 m	1,5 m per 1,5 m/3 m	1,5 m per 3 m/ 3 m
Attacchi speciali:	—	<i>Labirinto</i>	Presenza terrificante
Qualità speciali:	Tratti dei costrutti, RD 10/+2, guarigione rapida 5, affilato, immunità alla magia	Tratti dei costrutti, RD 15/+3, immunità alla magia, olfatto acuto	Vista cieca 45 m, tratti dei costrutti, RD 15/+3, immunità alla magia
Tiri salvezza:	Temp +4, Rifl +4, Vol +5	Temp +5, Rifl +5, Vol +7	Temp +10, Rifl +10, Vol +13
Caratteristiche:	Eor 13, Des 10, Cos -, Int 4, Sag 13, Car 7	For 20, Des 11, Cos -, Int 3, Sag 14, Car 7	For 22, Des 11, Cos -, Int 4, Sag 17, Car 17
Abilità:	Nascondersi +0*	Conoscenza delle Terre Selvagge +2*	—
Clima/Terreno:	Qualsiasi terreno e sotterraneo	Qualsiasi terreno e sotterraneo	Qualsiasi terreno e sotterraneo
Organizzazione:	Solitario, coppia o gruppo (3-5)	Solitario	Solitario
Grado di Sfida:	5	10	13
Tesoro:	Nessuno	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Sempre neutrale	Sempre neutrale	Sempre neutrale
Avanzamento:	13-24 DV (Medio); 25-36 DV (Grande)	17-32 DV (Grande); 33-48 DV (Enorme)	31-60 DV (Grande); 61-90 DV (Enorme)

ro di creazione coinvolge estesi rituali magici che richiedono due mesi per essere completati. La comprensione dei rituali richiede un personaggio del livello appropriato con i talenti Creare Armi e Armature Magiche e Creare Oggetti Meravigliosi. Il creatore deve lavorare per almeno 8 ore ogni giorno in un laboratorio o bottega preparato in modo speciale. Questa stanza è simile al laboratorio di un alchimista e costa 500 mo per essere allestita.

Quando non lavora ai rituali, il creatore deve riposarsi e non può svolgere altre attività se non mangiare, dormire o parlare. Se sta costruendo personalmente il corpo del golem, il creatore deve compiere la costruzione e i rituali contemporaneamente. Perdere un giorno di rituali significa che il procedimento fallisce e deve essere ricominciato. Qualsiasi denaro speso va perso, ma non i PE. Il corpo del golem può essere riutilizzato, come anche il laboratorio.

Completare il rituale risucchia gli appropriati PE dal creatore e richiede il lancio degli incantesimi nell'ultimo giorno, il creatore deve lanciare gli incantesimi personalmente, ma questi possono venire da fonti esterne, come le pergamene.

GOLEM DI VETRO ISTORIATO

Le bellissime finestre di vetro istoriato non solo indicano la ricchezza di un tempio o di una roccaforte, ma possono anche essere i guardiani del posto. Questi magnifici costrutti sono creati per integrarsi al decoro della struttura in modo tale che la loro presenza non sia evidente se non agli intrusi.

I golem di vetro istoriato sono piatte repliche bidimensionali di esseri viventi. Quando si muovono, producono un suono tintinnante come quello fatto da delicate campane cristalline. Quando si spostano in un'area illuminata, brillano e riflettono la luce che colpendoli si scompone nelle sue

componenti colorate. I golem di vetro istoriato non comunicano mai in alcun modo.

COMBATTIMENTO

I golem di vetro istoriato attaccano tagliando con le loro "braccia", che sono affilate come un vetro rotto.

Affilato (Sop): L'attacco di sperone di un golem di vetro istoriato minaccia un colpo critico con un tiro per colpire naturale di 19-20.

Immunità alla magia (Str): Un golem di vetro istoriato è immune a tutti gli incantesimi, capacità magiche ed effetti soprannaturali, tranne per quanto segue. Un incantesimo *frantumare* ha effetto su di lui normalmente. Un incantesimo *riparare* guarisce 2d6 danni che il golem ha subito. Gli attacchi sonori hanno effetto su di lui normalmente.

Abilità: *Un golem di vetro istoriato riceve un bonus di competenza +20 alle prove di Nascondersi quando rimane immobile nella cornice di una finestra.

Costruzione

Il corpo di un golem di vetro istoriato è costruito con 22,5 kg di schegge di vetro e crearlo costa 10.000 mo. Assemblare il corpo richiede una prova effettuata con successo di Artigianato (fabbricare vetro) (CD 25).

Il creatore deve essere di 16° livello e in grado di lanciare incantesimi arcani. Completare il rituale risucchia 200 PE dal creatore e richiede gli incantesimi *costrizione/cerca, desiderio limitato* e *metamorfosi di un oggetto*.

GOLEM DI OTTONE

Un golem di ottone esiste per raggiungere uno scopo, stabilito al momento della sua creazione. Attende con assoluta pa-



1.500 mo per il corpo e 32.320 mo per l'ascia grande delferimento+3.) Assemblare il corpo richiede una prova effettuata con successo di Artigianato (fabbricare armature) (CD 25) e una prova effettuata con successo di Artigian||o (fabbricare armi) (CD25).

Il creatore deve essere di 16° livello e in grado di lanciare incantesimi arcani. Completare il rituale risucchia 4.000 PE dal creatore e richiede gli incantesimicostrizione/cerca, desiderio limitato, labirinto, metamorfosi di un oggetto e spada di Mordekainen.

zienza fino a che non viene attivato, poi diventa un terribile strumento di distruzione. Se il suo scopo diventa inattuabile (ad esempio, se era stato creato per sorvegliare un tempio che non esiste più), il golem di ottone perde completamente il proprio incantamento e non diventa altro che una statua.

Un golem di ottone viene molto spesso forgiato con le sembianze di un minotauro. Fino a che non viene attivato, sembra una grossa statua di ottone dotata di una scintillante ascia grande.

Combattimento

Un golem di ottone combatte principalmente con la sua ascia grande.

Labirinto (Mag): Una volta al giorno, un golem di ottone può indirizzare un effetto di *labirinto* (16° livello dell'incantatore) contro un singolo bersaglio. Il golem è immune agli effetti della sua capacità *labirinto* e a quelli di altri della sua specie, e può entrare liberamente nel proprio *labirinto* per inseguire un bersaglio.

Immunità alla magia (Str): Un golem di ottone è immune a tutti gli incantesimi, capacità magiche ed effetti soprannaturali, tranne che per quanto segue. Un effetto di elettricità lo rallenta (come per l'incantesimo *lentezza*) per 3 round, senza tiro salvezza. Un effetto basato sul fuoco interrompe qualsiasi effetto di *lentezza* sul golem e cura 1 danno per ogni 3 danni che altrimenti infliggerebbe. (Per esempio, un golem di ottone colpito da una palla di fuoco lanciata da un mago di 5° livello recupera 6 punti ferita se i danni totali sono 18.) Il golem non ottiene tiri salvezza contro gli effetti basati sul fuoco.

Abilità: *Un golem di ottone è un segugio instancabile. Ottiene un bonus di competenza +20 alle prove di Conoscenza delle Terre Selvagge effettuate allo scopo di seguire le tracce di un nemico designato dal suo creatore, o in connessione con qualsiasi altro scopo stabilito dal suo creatore. Quando segue le tracce di un nemico attraverso il proprio *labirinto*, la creatura ottiene un bonus cognitivo di +20 alle prove di Conoscenza delle Terre Selvagge.

Costruzione

Il corpo di un golem di ottone viene costruito con 450 kg di ottone e crearlo costa 200.000 mo. (Questa cifra include

GOLEM DI CARNE DRACONICA

I golem di carne draconica, a volte chiamati drolem, sono costituiti da parti di draghi. Queste creature possono ricordare comandi più complessi di quanto non possa fare la maggior parte dei golem, ma siccome non possono pensare, obbediscono agli ordini alla lettera piuttosto che valutare l'intenzione. I drolem sono conosciuti per aver ucciso i loro creatori poiché un ordine complesso o incautamente pronunciato ha permesso il compimento di una tale opzione.

I draghi puri odiano i golem di carne draconica e li attaccano a vista. Una volta che un drago ha ucciso un drolem, va alla caccia anche del creatore, per infliggere il giusto castigo per le atrocità commesse contro la specie draconica nel creare una simile creatura.

Il golem di carne draconica è un orribile collage di putrefatte parti di drago male assortite e rozzamente ricucite insieme. Nonostante il suo aspetto, un golem di carne draconica è un costrutto, non un non morto.

Combattimento

A un drolem mancano le armi a soffio e le capacità di lanciare incantesimi dei draghi puri. Generalmente preferisce atterrare nel bel mezzo di un gruppo di avversari e sferzare in tutte le direzioni con denti, artigli, ali e coda.

Presenza terrificante (Str): Quando un drolem carica, attacca o sorvola, ispira terrore in tutte le creature entro 9 metri che hanno meno Dadi Vita o livelli di lui. Ogni avversario potenzialmente influenzato deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà (CD 28) o diventare scosso per 5d6 round. Un tiro salvezza effettuato con successo lascia quell'avversario immune alla presenza terrificante di quel drolem per 24 ore.

Vista cieca (Str): Un drolem può accorgersi di ciò che lo circonda con mezzi non visivi (per lo più tramite udito e olfatto, ma anche notando le vibrazioni e altri indizi ambientali). Mediante questa capacità può individuare oggetti e creature in un raggio di 45 metri. Il drolem generalmente non ha bisogno di effettuare prove di Ascoltare o di Osservare per notare le creature entro il raggio di azione della sua vista cieca.

Immunità alla magia (Str): Un drolem è immune a tutti gli incantesimi, capacità magiche ed effetti soprannaturali,

tranne che per quanto segue. Gli effetti basati sul fuoco e sul freddo rallentano il mostro (come per l'incantesimo *lentezza*) per 2d6 round, senza tiro salvezza. Un effetto di elettricità interrompe qualsiasi effetto di *lentezza* sul drolem e cura 1 danno per ogni 3 danni che altrimenti infliggerebbe. Per esempio, un drolem colpito da un *fulmine* lanciato da un mago di 5° livello recupera 6 punti ferita se i danni totali sono 18. Il drolem non ottiene tiri salvezza contro gli effetti di elettricità.

Costruzione

Il corpo di un drolem è costruito con un drago intero oppure con parti di cadaveri di drago sufficienti ad assemblare un intero drago.

Creare il drolem costa 200.000 mo. Assemblare il corpo richiede una prova effettuata con successo di Conoscenze (natura) e una prova effettuata con successo di Guarire (entrambe CD 25).

Il creatore deve essere di 16° livello e in grado di lanciare incantesimi arcani. Completare il rituale risucchia 4.000 PE dal creatore e richiede gli incantesimi *costrizione/cerca*, *desiderio limitato* e *metamorfosi di un oggetto*.

GOLEM DELLE CATENE

Costrutto Medio

Dadi Vita: 7d10 (38 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 9 m (non può correre)

CA: 21 (+3 Des, +8 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 18

Attacchi: 2 speroni da catena +9 in mischia

Danni: Sperone da catena 1d8+4 più ferimento

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

Attacchi speciali: Barriera di catene, ferimento

Qualità speciali: Tratti dei costrutti, immunità alla magia, resistenza agli attacchi a distanza

Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +5, Vol +2

Caratteristiche: For 18, Des 17, Cos -, Int -, Sag 11, Car 1

Talenti: Disarmare Migliorato (B), Maestria (B), Sbilanciare Migliorato (B), Schivare (B)

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno o sotterraneo

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 5

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 8-10 DV (Medio); 11-21 DV (Grande)

Creazioni dei diabolici kyton (vedi il *Manuale dei Mostri*), i golem delle catene servono come guardie del corpo dei diavoli e come guardiani di luoghi sacrileghi. Di tanto in tanto, una di queste creature viene selezionata per portare a termine una missione speciale. Quando un golem delle catene compare sul Piano Materiale, di solito è per trasmettere un messaggio o per recuperare un oggetto di particolare interesse per il suo padrone kyton.

Il corpo di un golem delle catene è composto interamente di catene mobili che variano di taglia e di forma, da estremamente sottile e affilata come un rasoio a spessa e dotata di punte, lame e spuntoni. Un golem delle catene scricchiola e stride in continuazione siccome le catene scorrono intorno al suo corpo. Siccome ha una forma principalmente umanoide, è spesso scambia-

to per un kyton.

Un golem delle catene esegue sempre alla lettera gli ordini del suo padrone, sacrificandosi nell'esecuzione dei suoi doveri se necessario. Se il padrone di un golem delle catene dovesse morire, la creatura diventa immediatamente il servitore di un altro kyton.

COMBATTIMENTO

Un golem delle catene generalmente usa la sua lunga portata per afferrare i nemici e buttarli a terra. Poi attiva la sua perfida barriera di catene per fare a brandelli la carne della creatura caduta.

Barriera di catene (Str): Come azione di round completo, un golem delle catene può circondarsi con un turbinante scudo di catene trancianti, simile all'effetto di un incantesimo *barriera di lame*. Chiunque sia adiacente alla barriera di catene deve effettuare con successo un tiro salvezza sui Riflessi (CD 17) o subire 7d6 danni. Qualsiasi creatura od oggetto che entri o passi attraverso questa barriera subisce automaticamente quella quantità di danni. La barriera di catene si muove insieme al golem e gli fornisce metà copertura (bonus di +4 alla CA). Mantenere la barriera una volta che è stata attivata è un'azione standard.

Ferimento (Str): Una ferita provocata dall'attacco con sperone da catena di un golem delle catene sanguina per 2 danni aggiuntivi per ogni round successivo. Molteplici ferite da tali attacchi risultano in una perdita di sangue cumulativa (due ferite per 4 danni per ogni round, e così via). Il sanguinamento può essere fermato solo con una prova di Guarire (CD 10) effettuata con successo o con l'applicazione di un incantesimo *curare* o di qualche altro incantesimo di guarigione (*guarigione*, *cerchio di guarigione* e simili).

Tratti dei costrutti: Un golem delle catene è immune a

effetti di influenza mentale, veleni, sonno, paralisi, stordimento, malattie, effetti mortali, effetti ne-



cromantici e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra, a meno che non funzioni anche sugli oggetti. La creatura non è soggetta a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchi di caratteristica, risucchi di energia o morte per danno massiccio. Non può guarire se stesso ma può essere curato mediante riparazione. Non può essere rianimato né resuscitato. Un golem delle catene ha scurovisione (raggio di azione 18 metri).

Immunità alla magia (Str): Un golem delle catene è immune a tutti gli incantesimi, capacità speciali ed effetti soprannaturali, ad eccezione di quanto segue. Un effetto di elettricità lo rallenta (come per l'incantesimo *lentezza*) per 2 round (nessun tiro salvezza). Un effetto di fuoco interrompe qualsiasi effetto di *lentezza* e cura 1 danno per ogni 2 danni che altrimenti infliggerebbe. Un golem delle catene non ottiene alcun tiro salvezza contro gli effetti del fuoco.

Resistenza agli attacchi a distanza (Sop): Un golem delle catene ottiene un bonus di resistenza +2 ai tiri salvezza contro incantesimi a distanza o attacchi magici a distanza che sono specificatamente indirizzati contro di lui (ad eccezione degli attacchi di contatto a distanza).

COSTRUZIONE

I kyton sono i soli esseri di cui si sa siano in grado di creare golem delle catene ed essi fanno di tutto per mantenere segreto il metodo di costruzione a tutte le altre creature (compresi gli altri diavoli). Se un'altra creatura dovesse sviluppare o acquisire il metodo di creazione dei golem delle catene, i kyton non risparmierebbero alcuno sforzo per assassinare quell'individuo prima che possa diffondere ulteriormente quella conoscenza.

GORILLA AMMANTATO

Bestia magica Media

Dadi Vita: 4d10+4 (26 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 9 m, scalare 9 m, volare 12 m (scarsa)

CA: 16 (+2 Des, +4 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 14

Attacchi: 2 artigli +4 in mischia e morso -1 in mischia

Danni: Artiglio 1d6, morso 1d6

Attacchi speciali: Afferrare migliorato

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, RD S/argento, guarigione rapida 3, visione crepuscolare, olfatto acuto

Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +6, Voi +2

Caratteristiche: For 11, Des 14, Cos 12, Int 3, Sag 12, Car 5

Abilità: Acrobazia +4, Ascoltare +3, Conoscenza delle Terre Selvagge +3, Osservare +3, Scalare +9

Talenti: Attacco in Volo

Clima/Terreno: Foreste calde

Organizzazione: Solitario, coppia o branco (5-20)

Grado di Sfida: 2

Tesoro: 50% monete e 50% beni (nessun oggetto)

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 5-8 DV (Medio); 9-12 DV (Grande)

I gorilla ammantati abitano nelle profondità delle foreste nei territori tropicali e subtropicali, dove planano attraverso

so le cime degli alberi in cerca di cibo. Questi erbivori diurni si mantengono principalmente con una dieta di frutta e noci, anche se di tanto in tanto mangiano piccoli animali che riescono a catturare con imboscate dall'alto.

Il gorilla ammantato prende il suo nome dai lembi di pelle che si stendono tra i polsi e le caviglie. Quando non sono distesi per planare attraverso gli alberi, questi lembi di pelle assomigliano alle pieghe di un mantello.

COMBATTIMENTO

I gorilla ammantati sono territoriali, ma raramente attaccano a meno che non siano significativamente più numerosi degli intrusi. Altrimenti, rimangono nascosti tra le cime degli alberi, urlando e gettando rami staccati e frutta, bacche e noci mezzo masticate contro i nemici.

Afferrare migliorato (Str): Se un gorilla ammantato colpisce un avversario che sia della sua taglia o più piccolo con entrambi gli attacchi con gli artigli, infligge danni normali e tenta di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità (bonus di lotta +4). La

creatura ha l'opzione di svolgere la lotta normalmente o semplicemente usare gli artigli per trattenere l'avversario (penalità di -20 alla prova di lotta, ma il gorilla ammantato non è considerato in lotta).

In entrambi i casi, per ogni prova di lotta che effettua con successo nei round successivi infligge automaticamente danni per due attacchi con gli artigli.

Guarigione rapida

(Str): Un gorilla ammantato recupera i punti ferita persi al ritmo di 3 per round. La guarigione rapida non ripristina i punti perita persi per fame, sete o soffocamento, e non permette al gorilla ammantato di far ricrescere o di riattaccare parti del corpo perse.

Olfatto acuto (Str): Un gorilla ammantato può individuare nemici che si avvicinano, scovare nemici nascosti e seguire le tracce grazie al senso dell'olfatto.

GORILLA SANGUINARIO

Bestia magica Grande

Dadi Vita: 4d10+8 (30 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 9 m, scalare 9 m

CA: 14 (-1 taglia, +2 Des, +3 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 12

Attacchi: 2 artigli +8 in mischia e morso +3 in mischia

Danni: Artiglio 1d6+5, morso 1d8+2

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



GORILLA
AMMANTATO

Attacchi speciali: *Crescita*, afferrare migliorato, squartare 2d4+7

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, visione crepuscolare, olfatto acuto

Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +6, Vol +2

Caratteristiche: For 21, Des 15, Cos 14, Int 2, Sag 12, Car 7

Abilità: Ascoltare +3, Osservare +3, Scalare +15

Talenti: Attacco Poderoso

Clima/Terreno: Foreste e montagne calde

Organizzazione: Solitario, pattuglia (1 maschio alfa più 1-4 maschi), o colonia (1 maschio alfa più 2-5 maschi e 7-21 non combattenti)

Grado di Sfida: 6

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Generalmente neutrale

Avanzamento: 5-8 DV (Grande); 9-12 DV (Enorme)

I gorilla sanguinari sono pacifici erbivori diurni con un meccanismo di difesa unico. Il maschio alfa (o capo) di una truppa o pattuglia ha la capacità magica di rendere più grandi se stesso e altri membri del gruppo. Le forme Enormi (vedi "*Crescita*", sotto) permettono loro di infliggere più danni in combattimento, ma la capacità di ritornare alla taglia Grande significa che richiedono sostanzialmente meno cibo rispetto alle creature Enormi. I saggi e gli studiosi suggeriscono che questa capacità è un effetto residuo di magia eccezionalmente forte di *crescita* e alterazione della forma praticata sugli antenati degli attuali gorilla sanguinari molti millenni fa.

Un gorilla sanguinario assomiglia a un gorilla di montagna dal pelo fulvo. Il corpo è compatto ma muscoloso, e le braccia sinuose terminano con mani quasi umane. Il maschio alfa generalmente è il gorilla più grosso del gruppo. A differenza del resto del gruppo, ha la pelliccia argentata e la testa pelata.

I gorilla sanguinari sono eccezionalmente territoriali e combattono fino alla morte per proteggere i loro piccoli e la loro terra dagli intrusi. Le pattuglie ogni tanto si spingono lontano dalla tana della colonia in cerca di nuovi territori per procurarsi il cibo.

COMBATTIMENTO

Il maschio alfa di tutti i gruppi di gorilla sanguinari iniziano usando la loro capacità *crescita* sugli altri maschi al primo segno di intrusione. Dopo aver ricevuto i benefici di questo potere, tutti i maschi si mettono a coppie per attaccare avversari specifici. I gorilla sanguinari non danno alcun avvertimento e non fanno alcuna ostentazione prima di attaccare. Il maschio alfa usa la sua capacità *crescita* su di sé alla fine, poi entra in mischia. Se sono presenti femmine e piccoli, battono in ritirata velocemente mentre i maschi combattono.

Crescita (Mag): Il maschio alfa in ogni gruppo di gorilla san-

guinari può usare questo potere fino a otto volte al giorno. Funziona come un incantesimo *crescita animale* (9° livello dell'incantatore), tranne che ha effetto solo su gorilla sanguinari

maschi adulti. I seguenti cambiamenti si applicano a tutti i gorilla sanguinari soggetti per tutto il tempo in cui dura l'effetto di *crescita*: Taglia Enorme; DV 8dl0+32 (76 pf); Iniz +1; CA 15 (-2 taglia, +1 Des, +6 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 14; Att +15 in mischia (2d4+9, 2 artigli) e +10 in mischia (2d6+4, morso); TS Temp +10, Rifl +7, Voi +3; Faccia/Portata 3 m per 3 m/3 m; For 29, Des 13, Cos 18; Scalare +19.

Afferrare migliorato

(Str): Se un gorilla sanguinario colpisce un avversario che sia almeno di una categoria di taglia più piccolo di lui con un attacco con gli artigli, infligge danni normali e tenta di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità (bonus di lotta +13, o +25 se sotto l'effetto di *crescita*). Se colpisce con entrambi gli arti-

gli, può anche squartare nello stesso round. Una volta che è riuscito a trattenere, il gorilla sanguinario ha l'opzione di svolgere la lotta normalmente o semplicemente usare gli artigli per trattenere l'avversario (penalità di -20 alla prova di lotta, ma il gorilla sanguinario non è considerato in lotta). In entrambi i casi, per ogni prova di lotta che effettua con successo nei round successivi infligge automaticamente danni da artiglio.

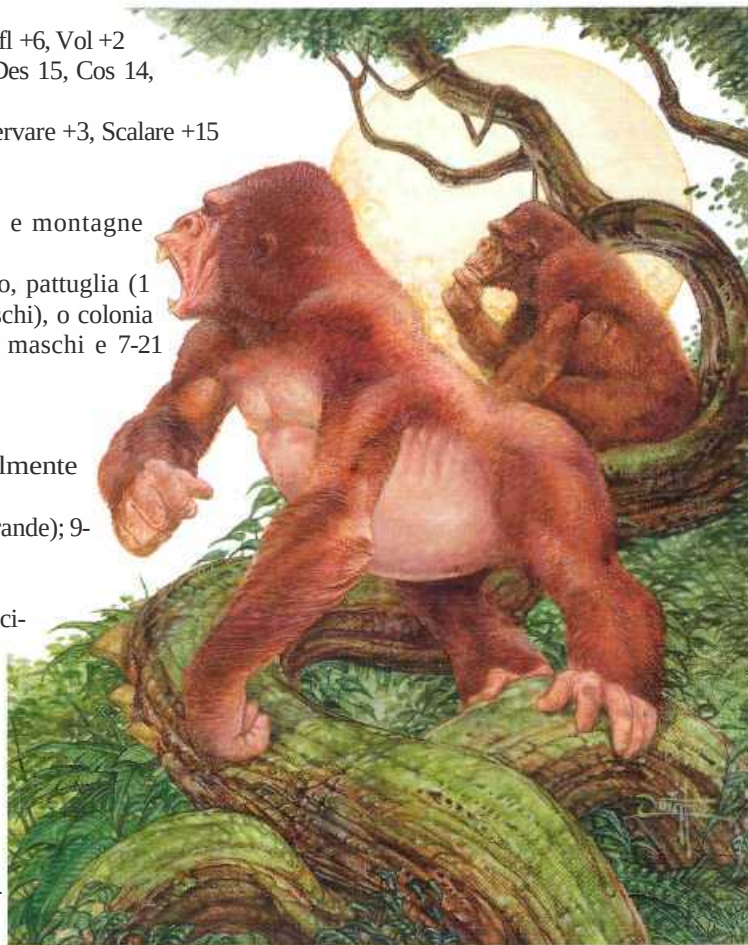
Squartare (Str): Se un gorilla sanguinario colpisce con entrambi gli artigli, si attacca al corpo dell'avversario e ne dilania le carni. Questo attacco infligge automaticamente addizionali 2d4+7 danni (o 2d4+13 se sotto l'effetto di *crescita*; vedi sopra).

Olfatto acuto (Str): Un gorilla sanguinario può individuare nemici che si avvicinano, scovare nemici nascosti e seguire le tracce grazie al senso dell'olfatto.

SOCIETÀ DEI GORILLA SANGUINARI

Un terzo dei non combattenti di ogni colonia sono infanti e giovani, e quelli restanti sono femmine adulte. Le femmine hanno le stesse statistiche dei maschi, ma senza le capacità *crescita*, afferrare migliorato e squartare. I giovani non hanno capacità di combattimento.

Il maschio alfa di una colonia è il solo a cui sia permesso di accoppiarsi con le femmine di quel gruppo. Quando una colonia diventa più grande, i maschi più giovani alla fine se ne vanno e tentano di formare delle loro colonie rubando alcune femmine. Un maschio che ci riesce ottiene immediatamente la capacità *crescita*, e dopo un periodo di sei mesi sviluppa la pelliccia argentata e la testa calva caratteristiche di un maschio alfa.



GRAVORG

Bestia magica Grande

Dadi Vita: 10dl0+30 (85 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 6 m, scalare 6 m

CA: 13 (-1 taglia, -1 Des, +5 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 13

Attacchi: 2 artigli +13 in mischia e morso +8 in mischia

Danni: Artiglio 1d6+4, morso 1d8+2

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

Attacchi speciali: *Inversione della gravità*

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, RD 5/+1, visione crepuscolare, R119

Tiri salvezza: Temp +10, Rifl +6, Vol +4

Caratteristiche: For 19, Des 8, Cos 17, Int 2, Sag 13, Car 8

Abilità: Ascoltare +5, Nascondersi +9*, Osservare +5, Scalare +16

Talenti: Capacità Focalizzata (*inversione della gravità*), Iniziativa Migliorata, Sensi Acuti

Clima/Terreno: Qualsiasi sotterraneo

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 8

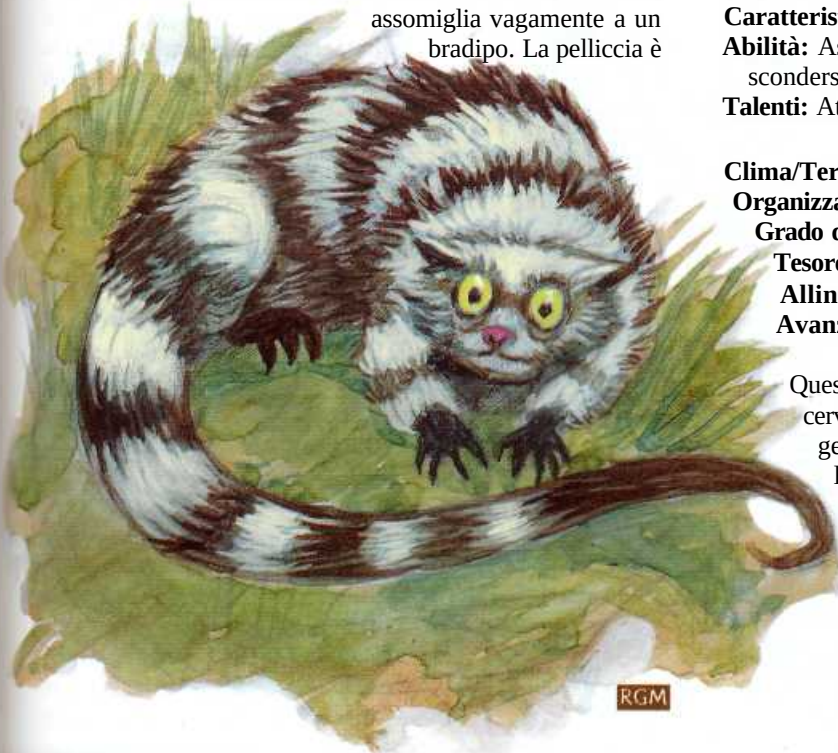
Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 11-15 DV (Grande); 16-20 DV (Enorme); 21-25 DV (Mastodontico); 26-30 DV (Colossale)

Un gravorg è un predatore carnivoro che vive sottoterra. Questi mostri vengono incontrati solo raramente nelle terre selvagge; tendono a muoversi da una caverna all'altra o da un dungeon all'altro in cerca di prede. Il rumore di armature o carne che sbatte ripetutamente contro la pietra spesso significa che un gravorg ha trovato un'altra vittima. La bestia è così vorace che i resti di un simile incontro potrebbero essere solo un mucchietto di ossa ed equipaggiamento sparpagliati a caso sul pavimento del dungeon.

Un gravorg è un animale a quattro zampe lungo 3 metri che assomiglia vagamente a un bradipo. La pelliccia è



un miscuglio di peli bianchi, grigi e neri. Questa colorazione lo fa sembrare un blocco di pietra quando è immobile.

COMBATTIMENTO

Un gravorg usa *inversione della gravità* per far rimbalzare le prede sul soffitto o su altre sporgenze, per poi interrompere l'effetto facendoli così cadere di nuovo sul pavimento. Solo quando le vittime sembrano prive di sensi o morte il gravorg esce dal suo nascondiglio e inizia nutrirsi.

Un gravorg sorpreso all'aria aperta usa la sua capacità *inversione della gravità* per gettare in aria i predatori ripetutamente fino a che quest'ultimi non fuggono oppure diventano incapaci. Il mostro usa gli artigli e i denti quasi esclusivamente per squarciare le sue prede piuttosto che per autodifesa.

Inversione della gravità (Mag): A volontà, un gravorg può produrre un effetto come quello di un incantesimo *inversione della gravità* (10° livello dell'incantatore; tiro salvezza sui Riflessi CD 18), con la differenza che il raggio di azione è di 60 metri e che ha influenza un'area fino a cinque cubi con spigolo di 3 metri. Il mostro semplicemente somma i cubi per raggiungere un soffitto o un'altra sporgenza, poi usa qualsiasi area restante per disperdere i compagni della preda.

Abilità: *Un gravorg riceve un bonus di +10 alle prove di Nascondersi nelle aree sotterranee.

GRELL

Aberrazione Media

Dadi Vita: 5d8+10 (32 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 1,5 m, volare 9 m (perfetta)

CA: 16 (+2 Des, +4 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 14

Attacchi: 10 tentacoli +4 in mischia e morso -1 in mischia

Danni: Tentacolo 1d4+1 più paralisi, morso 2d4

Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m (3 m con tentacoli)

Attacchi speciali: Afferrare migliorato, paralisi

Qualità speciali: Vista cieca 18 m, volare, immunità, rigenerazione dei tentacoli

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

Caratteristiche: For 12, Des 15, Cos 14, Int 10, Sag 11, Car 9

Abilità: Ascoltare +4, Muoversi Silenziosamente +12, Nascondersi +12, Osservare +8

Talenti: Attacco in Volo

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno o sotterraneo

Organizzazione: Solitario, coppia o branco (3-7)

Grado di Sfida: 3

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Generalmente neutrale malvagio

Avanzamento: 6-10 DV (Medio); 11-15 DV (Grande)

Queste orribili creature deformi sembrano giganteschi cervelli fluttuanti muniti di tentacoli. Abitano in dungeon, passaggi sotterranei, caverne remote e altri luoghi mai raggiunti dalla luce. Gli umanoidi di tutte le specie sono le loro prede preferite.

Questo perfido predatore ha un grosso corpo bulboso composto da carne grigia e raggrinzita, che sembra galleggiare nell'aria di propria volontà. Dieci lunghi tentacoli spinosi pendono dalla parte inferiore del corpo, contorcendosi in aria come corde. Un grell ha un becco affilato che usa per dilaniare le carni delle sue prede, ma nessun'altra caratteristica visibile.

COMBATTIMENTO

Un grell preferisce attendere nascosto eventuali prede. Quando passa vicino un bersaglio adatto, il mostro tenta di paralizzarlo con i tentacoli, per poi fuggire nella sua tana con la vittima indifesa. I grell sono abbastanza astuti da evitare i confronti diretti con gruppi numerosi, siccome sono ben consapevoli del pericolo che possono rappresentare i nemici capaci di collaborare fra loro.

Un grell di tanto in tanto pedina un gruppo che è troppo grande per attaccarlo direttamente, continuando a seguirlo senza farsi notare e sfruttando l'abilità Nascondersi per non farsi vedere. Quando un membro del gruppo rimane indietro, oppure quando il gruppo viene distratto da qualche altro pericolo, il grell attacca il ritardatario e cerca di trascinarlo via il suo pasto senza essere visto. A volte i grell si nascondono anche vicino ad aree pericolose, come botole, sabbie mobili o le tane di altri mostri, nella speranza di trovare creature intrappolate, indifese o ferite.

Nel combattimento in mischia, un grell può attaccare tutti gli avversari che riesce a raggiungere, sfruttando tutti i tentacoli che vuole contro qualsiasi singolo avversario. Usa il morso solo contro le prede paralizzate o come ultima risorsa.

Afferrare migliorato (Str): Se un grell colpisce un avversario che è almeno una categoria di taglia più piccolo di lui con un attacco coi tentacoli, infligge danni normali e tenta di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità (bonus di lotta +20, compreso un bonus razziale di +16 alle prove di lotta). Se riesce a trattenere, ha l'opzione di svolgere la lotta normalmente o semplicemente usare un singolo tentacolo per trattenere l'avversario (penalità di -20 alla prova di lotta, ma il grell non è considerato in lotta). In entrambi i casi, per ogni prova di lotta che effettua con successo nei round successivi infligge automaticamente danni da tentacolo.

Paralisi (Str): I tentacoli di un grell sono ricoperti di piccoli uncini spinosi, come quelli di una seppia. (Questo è chiaramente un tipico caso di evoluzione convergente, siccome le due creature non hanno alcun tipo di parentela). Qualsiasi creatura colpita dai tentacoli di un grell deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 14) o rimanere paralizzato per 4 round.

Vista cieca (Str): Un grell è cieco, ma manovra e combatte bene quanto una creatura dotata di vista sfruttando il senso dell'olfatto e le vibrazioni per rendersi conto di ciò che lo circonda. Mediante questa capacità può individuare oggetti e creature entro 18 metri. Il grell generalmente non ha bisogno di effettuare prove di Ascoltare o di Osservare per notare le creature entro il raggio di azione della sua vista cieca.

Volare (Str): Il corpo di un grell galleggia in modo insolito. La creatura produce continuamente un effetto come quello dell'incantesimo *volare*, che può sfruttare per muoversi a una velocità di 9 metri (manovrabilità perfetta). Inoltre, questa capacità di galleggiamento garantisce al grell un effetto permanente di *caduta morbida* con un raggio di azione personale.

Immunità (Str): Un grell è immune a effetti di elettricità e di paralisi.

Rigenerazione dei tentacoli

(Str): I nemici possono attaccare i tentacoli di un grell, ma solo quando queste appendici stanno realmente trattenendo un avversario. Un tentacolo ha una CA di 19 (contatto 12) e può sopportare 10 danni. La perdita di un tentacolo non danneggia la creatura (cioè, i danni non si applicano ai suoi punti ferita totali) e l'arto ricresce nel giro di un giorno.

Abilità: Un grell ottiene un bonus razziale di +2 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi.

GRIMALKIN

Mutaforma Medio

Dadi Vita: 4d8 (18 pf)

Iniziativa: +5

Velocità: 12 m

CA: 12 (+1 Des, +1 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 11

Attacchi: 2 artigli +2 in mischia e morso -3 in mischia

Danni: Artiglio 1d4-1, morso 1d6-1

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

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, empatia, metamorfosi

Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +5, Vol +5

Caratteristiche: For 9, Des 12, Cos 11, Int 8, Sag 13, Car 12

Abilità: Ascoltare +3, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +3, Osservare +3, Saltare +6, Scalare +6,

Talenti: Iniziativa Migliorata

Clima/Terreno: Pianure temperate

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 2

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Generalmente neutrale

Avanzamento: 5-8 DV (Medio); 9-12 DV (Grande)

Apprezzati animali da compagnia e dediti animali da guardia, i grimalkin mutaforma si possono trovare in molte società civilizzate. La maggior parte di queste insolite creature è addomesticata, quindi è raro vederne una in zone selvagge.

La natura mutevole del grimalkin gli permette di assumere un'ampia varietà di forme animali, anche se la preferita è la sua forma naturale: quella di un gatto blu-grigio di grosse dimensioni. Quando si sente particolarmente giocherellone, un grimalkin intrattiene il suo padrone assumendo forme divertenti o seducenti. Adotta una forma più minacciosa quando si difende da un attacco.

Un grimalkin si lega ad un padrone e rimane suo fedele compagno per la vita. La sua personalità è estremamente malleabile, e col passare del tempo il grimalkin acquisisce un'indole simile a quella del padrone.

I grimalkin parlano il Comune. Sono creature chiacchierone che non sanno mai quando stare zitte.

COMBATTIMENTO

Un grimalkin cambia forma ogni round durante una battaglia per confondere i suoi nemici. Questo rende molto difficile adottare un



LGW



qualche tipo di strategia per combattere contro di lui. Un grimalkin combatte fino alla morte quando difende il suo padrone, anche se non gli dispiace certo fuggire da uno scontro che si sta volgendo a suo sfavore quando è da solo.

Empatia (Str): Un grimalkin può individuare le emozioni superficiali di qualsiasi creatura entro 15 metri che riesca a vedere. Può percepire i bisogni, le pulsioni e le emozioni di base, ma non i pensieri. Un tiro salvezza sulla Volontà (CD 13) effettuato con successo permette al bersaglio di evitare che le sue emozioni vengano percepite da quel grimalkin per le successive 24 ore.

Metamorfosi (Sop): Come azione gratuita, un grimalkin può produrre un effetto come quello dell'incantesimo *autometamorfosi*, tranne che per quanto segue. La creatura può assumere la forma di qualsiasi animale, bestia o parassita di taglia Media o inferiore, ma non recupera punti ferita quando cambia forma.

Abilità: Un grimalkin ha un bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente e un bonus razziale di +2 alle prove di Saltare e Scalare.

GUARDIA DEL TERRORE

Costrutto Medio

Dadi Vita: 5d10(27pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 6 m (non può correre)

CA: 17 (+6 corazza di bande perfetta, +1 scudo piccolo di metallo perfetto), contatto 10, colto alla sprovvista 17

Attacchi: Spada lunga +6 in mischia

Danni: Spada lunga 1d8+3/19 -20

Qualità speciali: Resistenza al freddo 10, tratti dei costrutti, resistenza al fuoco 10

Tiri salvezza: Temp +1, Rifl +1, Vol +2

Caratteristiche: For 17, Des 11, Cos -, Int 6, Sag 13, Car 2

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitario, coppia o compagnia (3-5)

Grado di Sfida: 2

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 6-10 DV (Medio); 11-15 DV (Grande)

Una guardia del terrore ha l'aspetto di non morto corazzato, che indossa ancora le armi e lo scudo che aveva in vita. Infatti, è una corazza completa animata, ben poco diversa da un golem. Quanti creano una guardia del terrore generalmente lo fanno per ottenere dei guardiani per le loro roccaforti: guardiani che non possono mai essere corrotti e raramente ingannati.

Una guardia del terrore obbedisce ai semplici ordini del suo creatore, ma questi sono limitati a uno o due concetti rudimentali. I tipici ordini comprendono "Rimani in questa stanza e attacca tutti quelli che entrano, me escluso", e "Uccidi chiunque apra questo forziere fino a che non ti ordino di fare altrimenti".

Una guardia del terrore non parla mai, ma capisce i comandi nel linguaggio del suo creatore.

COMBATTIMENTO

Le guardie del terrore attaccano incuranti di alcun pericolo con le loro armi. Sono prive d'astuzia e molto dirette in combattimento.

Tratti dei costrutti: Una guardia del terrore è immune a effetti di influenza mentale, veleni, sonno, paralisi, stordimento, malattie, effetti mortali, effetti necromantici e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra, a meno che non funzioni anche sugli oggetti. La creatura non è soggetta a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchi di caratteristica, risucchi di energia o morte per danno massiccio. Non può guarire se stessa ma può essere curata mediante riparazione. Non può essere rianimata né resuscitata. Una guardia del terrore ha scu-

rovizione (raggio di azione 18 metri).



COSTRUZIONE

Una guardia del terrore può essere costruita a partire da qualsiasi armatura pesante perfetta, e una guardia Media potrebbe impugnare qualsiasi arma da guerra Media o Grande. Una guardia del terrore Grande può impugnare una qualsiasi arma da guerra Grande o Enorme.

Il costo per creare una guardia del terrore è di 40.000 mo. Questa cifra comprende il costo di un'armatura completa pesante perfetta e, se lo si desidera, di uno scudo perfetto. La costruzione richiede un'arma da guerra, ma non è necessario sia un'arma perfetta. Assemblare il corpo richiede una prova effettuata con successo di Artigianato (fabbricare armature) (CD 25).

Il creatore deve essere almeno di 15° livello ed essere in grado di lanciare incantesimi arcani. Completare il rituale risucchia 800 PE dal creatore e richiede gli incantesimi *costruzione/cerca*, *fabbricare* e *metamorfosi di un oggetto*.

GUARDIANO RUNICO

Costrutto Grande

Dadi Vita: 17d10 (93 pf)

Iniziativa: +1

Velocità: 9 m

CA: 28 (-1 taglia, +1 Des, +18 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 27

Attacchi: Schianto +18/+13/+8 in mischia

Danni: Schianto 2d8+10 più colpo stordente

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

Attacchi speciali: Incantesimi runici, colpo stordente

Qualità speciali: Tratti dei costrutti, RD 30/+3, guarigione rapida 10, trovare il padrone, difendere, *scudo sul padrone*, *teletrasporto senza errore*

Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +6, Vol +5

Caratteristiche: For 24, Des 13, Cos -, Int -, Sag 11, Car 1

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno o sotterraneo

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 10

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 18-25 DV (Grande); 26-51 DV (Enorme)

I guardiani runici sono costrutti simili ai guardiani protettori (vedi il *Manuale dei Mostri*), ma con capacità fisiche e magiche decisamente superiori. I guardiani runici sono particolarmente popolari tra i nani e i giganti, anche se gli incantatori di tutte le razze li trovano decisamente utili.

Un guardiano runico è una massiccia figura di forma umana fatta di pietra, acciaio e piombo. Le mani e le braccia sono costruite con pietra cava e riempite di piombo per un pugno ancora più letale. Rune magiche incise e intarsiate con metalli preziosi ne adornano la testa, gli arti e il torace. Ogni volta che un guardiano runico lancia un incantesimo,

queste rune divampano in una varietà di colori brillanti.

Un guardiano runico serve un padrone che è stato designato al momento della sua creazione, e nessun altro. Il costrutto è legato a uno specifico e unico gioiello (di norma un anello o un amuleto) indossato dal suo padrone e costruito al momento della sua creazione. Il padrone può usare questo gioiello per richiamare il guardiano runico al suo fianco da qualsiasi distanza, o anche da un altro piano. Un guardiano runico sa se chi indossa il suo gioiello è o no il suo padrone, e uccide sul colpo qualunque mistificatore.

COMBATTIMENTO

In battaglia, un guardiano runico protegge il suo padrone lanciando su di lui incantesimi difensivi predeterminati, poi colpendo violentemente i nemici con i suoi pugni di piombo. I guardiani runici equipaggiati con incantesimi di attacco li usano solo quando viene direttamente ordinato loro di farlo. Un guardiano runico è istantaneamente consapevole della morte del suo padrone, che sia o meno presente al momento. Quando si verifica la morte del padrone, il costrutto immediatamente diventa una furia, attaccando tutte le creature in

vista. Il possesso del gioiello in una tale circostanza non fornisce a chi lo indossa né il controllo sul costrutto né la salvezza dai suoi attacchi, il guardiano runico non si ferma fino a che non viene distrutto.

Incantesimi runici (Mag):

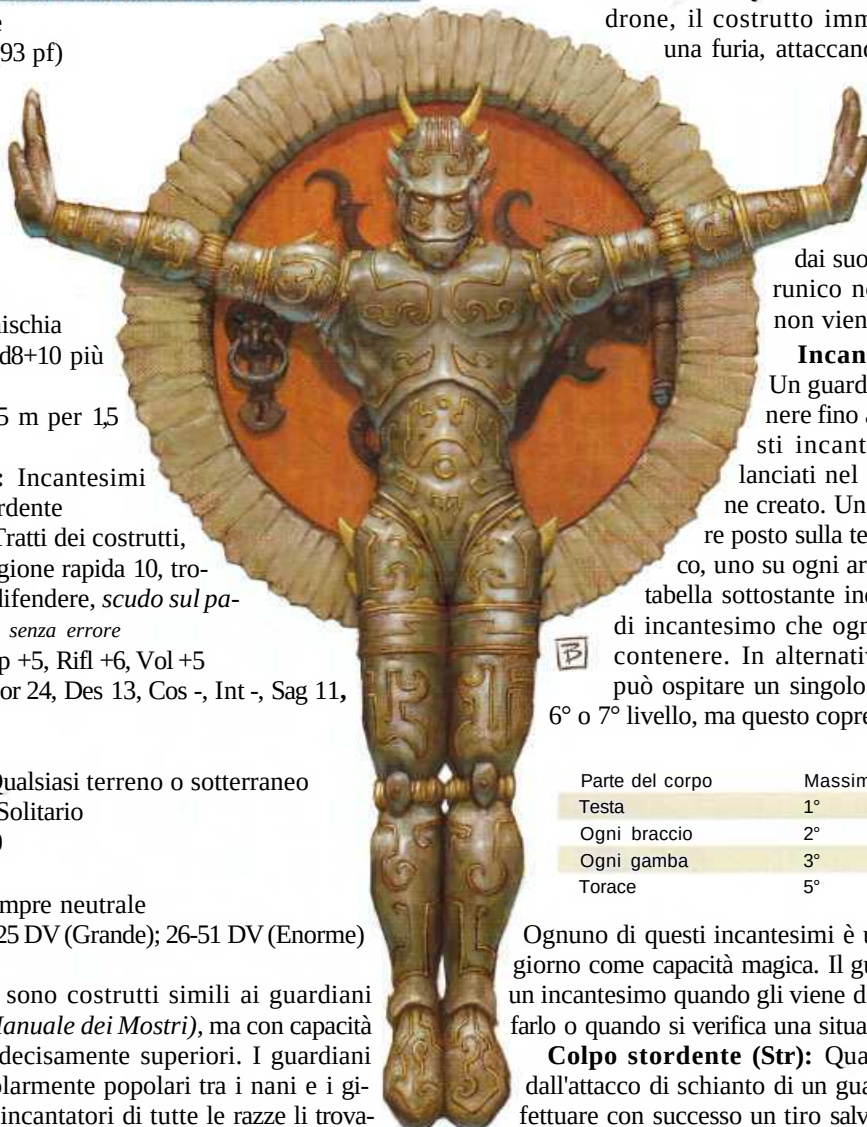
Un guardiano runico può contenere fino a sei incantesimi. Questi incantesimi devono essere lanciati nel suo corpo quando viene creato. Un incantesimo può essere posto sulla testa del guardiano runico, uno su ogni arto e uno sul torace. La tabella sottostante indica il livello massimo di incantesimo che ogni parte del corpo può contenere. In alternativa, l'intero guardiano può ospitare un singolo incantesimo inciso di 6° o 7° livello, ma questo copre l'intero corpo.

Parte del corpo	Massimo livello di incantesimo
Testa	1°
Ogni braccio	2°
Ogni gamba	3°
Torace	5°

Ognuno di questi incantesimi è utilizzabile una volta al giorno come capacità magica. Il guardiano runico scarica un incantesimo quando gli viene direttamente ordinato di farlo o quando si verifica una situazione predeterminata.

Colpo stordente (Str): Qualsiasi creatura colpita dall'attacco di schianto di un guardiano runico deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 25) o essere stordita (incapace di agire, perde qualsiasi bonus di Destrezza alla CA, e un attaccante ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire contro di lui) per 1 round, in aggiunta al subire i normali danni del colpo. Costrutti, melme, vegetali, non morti, creature incorporee e creature immuni a colpi critici non possono essere storditi.

Tratti dei costrutti: Un guardiano runico è immune a



effetti di influenza mentale, veleni, sonno, paralisi, stordimento, malattie, effetti mortali, effetti neoromantici e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra, a meno che non funzioni anche sugli oggetti. La creatura non è soggetta a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchi di caratteristica, risucchi di energia o morte per danno massiccio. Non può guarire se stesso ma può essere curato mediante riparazione. Non può essere rianimato né resuscitato. Un guardiano runico ha scurovisione (raggio di azione di 18 metri).

Guarigione rapida (Str): Un guardiano runico recupera i punti ferita persi al ritmo di 10 per round. La guarigione rapida non ripristina i punti ferita persi per fame, sete o soffocamento, e non permette al guardiano runico di far ricrescere o di riattaccare parti del corpo perse.

Trovare il padrone (Sop): Indipendentemente dalla distanza, un guardiano runico può trovare il gioiello che lo collega al suo padrone e si teletrasporta in quel luogo quando richiamato. (Se il padrone dovesse chiamare il costruito e poi rimuovere il gioiello, il guardiano runico trova solo il gioiello quando arriva.) Questa capacità funziona anche attraverso i confini planari.

Difendere (Str): il guardiano runico blocca i colpi, garantendo al suo padrone un bonus di deviazione +4 alla CA. Questo potere funziona solo quando il guardiano runico è entro 1,5 metri dal suo padrone.

Scudo sul padrone (Mag): il padrone di un guardiano runico, quando in possesso del gioiello a lui legato, può attivare questa capacità difensiva quando si trova entro 45 metri dal costruito. *Scudo sul padrone* trasferisce tre quarti dei danni che altrimenti sarebbero subiti dal padrone sul guardiano runico. Per il resto questa capacità funziona come l'incantesimo *scudo su altri* (25° livello dell'incantatore), con la differenza che non fornisce alcun bonus alla CA o ai tiri salvezza.

Teletrasporto senza errore (Mag): Una volta al giorno, un guardiano runico può usare *teletrasporto senza errore* (18° livello dell'incantatore). Generalmente usa questa capacità per rispondere a una chiamata del suo padrone, teletrasportandosi infallibilmente al suo fianco.

COSTRUZIONE

Il procedimento per creare un guardiano runico è praticamente identico a quello per creare un guardiano protettore. La creazione di un guardiano runico costa 200.000 mo.

Questo prezzo comprende il corpo fisico del costruito, il gioiello collegato e tutti i materiali e le componenti per incantesimi che vengono consumate o che diventano parte integrante del guardiano.

Creare il corpo richiede una prova effettuata con successo di Professione (ingegnere) o di Artigianato (scultura) (CD 20). La creazione del gioiello collegato richiede una prova effettuata con successo di Artigianato (lavorazione dei metalli) (CD 15). Questo gioiello è sempre fatto con gli stessi metalli e altri materiali delle rune del guardiano.

Dopo che sono stati costruiti il corpo e il gioiello, la creatura deve essere animata mediante riti magici che richiedono un mese per essere completati. Il creatore deve essere almeno di 16° livello e avere il talento Creare Oggetti Meravigliosi. A questo punto, il creatore deve lanciare personalmente tutti gli incantesimi che desidera porre sul guardiano runico, anche se possono venire da una fonte esterna quale una pergamena. Il creatore deve lavorare per almeno 8 ore al giorno in un laboratorio appositamente preparato che costa 2.000 mo per essere allestito.



IMMOTH

Elementale Grande (Acqua, Aria, Freddo)

Dadi Vita: 10d8+40 (85 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 9 m, volare 9 m (perfetta), nuotare 9 m

CA: 18 (-1 taglia, +3 Des, +6 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 15

Attacchi: 2 artigli +10 in mischia e botta di coda +5 in mischia

Danni: Artiglio 1d4+4 più 1d6 da freddo, botta di coda 1d6+2 più 1d6 da freddo più veleno

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

Attacchi speciali: *Rune di ghiaccio*, veleno, incantesimi

Qualità speciali: Sottotipo del freddo, RD 5/+1, tratti degli elementari, camminare sul ghiaccio, immunità, RI 23

Tiri salvezza: Temp +11, Rifl +10, Vol +4

Caratteristiche: For 18, Des 16, Cos 19, Int 14, Sag 13, Car 21

Abilità: Nascondersi +11, Nuotare +12, Osservare +12, Saltare +13, Scalare +12

Talenti: Attacco Poderoso, Incalzare, Riflessi da Combattimento

Clima/Terreno: Qualsiasi freddo

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 9

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente neutrale

Avanzamento: Per classe del personaggio



Gli immoth sono originari delle più fredde regioni dei Piani Elementali dell'Acqua e dell'Aria, sebbene la loro sete di conoscenza li porti su molti altri piani di esistenza. Tendono ad abitare in impervie regioni gelate. Anche se sono creature solitarie, gli immoth mantengono i contatti con gli altri della loro specie, condividendo segreti e aiutando reciprocamente quando necessario.

Un immoth sembra uno scintillante gigante alto 2,4 metri, scolpito in denso ghiaccio traslucido. Assomiglia a un nano barbuto e mas-

siccio con speroni gelati e una grossa coda cristallina. La creatura si ricopre con pepite simili a gemme fatte di ghiaccio incantato e chiamate *rune di ghiaccio*.

Gli immoth sembrano avere un'insaziabile curiosità per tutte le forme di vita umanoide, oltre che per la magia arcaica e divina, ma in generale dimostrano un grande interesse per tutte le cose. Barattano informazioni con esseri intelligenti ma non mostrano alcun rimorso a prendere ciò che vogliono con la forza nel caso falliscano metodi più pacifici. Questi instancabili collezionatori di conoscenze e segreti nascondono le loro informazioni in biblioteche ghiacciate.

Una leggenda spesso narrata dai viaggiatori planari illustra il perché gli immoth siano sempre alla ricerca di informazioni. La storia narra che molto tempo fa uno stregone folle e potente tentò di reclutare degli elementali perché lo servissero. Quando essi rifiutarono, li punì con una perfida maledizione: dovevano cercare e raccogliere le parole della sua maledizione e riportarle sul loro piano di origine, un luogo che nella leggenda viene chiamato la Montagna dell'Ultimo Inverno. In base alla leggenda, questo posto era così freddo che le parole pronunciate si congelavano a contatto dell'aria e cadevano per terra. Gli elementali maledetti che abitavano in quel luogo assunsero nuove forme e divennero le creature ora conosciute come immoth. Cominciarono quindi a viaggiare tra i piani per trovare le parole dello stregone.

Questa storia sostiene la teoria ampiamente diffusa che gli immoth credano che le parole stesse abbiano potere. (È certo che le componenti verbali degli incantesimi aggiungono veridicità a questa idea.) Anche se i veri motivi per la loro diligente ricerca di conoscenze sono sconosciuti, è evidente che i mostri attribuiscono grande valore alle parole in quanto tali, e non solo alle conoscenze che tali parole trasmettono.

Gli immoth mangiano qualsiasi genere di creatura vivente, nutrendosi più dell'essenza vitale che della carne vera e propria, anche se comunque la consumano. Non si sa come, o anche se, gli immoth si riproducono.

Gli immoth parlano Aquan, Auran e Comune.

COMBATTIMENTO

Prima di gettarsi in battaglia, un immoth lancia incantesimi con l'intento di rafforzare le sue capacità fisiche e difensive. In mischia, immobilizza il maggior numero di nemici possibile con il veleno della sua coda e usa la magia delle rune per superare tutte le minacce più serie. Molti immoth preferiscono le rune che infliggono dolore o che possono rendere gli avversari debilitati. Quando seriamente minacciati, questi mostri fuggono camminando su per il più vicino dirupo ghiacciato. Poi, dall'alto, lanciano incantesimi dannosi

per dissuadere i nemici dal seguirli.

Rune di ghiaccio (Mag): Qualsiasi incantesimo che un immoth ha preparato può essere iscritto su una pepita di ghiaccio. La creatura può attivare l'incantesimo contenuto in una tale *rune di ghiaccio* come azione gratuita. Una *rune di ghiaccio* rimane magica fino che non viene attivata dall'immoth. Ogni immoth ha almeno 3d4+2 *rune di ghiaccio* incastonate nel corpo. Alcuni si domandano se questa capacità non sia una conferma della storia sulle parole congelate nella Montagna dell'Ultimo Inverno.

Veleno (Str): Un immoth rilascia il suo veleno congelante (tiro salvezza sulla Tempra CD 19) con ogni attacco con la coda compiuto con successo. I danni iniziali sono la paralisi (1d6+2 round) e i danni secondari sono il risucchio di 1 punto di Intelligenza per ogni round di paralisi.

Incantesimi: Un immoth può lanciare incantesimi arcani come uno stregone di 12° livello (incantesimi al giorno 6/8/7/7/6/3; incantesimi conosciuti 9/5/5/4/3/2/1; tiro salvezza CD 15 + livello dell'incantesimo). Non può lanciare incantesimi con il descrittore "fuoco".

Sottotipo del freddo (Str): Un immoth è immune ai danni da freddo ma subisce danni raddoppiati dal fuoco a meno che non sia permesso un tiro salvezza per dimezzare i danni. In quel caso, la creatura subisce danni dimezzati col successo e danni raddoppiati col fallimento.

Tratti degli elementali (Str):

Un immoth è immune a veleni, sonno, paralisi e stordimento. Non è soggetto a colpi critici o attacchi ai fianchi, e non può essere rianimato né resuscitato.

La creatura ha anche scurovisione (raggio di azione 18 metri).

Camminare sul ghiaccio (Str):

Questa capacità funziona come l'incantesimo *movimenti del ragno*, con la differenza che si applica a tutte le superfici ghiacciate ed è sempre attiva.

Immunità (Str): Grazie al suo denso corpo cristallino, un immoth subisce solo danni dimezzati dalle armi penetranti e taglienti.



LGW

IXITXACHITL

Un itixachitl è una creatura acquatica molto simile a una manta: infatti, molti avventurieri li ha scambiati l'uno per l'altra. La più grossa differenza tra manta e itixachitl è che le prime sono semplici creature inoffensive, mentre i secondi sono intelligenti,

organizzati e malvagi.

Gli itixachitl creano le loro tane scavando nelle barriere coralline per formare labirinti stupefacenti. Da queste roccaforti ingaggiano battaglia con sahuagin, locathah, marinidi, umani costieri e qualsiasi altra creatura intelligente che si introduca nel loro territorio. Tuttavia, tendono a trattare male le proprie dimore così come fanno con i nemici, ripulendole di qualsiasi forma di vita vegetale e animale prima

	Ixixachitl comune Aberrazione Piccola (Acquatico)	Ixixachitl vampirico Aberrazione Piccola (Acquatico)
Dadi Vita:	1d8+1 (5 pf)	2d8+2 (11 pf)
Iniziativa:	+3	+3
Velocità:	Nuotare 9 m	Nuotare 9 m
CA:	16 (+1 taglia, +3 Des, +2 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 13	16 (+1 taglia, +3 Des, +2 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 13
Attacchi:	Morso +2 in mischia	Morso +3 in mischia
Danni:	Morso 1d6+1	Morso 1d6+1 più risucchio di energia
Faccia/Portata:	1,5 m per 1,5 m/1,5 m	1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali:	—	Risucchio di energia
Qualità speciali:	Scurovisione 18 m	Scurovisione 18 m, guarigione rapida 5
Tiri salvezza:	Temp +1, Rifl +3, Vol +3	Temp +1, Rifl +3, Vol +4
Caratteristiche:	For 12, Des 16, Cos 13, Int 12, Sag 13, Car 7	For 12, Des 16, Cos 13, Int 12, Sag 13, Car 7
Abilità:	Acrobazia +7, Ascoltare +5, Conoscenze (natura) +5, Nascondersi +11, Nuotare +9, Orientamento +5, Osservare +5	Acrobazia +7, Ascoltare +6, Conoscenze (natura) +5, Nascondersi +11, Nuotare +9, Orientamento +5, Osservare +6
Talenti:	Schivare	Schivare
Clima/Terreno:	Acquatici caldi	Acquatici caldi
Organizzazione:	Solitario, coppia, gruppo (5-12 più 1 chierico di 2° livello), o banco (10-100 più 5 chierici di 2° livello, 2 chierici di 5° livello e 20-200 schiavi)	Solitario, coppia, gruppo (1-2 più 5-12 ixixachitl comuni e 1 chierico di 2° livello) o banco (1-2 più 10-100 ixixachitl comuni, 5 chierici di 2° livello, 2 chierici di 5° livello e 20-200 schiavi)
Grado di Sfida:	1	3
Tesoro:	Nessuna moneta, nessun bene, doppio degli oggetti (solo oggetti indossabili)	Nessuna moneta, nessun bene, doppio degli oggetti (non armi, né pozioni, né pergamene)
Allineamento:	Sempre caotico malvagio	Sempre caotico malvagio
Avanzamento:	Per classe del personaggio o per classe del personaggio	3-4 DV (Piccolo); 5-6 DV (Medio); 7-8 DV (Grande);

di spostarsi verso nuove barriere incontaminate.

Gli ixixachitl sono universalmente disprezzati da tutte le razze sottomarine per il loro vorace stile di vita, la loro aggressività e l'abitudine a catturare schiavi. Un grande insediamento di ixixachitl spesso contiene un numero di schiavi pari al doppio degli ixixachitl. Qualsiasi cosa sia in grado sopravvivere sott'acqua può essere trovata schiava in un labirinto di ixixachitl, compresi nixie, gargoyle e anche umani o elfi che indossano oggetti magici che permettono loro di respirare sott'acqua.

IXIXACHITL COMUNE

Come una manta, uno ixixachitl comune ha la parte superiore color marrone o nero con la parte inferiore di colore più chiaro e una lunga coda. Ma qui è dove finisce la somiglianza. La grande bocca di uno ixixachitl è piena di denti triangolari e affilati come rasoi e gli occhi sono intelligenti e crudeli.

Combattimento

Individualmente, gli ixixachitl sono piuttosto deboli. Raramente attaccano, a meno che non siano in una schiacciante superiorità numerica o che non si presenti l'opportunità di compiere un'imboscata. Sono rinomati per la capacità di nascondersi nella sabbia e nella melma sul fondo del mare, in attesa del passaggio dei nemici per potersi lanciare in mezzo a loro.

IXIXACHITL VAMPIRICO

Gli ixixachitl vampirici non sono non morti, anche se condividono parecchie caratteristiche con i vampiri, come i lunghi denti canini e la capacità di risucchiare energia. Gli ixixachitl vampirici sono immuni ai tentativi di scacciare e non possiedono i tratti dei non morti standard. Uno di questi mostri generalmente è a capo di un gruppo di ixixachitl comuni.

Combattimento

Gli ixixachitl vampirici preferiscono rimanere indietro, nascosti e permettere ai loro sottoposti di ingaggiare battaglia mentre loro valutano gli avversari. Se lo scontro è a loro favore, si uniscono alla battaglia, cercando gli avversari più facili. Se l'esito sembra dubbioso, tentano di sostenere i loro sottoposti nei colpi contro il nemico dall'aspetto più pericoloso.

Risucchio di energia (Sop): Qualsiasi creatura vivente colpita da un attacco col morso di uno ixixachitl vampirico subisce un livello negativo. Per ogni livello negativo inflitto, l'ixixachitl vampirico guarisce 5 danni. Se la quantità di danni guariti è maggiore dei danni che la creatura ha subito, ottiene qualsiasi eccesso come punti ferita temporanei. Se il livello negativo non è stato rimosso (con un incantesimo come *ristorare*) prima che siano trascorse 24 ore, l'avversario colpito deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 12) per rimuoverlo. (L'ixixachitl vampirico usa il suo modificatore di Costituzione invece del modificatore di Carisma per determinare la CD del tiro salvezza.) Il fallimento significa che il livello (o i Dadi Vita) dell'avversario viene ridotto di uno.

Guarigione rapida (Str): Uno ixixachitl vampirico recupera i punti ferita persi al ritmo di 5 per round. La guarigione rapida non ripristina i punti ferita persi per fame, sete o soffocamento, e non permette all'ixixachitl vampirico di far ricrescere o di riattaccare parti del corpo perse.

SOCIETÀ DEGLI IXIXACHITL

Anche se di tanto in tanto vengono incontrati in fiumi che si riversano in mare, la maggior parte degli ixixachitl vive nelle profondità dell'oceano o nelle barriere coralline. Una volta che hanno scelto un luogo per la loro tana, fanno scavare ai loro schiavi una dimora. Qualsiasi gruppo di ixixa-

chitl è guidato da un singolo individuo potente (di solito un chierico o uno ixitxachitl vampirico) che governa per intimidazione.

PERSONAGGI IXITXACHITL

Alcuni ixitxachitl sono chierici realizzati, di solito al servizio di qualsiasi divinità caotica malvagia (e con l'accesso ai domini del Caos e del Male), ma di tanto in tanto specificatamente seguaci di Erythnul. La classe preferita di uno ixitxachitl è il chierico.

Il livello effettivo del personaggio (LEP) di un PG ixitxachitl comune è pari al suo livello di classe +2. Quindi, uno ixitxachitl chierico di 1° livello ha un LEP di 3 ed è l'equivalente di un personaggio di 3° livello. Il livello effettivo del personaggio (LEP) di un PG ixitxachitl vampirico è pari al suo livello di classe +5. Quindi, uno ixitxachitl vampirico chierico di 1° livello ha un LEP di 6 ed è l'equivalente di un personaggio di 6° livello.

IAHI

Non morto Minuscolo (Incorporeo)

Dadi Vita: 25dl2 (162 pf)

Iniziativa: +4

Velocità: Volare 18 m (perfetta)

CA: 16 (+2 taglia, +4 deviazione), contatto 16, colto alla sprovvista 16

Attacchi: Tocco incorporeo +14 in mischia

Danni: Tocco incorporeo 1d3 più 1d4 danni al Carisma

Faccia/Portata: 75 cm per 75 cm/0 cm

Attacchi speciali: Danni al Carisma, risucchio di Carisma, *dominare persone*

Qualità speciali: Sottotipo incorporeo, investire Carisma, RI 27, tratti dei non morti

Tiri salvezza: Temp +8, Rifl +10, Vol +18

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

Abilità: Acrobazia +15, Artista della Fuga +15, Ascoltare +14, Cercare +12, Diplomazia +16, Equilibrio +2, Intimidire +6, Nascondersi +18, Osservare +14, Percepire Inganni +12, Raggiare +9, Saltare +2

Talenti: Attacco in Volo, Capacità Focalizzata (*dominare persone*), Capacità Magica Rapida, Combattere alla Cieca, Iniziativa Migliorata, Maestria, Riflessi Fulminei, Sensi Acuti, Volontà di Ferro

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitario o harem (1 più 1 prescelto di 14° livello e 4-20 seguaci di 7° livello)

Grado di Sfida: 16

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Generalmente legale malvagio

Avanzamento: 26-50 DV (Minuscolo)

Lo jahi è un non morto incorporeo composto di desideri non realizzati. Attacca dominando magicamente la sua preda.

Lo jahi ha l'aspetto di un'immagine spettrale di un serpentino verme scaglioso con tre teste allungate. Di norma, lo si trova avvolto intorno alla gola o al torace di una creatura che ha selezionato per essere il "prescelto".

Uno jahi preferisce agire dietro alla maschera del suo prescelto, lasciando che su quest'ultimo ricada tutto il biasimo per eventuali eccessi. Una volta che ha un "prescelto", il mostro inizia a riunire un gruppo di seguaci dominati, che for-

mano il nucleo di un depravato culto dedito all'adorazione dello jahi. La creatura si nutre del Carisma di questi seguaci, mentre li incoraggia a raggiungere grandi altezze di eccessi edonistici.

COMBATTIMENTO

Gli jahi a volte possono essere incontrati da soli, ma più spesso hanno attorno a loro numerosi individui schiavizzati. Se incontrato da solo, il mostro seleziona l'individuo con l'aspetto più piacevole come suo "prescelto". Se riesce a dominare quell'avversario, ne risucchia il Carisma e lo sostituisce con il proprio.

Danni al Carisma (Sop):

Qualsiasi creatura colpita da un attacco di tocco incorporeo di un jahi subisce 1d4 danni al Carisma (o il doppio in caso di colpo critico). Lo jahi guarisce 5 danni (o 10 in caso di colpo critico) ogni volta che infligge danni al Carisma.

Risucchio di Carisma (Sop): Ogni giorno, il prescelto di uno jahi (se ne ha uno) deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 26) o perdere in modo permanente 1d3 punti di Carisma. Lo jahi guarisce 5 danni ogni volta che risucchia Carisma, ottenendo qualsiasi eccesso come punti ferita temporanei.

Dominare persone (Mag): Fino a quattro volte al giorno, uno jahi può usare *dominare persone* (20° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 20).

Sottotipo incorporeo: Uno jahi può essere ferito solo da altre creature incorporee, armi magiche +1 o migliori, incantesimi, capacità magiche e capacità soprannaturali. La creatura ha una probabilità del 50% di ignorare qualsiasi danno da una fonte corporea, ad eccezione degli effetti di forza o degli attacchi compiuti con armi con tocco fantasma. Uno jahi può passare attraverso gli oggetti solidi, ma non gli effetti di forza, a volontà. I suoi attacchi ignorano le armature naturali, le armature e gli scudi, ma i bonus di deviazione e gli effetti di forza funzionano normalmente contro di essi. Uno jahi si muove sempre silenziosamente e non può essere udito con prove di Ascoltare se non lo desidera.

Investire Carisma (Str): Dopo aver risucchiato tutto il Carisma dal suo prescelto, lo jahi può automaticamente aderire a quella creatura (di solito avvolgendosi attorno alla sua gola o torace) e sostituire il Carisma perso con il proprio. Mentre è così investita, la creatura usa il Carisma dello jahi per tutte le prove basate sul Carisma. Questo investimento dura per tutto il tempo in cui lo jahi e il prescelto sono in contatto fisico. Se seriamente minacciato, o se decide di selezionare un altro prescelto, lo jahi si stacca, rimuovendo l'investimento del suo Carisma. A quel punto, il punteggio di Carisma del prescelto scende a 0 ed esso diventa privo di sensi fino a che non ha recuperato almeno 1 punto di Carisma.



Tratti dei non morti: Uno jahi è immune a effetti di influenza mentale, veleni, sonno, paralisi, stordimento, malattie, effetti mortali, effetti necromantici e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra a meno che non funzioni sugli oggetti. Non è soggetto a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchi di caratteristica, risucchi di energia o morte per danno massiccio. Uno jahi non può essere rianimato e la resurrezione funziona solo se è consenziente. La creatura ha scurovisione (raggio di azione di 18 metri).

JERMLAINE

Folletto Minuscolo

Dadi Vita: 1/2 d6-1 (1 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 12 m

CA: 15 (+2 taglia, +3 Des), contatto 15, colto alla sprovvista 12

Attacchi: Dardo Minuto +5 a distanza, o lancia corta Minuscola -2 in mischia

Danni: Dardo Minuto 1d3-4, lancia corta Minuscola 1d3-4/x3

Faccia/Portata: 75 cm per 75 cm/o cm

Qualità speciali: Visione crepuscolare, *parlare con i topi*

Tiri salvezza: Temp -1, Rifl +5, Vol +5

Caratteristiche: For 3, Des 17, Cos 8, Int 8, Sag 16, Car 5

Abilità: Artigianato (costruire trappole) +3, Ascoltare +9, Empatia Animale +1, Muoversi Silenziosamente +7, Nascondersi +15, Osservare +9

Talenti: Sensi Acuti

Clima/Terreno: Sotterraneo

Organizzazione: Solitario, coppia, banda (3-5), gruppo di razziatori (4-16 più 2-8 topi o 1-4 topi giganti) o piaga (10-60 più 4-16 topi o 2-8 topi giganti)

Grado di Sfida: 1/2

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente neutrale malvagio

Avanzamento: 1-2 DV (Minuscolo)

I jermlaine, a volte chiamati iettatori o minuscole sventurate, sono degli esseri minuscoli di forma umanoide con intenzioni oscure e piani malvagi. Sono incredibilmente esperti nel nascondersi e nel muoversi furtivamente, quindi sono i nemici di tutti coloro che si avventurano sottoterra.

Un jermlaine sembra un irsuto umanoide alto all'incirca 30 cm. Gli occhi sono minuscoli e lucenti, e i capelli sono radi e sudici. Si veste con sporchi stracci e pezzi di pellame o semplicemente va in giro nudo. La pelle è cascante, rugosa e sempre incrostata di sporco.

I dialoghi dei jermlaine equivalgono a striduli pigolii e

squittii che sono facilmente scambiati per i suoni prodotti da topi o pipistrelli. (Infatti, i topi sono tra le poche creature viventi che vorranno mai avere a che fare con essi.) Alcuni jermlaine possono parlare Comune, Nanico, Gnome-sco, Goblin o Orchesco, ma raramente un individuo può parlare più di uno di questi linguaggi.

COMBATTIMENTO

I jermlaine attaccano solo compiendo imboscate. Se è impossibile tendere un'imboscata, si nascondono e aspettano fino a che non è realizzabile. Tentano sempre di individuare nemici feriti, malati o addormentati come loro primi bersagli. I jermlaine amano avvicinarsi furtivamente agli accampamenti e compiere atti vandalici o rubare l'equipaggiamento, sempre che abbiano buone probabilità di andarsene senza dover combattere.

Piuttosto che affrontare un nemico, i jermlaine preferiscono scavare fosse o costruire trappole con le reti e altri congegni che possano catturare le prede senza combattere. Una volta che un nemico è bloccato in una fossa o in una rete, i jermlaine sciamano su di lui, tempestandolo di pugni per infliggergli danni debilitanti fino a che il bersaglio non perde conoscenza. Sono anche conosciuti per aver versato acido od olio bollente su nemici presi in trappola troppo pericolosi per potersi avvicinare direttamente, persino quando intrappolati.

Parlare con i topi (Mag): A volontà, un jermlaine può produrre un effetto come quello di un incantesimo *parlare con gli animali* (3° livello dell'incantatore), con la differenza che permette la comunicazione solo con topi e topi crudeli.

JUGGERNAUT

Costrutto Enorme

Dadi Vita: 18d10 (99 pf)

Iniziativa: -4

Velocità: 3 m

CA: 29 (-2 taglia, -4 Des, +25 naturale), contatto 4, colto alla sprovvista 29

Attacchi: 6 schianti +21 in mischia

Danni: Schianto 2d6+10

Faccia/Portata: 3 m per 3 m/4,5 m

Attacchi speciali: Afferrare migliorato, capacità magiche, spiacciare 10dl0+20

Qualità speciali: Visione a 360°, RD 20/+2, tratti dei costrutti, guarigione rapida 10, immunità, RI 36

Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +2, Vol +8

Caratteristiche: For 31, Des 3, Cos -, Int -, Sag 15, Car 16

Clima/Terreno: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 11



Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 19-32 DV (Enorme); 33-54 DV (Mastodontico)

Uno juggernaut è un behemot di pietra che serve come arma da guerra. Che sia sfruttato per ammorbidire il nemico prima di un'invasione o usato a scopi difensivi, uno juggernaut combina la gigantesca taglia e le capacità magiche in una potente forza quasi inarrestabile.

Uno juggernaut ha l'aspetto di un tozzo edificio di pietra, squadrato o rotondo, posizionato sopra a larghi rulli di pietra. Dai lati spuntano sei robuste braccia di pietra, tre a destra e tre a sinistra. Uno juggernaut è spesso decorato con terrificanti incisioni di pietra e orribili icone dipinte, che lo rendono una visione terribile da sopportare. Di tanto in tanto viene costruito uno juggernaut con all'interno uno spazio nascosto che può contenere al sicuro fino a due creature Medie.

COMBATTIMENTO

Uno juggernaut attacca rotolando lentamente in avanti, e schiacciando fino a ridurre in polvere tutto ciò che incontra sul suo cammino. Coloro che evitano questo attacco si ritrovano bersagliati dai potenti pugni del costruito, che cercano di spingerli sotto i rulli. Uno juggernaut mira ai nemici in fuga con le capacità magiche che impediscono o bloccano il movimento, e poi cambia direzione per schiacciare le creature immobili. Si ferma solo quando cambia direzione o quando bloccato da qualche ostacolo insormontabile. Uno juggernaut usa *muro di forza* non solo per bloccare gli avversari che scappano, ma anche per creare ponti su fiumi e baratri in modo da poter continuare il suo inseguimento dei bersagli.

Afferrare migliorato (Str): Se uno juggernaut colpisce un avversario che è almeno una categoria di taglia più piccolo di lui con un attacco di schianto, infligge danni normali e tenta di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità (bonus di lotta +31). Se riesce a trattenere, può tentare di ficcare l'avversario sotto i suoi rulli nel round successivo, infliggendo automaticamente danni di schiacciamento. In alternativa, lo juggernaut ha l'opzione di svolgere la lotta normalmente o semplicemente usare la mano per trattenere l'avversario (penalità di -20 alla prova di lotta, ma lo juggernaut non è considerato in lotta). In entrambi i casi, per ogni prova di lotta che effettua con successo nei round successivi infligge automaticamente danni da schianto.

Capacità magiche: A volontà - blocca mostri,

dardo incantato, gabbia di forza, lentezza, muro di forza, ragnatela, unto. 18° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo.

Spiacciare (Str): Come azione standard durante il suo turno ad ogni round, uno juggernaut può letteralmente rotolare sopra gli avversari di almeno una categoria di taglia più piccoli di lui. Questo attacco infligge 10dl0+20 danni contundenti. Un avversario spiacciato può tentare un attacco di opportunità con una penalità di -4 o un tiro salvezza sui Riflessi (CD 29) per dimezzare i danni. Un tiro salvezza effettuato con successo indica che il bersaglio è stato spinto indietro o di lato (a scelta del bersaglio) quando lo juggernaut si è mosso in avanti.

Visione a 360° gradi (Str): Uno juggernaut può vedere in tutte le direzioni contemporaneamente. Grazie a questa capacità, ottiene un bonus razziale di +4 alle prove di Cercare e Osservare, e non può essere attaccato ai fianchi.

Tratti dei costrutti: Uno juggernaut è immune a effetti di influenza mentale, veleni, *sonno*, paralisi, stordimento, malattie, effetti mortali, effetti necromantici e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra, a meno che non funzioni anche sugli oggetti. La creatura non è soggetta a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchi di caratteristica, risucchi di energia o morte per danno massiccio. Non può guarire se stesso ma può essere curato mediante riparazione. Non può essere rianimato né resuscitato. Uno juggernaut ha scurovisione (raggio di azione 18 metri).

Guarigione rapida (Str): Uno juggernaut recupera i punti ferita persi al ritmo di 10 per round. La guarigione rapida non ripristina i punti perita persi per fame, sete o soffocamento, e non permette allo juggernaut di far ricrescere o di riattaccare parti del corpo perse.

Immunità (Str): Uno juggernaut è immune ad acido, elettricità e fuoco.

COSTRUZIONE

Siccome uno juggernaut viene costruito con massicci blocchi di granito e altre pietre dense, un tipico esemplare pesa almeno 22.500 kg. Crearlo costa 70.000 mo, comprese 5.000 mo per il corpo. Assemblare il corpo richiede una prova effettuata con successo di Artigianato (scultura) o Professione (muratore) (CD 18). Il creatore deve essere di 18° livello e in grado di lanciare incantesimi arcani. Completare il rituale risucchia 2.000 PE al creatore e richiede gli incantesimi *blocca mostri*, *costruzione/cerca*, *dardo incantato*, *desiderio limitato*, *forza straordinaria*, *gabbia di forza*, *lentezza*, *metamorfosi di un oggetto*, *muro di forza*, *ragnatela* e *unto*.



JULAJIMUS

Aberrazione Enorme

Dadi Vita: 16d8+80 (152 pf)

Iniziativa: +6

Velocità: 15 m

CA: 22 (-2 taglia, +2 Des, +12 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 20

Attacchi: Morso +19 in mischia e 2 artigli +14 in mischia

Danni: Morso 3dl0+9, artiglio 3d8+4

Faccia/Portata: 3 m per 6 m/3 m

Attacchi speciali: Aura di paura, ruggire, stordire

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, RD 20/+2, immunità agli ammalamenti, autometamorfosi, resistenza al fuoco 20, vulnerabilità alla luce solare

Tiri salvezza: Temp +10, Rifl +7, Vol+10

Caratteristiche: For 28, Des 15, Cos 20, Int 12, Sag 11, Car 15

Abilità: Ascoltare +8, Camuffare +12*, Intimidire +10, Osservare +8, Saltare +17, Scalare +17

Talenti: Abilità Focalizzata (Camuffare), Attacco Poderoso, Incalzare, Iniziativa Migliorata

Clima/Terreno: Foreste temperate

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 12

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre neutrale malvagio

Avanzamento: 17-32 DV (Mastodontico); 33-48 DV (Colossale)

Gli abitanti dei villaggi spesso raccontano storie del julajimus ai loro bambini. A un certo punto della storia, il protagonista, un bambino, prende con sé un tenero animaletto come animale da compagnia nonostante i ripetuti avvertimenti dei suoi genitori che non c'è abbastanza cibo o spazio per la creatura. La storia finisce con il bambino ribelle che nasconde la creatura, solo per poi vederla trasformare in un julajimus una notte e mangiare vivo il bambino. Infatti, il nome "julajimus" deriva dall'antica frase "julajimolus", o "divoratore di bambini". Antichi testi suggeriscono che il culto di un dio malvagio abbia creato i primi julajimus da prigionieri umani.

Un julajimus è alto poco più di 5,4 metri e sembra pressappoco un massiccio babbuino. Le braccia sono lunghe e muscolose, ognuna con quattro articolazioni completamente sviluppate, il mostro ha una pelliccia blu scura o nera che ricopre il corpo, più una lunga coda blu da rettile. La bocca di un julajimus è sproporzionatamente grande per la testa e piena di denti affilati come rasoi delle dimensioni di lame da scimitarra.

I julajimus sono territoriali, riunendosi in coppie solo una volta ogni decade per accoppiarsi. La presenza di un julajimus in un'area ha uno strano effetto sulla fauna circostante, rendendo gli animali più aggressivi del normale. Il mostro non è spaventato dalla civiltà e le luci di un villag-

gio di notte possono attirare un julajimus curioso che vuole indagare.

I julajimus parlano il Comune.

COMBATTIMENTO

I julajimus amano la sensazione del masticare creature viventi, quindi per prima cosa attaccano sempre con il morso, poi proseguono con sferzate con gli artigli. Nonostante la taglia, il julajimus è veloce e può facilmente superare la maggior parte delle prede.

Aura di paura (Str): Un julajimus irradia un'aura di paura che può gelare il sangue del più coraggioso dei combattenti. Qualsiasi creatura vivente entro 6 metri dal mostro deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 20) o diventare spaventata. Chiunque effettui con successo il tiro salvezza è immune a questa capacità per 24 ore. Ogni round, un soggetto spaventato ottiene un nuovo tiro salvezza alla stessa CD. Questo è un effetto di paura che influenza la mente.

Ruggire (Sop): Tre volte al giorno, un julajimus può scatenare un ruggito che spacca le orecchie e che può essere udito per chilometri. Ogni creatura entro 18 metri deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 23) o rimanere assordata per 3d6 ore e subire 6d6 danni debilitanti.

Stordire (Sop): Se un julajimus riesce a mettere a segno un colpo critico con gli artigli, l'avversario deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 23) o essere stordito per 1d4 round dalla forza del colpo. Una creatura stordita non è in grado di agire e perde qualsiasi bonus di Destrezza positivo alla

CA. Inoltre, qualsiasi attaccante ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire contro di lui.

Immunità agli ammalamenti (Str): Un julajimus è immune a tutti gli incantesimi della scuola di Ammalamento.

Autometamorfosi (Sop): A volontà, un julajimus può produrre un effetto come quello di un incantesimo *autometamorfosi*, tranne che le uniche forme che può assumere sono quelle di piccoli animali che ispirano tenerezza (come un coniglio, uno scoiattolo o un gattino), e che ritornare alla sua vera forma è un'azione gratuita. Questa capacità aiuta il julajimus a cullare la sua vittima in una falsa sensazione di sicurezza prima di ritornare alla sua forma naturale per attaccare.

Vulnerabilità alla luce solare (Str): Un julajimus diventa paralizzato quando esposto alla luce del sole. Ogni round, può effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 20) per resistere alla paralisi. Una volta paralizzato, è indifeso, anche se la sua riduzione del danno e la sua resistenza al fuoco lo rendono comunque difficile da uccidere. La paralisi dura per 1d4 round dopo che l'esposizione alla luce solare è terminata.

Abilità: *Un julajimus riceve un bonus di +10 alle prove di Camuffare quando usa la sua capacità di autometamorfosi.



KOPRU

Umanoide mostruoso Medio (Acquatico)

Dadi Vita: 8d8 (36 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 1,5 m, nuotare 12 m

CA: 15 (+2 Des, +3 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 13

Attacchi: Botta di coda +10 in mischia e 2 artigli +8 in mischia e morso +8 in mischia

Danni: Botta di coda 1d6+2, artiglio 1d4+1, morso 1d4+1

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

Attacchi speciali: Stritolare 3d6+3, dominare persone, afferrare migliorato

Qualità speciali: Scurovisione 18 m

Tiri salvezza: Temp +2, Rifi +8, Voi +9

Caratteristiche: For 15, Des 14, Cos 11, Int 11, Sag 12, Car 10

Abilità: Artista della Fuga +11, Cercare +8, Concentrazione +11, Muoversi Silenziosamente +10, Nuotare +10

Talenti: Multiattacco, Volontà di Ferro

Clima/Terreno: Acquatici e paludi temperate

Organizzazione: Solitario, coppia, pattuglia (3-5) o colonia (6-24)

Grado di Sfida: 6

Tesoro: Monete standard (solo d'oro e di platino), beni standard (solo gemme), nessun oggetto

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 9-10 DV (Medio); 11-12 DV (Grande)

Molte generazioni fa, i kopru costruirono una grande e misteriosa civiltà in fondo al mare. Per ragioni sconosciute la loro società cadde in declino, divenendo ancora più decrepita e degenerare, e fino ad oggi quasi nulla della sua gloria precedente è rimasto.

Un kopru non assomiglia ad alcuna creatura conosciuta, ma combina diversi tratti familiari in un insieme mostruoso. Il corpo è vagamente simile a quello di un'anguilla ma termina con tre lunghe code flessibili e piene di uncini. Il torace è quasi umano e le mani sulle due braccia sono dotate di crudeli artigli palmati. La testa spunta direttamente dal tronco, come quella di un pesce, e ha grandi occhi privi di palpebre. La bocca è circondata da quattro tentacoli: una stranezza che ha indotto alcuni studiosi a supporre che il kopru possa in qualche modo essere parente dei mind flyer.

I kopru parlano Comune e Aquan.

COMBATTIMENTO

Fuori dall'acqua, il kopru è praticamente indifeso. Sulla terraferma, non può attaccare con gli artigli poiché ha bisogno delle braccia per trascinarsi sul terreno o per sollevarsi. In acqua, tuttavia, un kopru è un feroce avversario nel combattimento in mischia. Insieme agli artigli e ai denti, sferza con le code, di cui tutte e tre colpiscono come una sola.

Stritolare (Str): Con una prova di lotta effettuata con successo, un kopru può stritolare un avversario afferrato, infliggendo 3d6+3 danni contundenti.

Dominare persone (Sop): Una volta al giorno, un kopru può produrre un effetto come quello di un incantesimo *dominare persone* (10° livello dell'incantatore; tiro salvezza sulla Volontà CD 14), con la differenza che il raggio di azione è di 54 metri e che la durata è di otto giorni.

Afferrare migliorato (Str): Se un kopru colpisce un avversario che è almeno una categoria di taglia più piccolo di



lui con un attacco di coda, infligge danni normali e tenta di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità (bonus di lotta +17, compreso un bonus razziale di +7 alle prove di lotta). Se riesce a trattenere, può anche stritolare nello stesso round. Dopo, il kopru ha l'opzione di svolgere la lotta normalmente o semplicemente usare le code per trattenere l'avversario (penalità di -20 alla prova di lotta, ma il kopru non è considerato in lotta). In entrambi i casi, per ogni prova di lotta che effettua con successo nei round successivi infligge automaticamente danni da coda e da stritolamento.

SOCIETÀ DEI KOPRU

La società dei kopru è patriarcale. I mostri vivono in caverne sottomarine, spesso vicino ai luoghi delle loro antiche città in rovina. Ma questi ricordi della loro precedente gloria servono solo ad aumentare la loro amarezza.

LADRO D'INTELLETTO

Melma Media

Dadi Vita: 5d10+15 (42 pf)

Iniziativa: -5

Velocità: 3 m, scalare 3 m

CA: 5 (-5 Des), contatto 5, colto alla sprovvista 5

Attacchi: Schianto +5 in mischia, o arma +5 in mischia e schianto +0 in mischia

Danni: Schianto 1d6+3 (primario), per arma +3, schianto 1d6+1 (secondario)

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

Attacchi speciali: Divorare mente, afferrare migliorato

Qualità speciali: Vista cieca 18 m, RD 20/+1, forma grottesca, tratti delle melme

Tiri salvezza: Temp +2, Rifl -4, Vol -4

Caratteristiche: For 14, Des 1, Cos 12, Int -, Sag 1, Car 1

Clima/Terreno: Qualsiasi sotterraneo
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 5
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 6-10 DV (Medio); 11-15 DV (Grande)

Il ladro d'intelletto è un implacabile assassino sotterraneo che uccide le altre creature per rubare la loro intelligenza. I ladri d'intelletto vivono sotto terra ma si fanno strada verso la superficie per cacciare.

Nella sua forma normale, un ladro d'intelletto è un budi-no di granulosa fanghiglia marrone giallastra. Se si è da poco nutrito di una creatura in possesso di una qualche forma di intelligenza, può rozzamente imitare la forma della vittima. Questa forma assunta è deforme e rigonfia, e assomiglia solo vagamente alla creatura uccisa dal ladro d'intelletto.

Un ladro d'intelletto non parla nessun linguaggio. Quando ruba la mente di una creatura, borbotta parole a caso nel linguaggio di quella creatura.

COMBATTIMENTO

Un ladro d'intelletto sferza le prede con uno pseudopodio appiccicoso. Quando infligge il colpo mortale ad un nemico con il suo pseudopodio, ruba l'intelletto dell'avversario. Dopo che un ladro d'intelletto ha ottenuto una piccola quantità di capacità senziente, diventa un avversario ancora più letale perché può usare tutte le abilità, i talenti e gli incantesimi che ha assorbito dalla sua preda. I ladri d'intelletto senzienti cercano senza sosta nuove prede poiché vogliono disperatamente evitare di ritornare alla loro precedente condizione di mancanza di intelletto.

Divorare mente (Sop): Un ladro d'intelletto trasferisce a se stesso il punteggio di Intelligenza di un avversario quando gli infligge un colpo mortale con un attacco di schianto. Questo processo cura anche il mostro di 5 danni per ogni punto di Intelligenza acquisito. Quando divora una mente, il ladro d'intelletto ha accesso a tutti gli altri punteggi di caratteristica, gradi di abilità, bonus di attacco base e bonus ai tiri salvezza dell'avversario morto, e può usare tutte le peculiarità tra queste che siano maggiori delle sue. Inoltre, ottiene l'utilizzo dei talenti dell'avversario e di tutti gli incantesimi arcani preparati. Il ladro d'intelletto capisce che deve rimuovere le componenti degli incantesimi dal corpo della vittima se vuole lanciare gli incantesimi. Tutti questi privilegi acquisiti durano 24 ore. Se un ladro d'intelletto divora la mente di una vittima mentre ha ancora le caratteristiche di una precedente, usa il maggiore tra i due (quello della nuova vittima oppure il valore attuale) per punteggi di caratteristica, bonus di attacco base, bonus ai tiri salvezza e gradi di abilità. Inoltre, ottiene tutti i talenti e gli incantesimi posseduti dalla nuova vittima che non aveva già in precedenza.

Afferrare migliorato (Str): Se un ladro d'intelletto colpisce un avversario della sua taglia o

più piccolo con un attacco di schianto, infligge danni normali e tenta di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità (bonus di lotta +9, compreso un bonus razziale di +4 agli attacchi per lottare dalla sostanza appiccicosa che ricopre il suo pseudopodio). Se riesce a trattenere, ha l'opzione di svolgere la lotta normalmente o semplicemente usare lo pseudopodio per trattenere l'avversario (penalità di -20 alla prova di lotta, ma il ladro d'intelletto non è considerato in lotta). In entrambi i casi, per ogni prova di lotta che effettua con successo nei round successivi infligge automaticamente danni da schianto.

Vista cieca (Str): Un ladro d'intelletto è cieco, ma il suo intero corpo è un primitivo organo sensoriale che può percepire la presenza di prede mediante l'olfatto e le vibrazioni. Questa capacità gli consente di localizzare oggetti e creature entro 18 metri. Un ladro d'intelletto di solito non ha bisogno di effettuare prove di Ascoltare o di Osservare per notare le creature entro il raggio di azione della sua vista cieca.

Forma grottesca (Sop): Un ladro d'intelletto che abbia divorato la mente di una creatura con un punteggio di Intelligenza di 1 o più può modellare il proprio corpo in un bizzarro riflesso di quella creatura. Se il ladro d'intelletto ha caratteristiche ottenute da più di una creatura, assume una forma simile all'ultima che ha ucciso. Un ladro d'intelletto con una forma umanoide può impugnare armi, sfruttando le abilità di combattimento di tutte le vittime che ha divorato. Mantiene sempre uno pseudopodio con cui attaccare. Un ladro d'intelletto può conservare una forma grottesca per tutto il tempo in cui ha un punteggio di Intelligenza.

Tratti delle melme: Un ladro d'intelletto è immune a effetti di influenza mentale, veleni, sonno, paralisi, stordimento e metamorfosi. Non è soggetto a colpi critici o attacchi ai fianchi.

LADRO DEL FIATO

Elementale Medio (Aria, Malvagio)

Dadi Vita: 8d8+24 (60 pf)

Iniziativa: +6

Velocità: Volare 24 m (perfetta)

CA: 16 (+2 Des, +4 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 14

Attacchi: Falce di vento +6 in mischia

Danni: Falce di vento 2d4

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

Attacchi speciali: Sguardo di paura, rubare respiro

Qualità speciali: Padronanza dell'aria, RD 10/+1, tratti degli elementali, invisibilità

Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +8, Vol +3

Caratteristiche: For 11, Des 15, Cos 16, Int 14, Sag 13, Car 14

Abilità: Cercare +12, Conoscenza delle Terre Selvagge +9, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +12, Osservare +7

Talent: Attacco in Volo, Iniziativa Migliorata, Seguire Tracce

Clima/Terreno: Terreno temperato o sotterraneo

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 7

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 9-16

↳V (Grande); 17-24 (Enorme)





AL

Il ladro del fiato è un elementale spaventoso che si nutre di aria estratta dai polmoni delle creature viventi. In realtà come riesca a trarre sostentamento da quella fonte non è risaputo, ma questo mostro crudele sembra provare grande piacere nel rubare il respiro delle sue vittime indifese.

Il ladro del fiato di solito è invisibile, tranne quando attacca. Quando diventa visibile, riproduce vagamente la forma della sua vittima designata, comparendo come un duplicato nebbioso e traslucido. Gli occhi sembrano minuscole sfere di luce rossa.

Molti ladro del fiato vivono nel Piano Elementale dell'Aria. Ogni tanto un ladro del fiato evocato sul Piano Materiale da un incantatore per un compito preciso (molto spesso per uccidere un bersaglio specifico) decide di rimanere dopo aver portato a termine il suo incarico. Una creatura che sceglie di fare così quasi sempre lo fa poiché gli è piaciuto il compito assegnatogli e desidera continuare a spargere morte e distruzione.

I ladri del fiato parlano Comune e Auran.

COMBATTIMENTO

Un ladro del fiato sta in agguato rimanendo invisibile per la maggior parte del tempo, in attesa che una preda passi nelle vicinanze. Di norma seleziona una singola creatura come vittima, poi passa un po' di tempo pedinandola e osservandola prima di decidere quale sia il metodo migliore per avvicinarla. Spesso aspetta semplicemente che la sua preda si addormenti prima di tentare di rubarle il respiro. In alternativa, potrebbe prima tentare di rendere indifesa la creatura con il suo attacco con lo sguardo, per poi continuare con un attacco di rubare il respiro, il ladro del fiato è tenace fino all'eccesso: una volta che seleziona una vittima, non si ferma fino a che non si è completamente nutrito dai polmoni della creatura. A meno che il ladro del fiato non venga ucciso, persiste nei suoi attacchi per rubare il respiro fino a che la vittima designata non muore, poi fugge per digerire il suo pasto (un processo che di solito richiede diversi giorni) prima di rimettersi in caccia.

Se attaccato da creature diverse da quella che ha scelto, il ladro del fiato generalmente si difende con una falce di vento: un piano di aria pressurizzata che si forma dal suo corpo. La creatura non usa questo attacco contro la vittima prescelta, preferendo uccidere quella creatura interamente rubandole il respiro.

Sguardo di paura (Sop): Chiunque entro 9 metri dal ladro del fiato che incroci i brillanti occhi rossi della creatura

deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà (CD 16) o essere paralizzato dalla paura per 1d4 round.

Rubare respiro (Sop): Come azione di round completo, un ladro del fiato può tentare di risucchiare l'aria dai polmoni di qualsiasi creatura indifesa entro la sua portata. Il bersaglio deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 17) o subire 1d6 danni alla Costituzione. Il bersaglio muore quando il suo punteggio di Costituzione arriva a 0. Il ladro del fiato guarisce 5 danni per ogni punto di Costituzione che il bersaglio perde, guadagnando qualsiasi eccesso come punti ferita temporanei. Per tutto il tempo in cui il bersaglio rimane indifeso, il ladro del fiato continua a usare questo attacco contro quella creatura ogni round fino a che non muore.

Padronanza dell'aria (Str): Qualsiasi creatura volante subisce una penalità di -1 ai tiri per colpire e per i danni effettuati contro un ladro del fiato.

Tratti degli elementali (Str): Il ladro del fiato è immune a veleni, sonno, paralisi e stordimento. Non è soggetto a colpi critici o attacchi ai fianchi, e non può essere rianimato né resuscitato. La creatura ha anche scurovisione (raggio di azione 18 metri).

Invisibilità (Sop): Un ladro del fiato può rendersi invisibile a volontà come azione gratuita. Questa capacità funziona come un incantesimo *invisibilità* (8° livello dell'incantatore), tranne che dura fino a che il ladro del fiato non pone fine all'effetto, per scelta oppure attaccando.

LAMELLIN

Esterno Medio (Legale)

Dadi Vita: 1d8 (4 pf)

Iniziativa: +5

Velocità: 9 m

CA: 15 (+1 Des, +4 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 14



Attacchi: Artiglio +1 in mischia o spada lunga +1 in mischia
Danni: Artiglio 1d6, spada lunga 1d8/19-20
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Tempesta di lame
Qualità speciali: Resistenza al freddo 5, RD 5/+1 (solo armi taglienti e perforanti), resistenza al fuoco 5, immunità, tratti degli esterni
Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +3, Vol +2
Caratteristiche: For 11, Des 13, Cos 11, Int 10, Sag 10, Car 10
Abilità: Artigianato (fabbricare armi) +4, Saltare +4
Talenti: Iniziativa Migliorata

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno
Organizzazione: Solitario, coppia, compagnia (3-6) o squadra (11-20)
Grado di Sfida: 1
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre legale (generalmente legale neutrale o legale malvagio)
Avanzamento: Per classe del personaggio

I lamellin sono esseri xenofobi di forma umanoide. Sebbene provengano dall'Acheronte, molti studiosi ritengono che la loro razza sia emigrata da un altro piano, forse dai Nove Inferi di Baator, dalla Cupa Eternità della Gehenna, o anche da un piano metallico ancora sconosciuto.

Un lamellin ha la pelle di una spenta sfumatura metallica, ricoperta di chiazze di spine metalliche. Gli occhi luccicano come schegge di ghiaccio purpureo, mentre il loro sangue è nero e oleoso.

I lamellin parlano il Comune e quelli con punteggi di Intelligenza sufficientemente alti da conoscere un linguaggio aggiuntivo di solito parlano anche l'Infernale.

COMBATTIMENTO

I lamellin si gettano a capofitto nei combattimenti, confidando nella propria pelle coriacea e nella loro agilità naturale per portare a termine una battaglia. Sono decisamente impavidi e solitamente concentrano gli attacchi contro gli avversari più pericolosi che riescono ad individuare.

Tempesta di lame (Str):

Una volta al giorno, un lamellin è in grado di espellere frammenti acuminati della sua pelle in un cono lungo 4,5 metri, infliggendo 2d6 danni perforanti a qualsiasi creatura nell'area. Un tiro salvezza sui Riflessi (CD 10) dimezza i danni. Dopo questo attacco, il bonus di armatura naturale del lamellin scende a +2 per 24 ore.

Immunità (Str): Un lamellin non subisce danni da acido ed è immune all'attacco della ruggine nonostante la sua pelle metallica.

Tratti degli esterni: Un lamellin ha scurovisione (raggio di azione 18 metri). Non può essere rianimato né resuscitato.

SOCIETÀ DEI LAMELLIN

La maggior parte dei lamellin vive nella città di Zoronor, su Ocanthus, il quarto strato dell'Acheronte. Alcuni, tuttavia, vagano negli altri strati dell'Acheronte o persino negli altri piani.

I lamellin sono creature superstiziose e ostili agli stranieri, pertanto non ammettono intrusioni nel loro territorio. (Naturalmente, come abitanti di Ocanthus, luogo di tempeste di lame, raramente ricevono visite.) La società è incline alle lotte intestine, ma se sopraggiunge un pericolo esterno, i lamellin sono pronti a far fronte comune per combatterlo. I lamellin che viaggiano attraverso i piani sono di norma piuttosto affabili con gli stranieri, forse perché hanno imparato un certo grado di tolleranza nei confronti di altri esseri grazie al costante contatto. Ciononostante, tendono a non fidarsi di chi non conoscono.

PERSONAGGI LAMELLIN

La classe preferita di un lamellin è il guerriero. I capi sono spesso chierici/guerrieri, ma la razza è conosciuta anche per gli assassini. I lamellin chierici solitamente venerano Hextor.

Il livello effettivo del personaggio (LEP) di un PG lamellin è pari al suo livello di classe +1; quindi, un lamellin guerriero di 1° livello ha un LEP di 2 ed è l'equivalente di un personaggio di 2° livello.

LESTOMATICO

Costrutto Medio

Dadi Vita: iodio (55 pf)

Iniziativa: +7

Velocità: 12 m

CA: 24 (+7 Des, +7 naturale), contatto 17, colto alla sprovvista 17

Attacchi: 2 mani-stocco +11 in mischia

Danni: Mano-stocco 2d6+4/12-20

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

Attacchi speciali: Capacità magiche, spinta sbilanciante

Qualità speciali: Critico aumentato, tratti dei costrutti, RI 27, vulnerabilità

Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +10, Vol +6

Caratteristiche: For 19, Des 14, Cos -, Int 10, Sag 17, Car 19
Talenti: Attacco Rapido (B), Disarmare Migliorato (B), Maestria (B), Mobilità (B), Riflessi da Combattimento (B), Schivare (B),

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno o sotterraneo

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 7

Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre caotico

Avanzamento: 11-15 DV (Medio); 16-30 DV (Grande)

I lestomatici sono costrutti dotati di stocco che si camuffano da umanoidi viventi. Spesso servono come guardie del corpo prezzolate, ma molti vengono utilizzati per infiltrarsi in organizzazioni e società segrete o per spiare importanti individui. A differenza della maggior parte dei costrutti, un lestomatico è creato con un'intelligenza e una distinta per-



sonalità che gli permettono un'intuitiva capacità di pensiero e di emozione.

Come un golem, un lestomatico è una potente creazione che combina un'impressionante magia con forze elementari. La sua forza di animazione è uno spirito proveniente dal Piano Elementale dell'Acqua. Il processo di creazione di un lestomatico lega lo spirito riluttante al corpo artificiale e lo sottomette alla volontà del creatore.

Un lestomatico non camuffato ha l'aspetto di un qualunque umano meccanico del colore dell'acciaio. Quando è camuffato, indossa abiti e usa incantesimi per nascondere la sua vera natura. In questo modo, può assomigliare a quasi qualsiasi umanoide di taglia Media di cui voglia assumere l'aspetto.

I lestomatici parlano Comune, Elfico e Nanico.

COMBATTIMENTO

Un lestomatico è un combattente estremamente abile. In battaglia, sfrutta al meglio tutte le sue speciali abilità di combattimento per privare gli avversari delle loro armi prima di infilarli. Se un lestomatico viene avvertito con largo anticipo di uno scontro imminente, potenzia le proprie abilità di combattimento con *grazia felina* e *velocità* prima di unirsi alla mischia.

Il mostro combatte con due stocchi che in realtà sono parte integrante del corpo. Questi stocchi sono considerati armi naturali. Quando non vengono usate, le armi si ripiegano negli avambracci. Un lestomatico può sguainare completamente entrambi gli stocchi come azione gratuita.

Capacità magiche: A volontà - *alterare se stesso, caduta morbida, grazie felina, scudo entropico, velocità*. 10° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 14 + livello dell'incantesimo.

Spinta sbilanciante (Str): Gli attacchi con le mani-stocco di un lestomatico sono abbastanza potenti da far cadere le creature della sua stessa taglia o più piccole. Un avversario che è il bersaglio di un colpo critico messo a segno da parte di un lestomatico deve effettuare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 19) o essere buttato a terra prono come se fosse stato sbilanciato.

Critico aumentato (Str): Un lestomatico minaccia un colpo critico con un tiro per colpire naturale di 12-20. In caso di colpo critico messo a segno, il nemico è soggetto a un attacco di spinta sbilanciante (vedi sopra).

Tratti dei costrutti: Un lestomatico è immune a effetti di influenza mentale, veleni, *sonno*, paralisi, stordimento, malattie, effetti mortali, effetti neoromantici e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra, a meno che non funzioni anche sugli oggetti. La creatura non è soggetta a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchi di caratteristica, risucchi di energia o morte per danno massiccio. Non può guarire se stesso ma può essere curato mediante riparazione. Non può essere rianimato né resuscitato. Un lestomatico ha scurovisione (raggio di azione di 18 metri).

COSTRUZIONE

Il corpo di un lestomatico è un vuoto guscio umanoide fatto di flessibili leghe metalliche preziose del peso di 225 kg. Crearlo costa 35.000 mo, che comprendono le 15.000 mo per il corpo. Assemblare il corpo richiede una prova effettuata con successo di Artigianato (scultura) o Professione (muratore) (CD 16). Il creatore deve essere di 18°

livello e in grado di lanciare incantesimi arcani. Completare il rituale risucchia 1.600 PE al creatore e richiede gli incantesimi *costruzione/cerca, desiderio limitato, metamorfosi di un oggetto e velocità*.

LEVIATANO

Bestia magica Colossale (Acquatico)

Dadi Vita: 32d10+320 (496 pf)

Iniziativa: -2

Velocità: Nuotare 27 m

CA: 22 (-8 taglia, -2 Des, +22 naturale), contatto 0, colto alla sprovvista 22

Attacchi: Morso +39 in mischia, o 2 botte di coda +39 in mischia

Danni: Morso 4d6+15 e trangugiare, botta di coda 2d6+15

Faccia/Portata: 15 m per 60 m/4,5 m

Attacchi speciali: Trangugiare, speronare, sommergere

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, RD 10/-, visione crepuscolare, RI 36

Tiri salvezza: Temp +28, Rifl +16, Vol +13

Caratteristiche: For 40, Des 7, Cos 30, Int 4, Sag 13, Car 5

Abilità: Ascoltare +5, Nuotare +23, Osservare +5

Talenti: Volontà di Ferro

Clima/Terreno: Qualsiasi acquatico

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 25

Tesoro: Nessuno (vedi testo)

Allineamento: Generalmente neutrale

Avanzamento: 33-48 DV (Colossale)

Il leviatano è un'immensa creatura marina che stabilisce la sua dimora in una distesa d'acqua, di solito uno stretto molto profondo, e terrorizza le navi che passano in quella zona per anni. Affonda alcune navi e ne lascia passare altre senza alcuna interferenza, in base al proprio insondabile capriccio personale. Possono trascorrere decenni senza un avvistamento; poi, senza alcuna ragione evidente, gli attacchi ricominciano, generalmente in un nuovo posto. Che questa sia la stessa bestia risvegliatasi dall'ibernazione, la stessa bestia in qualche modo rinata o una creatura completamente nuova non è risaputo.

Il leviatano è un'immensa balena di proporzioni quasi inimmaginabili. Alcuni hanno visto la testa, altri la coda, ma quanti hanno visto



abbastanza del mostro per determinarne la taglia e l'aspetto reali sono morti.

Ovunque vada il leviatano, seguono altri predatori marini, poiché l'affondamento delle navi produce un ricco territorio in cui trovare nutrimento per squali, barracuda, molte varietà di pesci giganti, mante scure e persino sahuagin e locathah. Anche se il leviatano di per sé non ha alcun interesse per i tesori, il fondale marino sotto il suo terreno di caccia diventa un cimitero per i carichi delle navi affondate. Molti di questi scafi sono stracolmi di tesori e carichi preziosi.

COMBATTIMENTO

Ovviamente, una creatura come il leviatano non ha nemici naturali. Qualunque cosa nell'oceano è una sua preda, ma le navi sembrano essere le uniche cose che catturano la sua attenzione. Una volta che ha speronato o sommerso una nave, il leviatano gira in cerchio e inizia a raccogliere i corpi sia dei vivi che dei morti nella sua bocca larga 6 metri. Le sue tattiche implicano un livello d'ira e un desiderio di distruzione che contrastano con il suo basso punteggio di Intelligenza.

Trangugiare (Str): Un leviatano può ingoiare una creatura di taglia Enorme o inferiore compiendo con successo un attacco col morso. L'interno del mostro contiene una massa d'acqua ondeggiante. Ogni creatura ingoiata deve effettuare una prova di Nuotare (CD 15) ogni round. Il successo significa che la creatura ingoiata subisce 1d3 danni debilitanti ma può attaccare il leviatano dall'interno con qualsiasi arma che non sia un arco o una balestra. Il fallimento significa che la creatura ingoiata subisce 1d6 danni debilitanti e deve immediatamente effettuare una seconda prova di Nuotare (CD 15) per evitare di finire sott'acqua e iniziare ad annegare. Chiunque attacchi il leviatano dall'interno colpisce automaticamente. Se il leviatano subisce 50 danni dall'interno, vomita l'intero contenuto del suo stomaco.

Speronare (Str): Una volta ogni 12 round, un leviatano può muoversi ad una velocità fino a 216 metri e speronare una creatura di taglia Grande o inferiore oppure qualsiasi tipo di nave. Per speronare, il leviatano deve terminare il suo movimento nello spazio del bersaglio. Se il bersaglio è una nave, la creatura precede sempre questo attacco con un lungo avvicinamento in superficie in modo tale che chiunque si trovi a bordo possa vedere cosa sta arrivando. Questo attacco infligge 8d6+22 danni. Se il bersaglio è una creatura, questa può tentare un attacco di opportunità oppure un tiro salvezza sui Riflessi (CD 31) per dimezzare i danni.

Quando sperona una nave, il leviatano



no può effettuare una prova di Forza per aprire una falla nello scafo, che la fa affondare in 1d10 minuti. La CD per sfondare varia in base al tipo di vascello speronato, come segue: barca a remi CD 20, barcone CD 23, nave a vela o nave lunga CD 25, nave da guerra CD 27 o galea CD 30. (Vedi Guida del DUNGEON MASTER per le informazioni sulle navi.) Indipendentemente dal risultato della prova, ogni creatura a bordo deve tentare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 15). Il successo significa che la creatura subisce 1d10 danni dall'essere sballottata dall'impatto; il fallimento significa che la creatura viene gettata fuori bordo.

Sommergere (Str): Una volta ogni 12 round, un leviatano può creare onde alte fino a 12 metri sollevando al di sopra dell'acqua e poi sbattendo vigorosamente la sua enorme coda o testa contro la superficie. Questo fa capovolgere ogni vascello che naviga entro 90 metri se il personaggio che lo governa fallisce una prova di Professione (marinaio) (CD 15). Si applica un modificatore a questa prova in base al tipo di nave, come segue: barca a remi -2, nave da guerra +0, galea o barcone +3, nave a vela +5, nave lunga +7. Tutte le creature buttate in acqua dal capovolgersi della nave devono superare una prova di Nuotare (CD 15) o iniziare immediatamente ad annegare.

LINCE DI PALUDE

Bestia magica Grande

Dadi Vita: 10d10+30 (85 pf)

Iniziativa: +5

Velocità: 15 m

CA: 15 (-1 taglia, +1 Des, +5 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 14

Attacchi: 2 artigli +14 in mischia e morso +9 in mischia

Danni: Artiglio 1d6+5, morso 1d8+2

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

Attacchi speciali: Afferrare migliorato, balzo, sperone 1d3+2, capacità magiche

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, visione crepuscolare, movimento da palude

Tiri salvezza: Temp +10, Rifl +8, Vol +5

Caratteristiche: For 20, Des 13, Cos 17, Int 10, Sag 15, Car 14

Abilità: Ascoltare +7, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +5*, Osservare +8, Saltare +6

Talenti: Correre, Iniziativa Migliorata, Schivare

Clima/Terreno: Qualsiasi palude

Organizzazione: Solitario, coppia o branco (5-10)

Grado di Sfida: 7

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Generalmente neutrale

Avanzamento: 11-15 DV (Grande); 16-30 DV (Enorme)

Le lince di palude sono slanciati cacciatori notturni che vagano furtivamente in terreni paludosi e acquitrinosi. Amano le prede umanoidi, e in particolar modo assaporano il gusto di carne elfica.

Una lince di palude è un animale robusto, lungo tra 2,7 e 3 metri, con un corpo da felino magro e agile. Ha grosse zampe, una testa piccola e una coda corta. La pelliccia può essere di qualsiasi sfumatura dal giallo scuro al verde oliva, e questa colorazione le permette di mimetizzarsi con facilità negli ambienti paludosi.

Una lince di palude non può parlare, ma può essere addestrata a capire qualsiasi linguaggio.

COMBATTIMENTO

Le linci di palude sono nemici astuti, sia quando pedinano le prede per lunghe distanze che quando attendono pazientemente nascoste per tendere un'imboscata. Spesso sfruttano la loro capacità *luce* per sorprendere, distrarre e confondere la loro preda prima balzarvi sopra con gli artigli sguainati. Le linci di palude sono animali solitari, ma partecipano a battute di caccia in collaborazione.

Balzo (Str): Se una linee di palude carica, può compiere un attacco completo (compreso un tentativo di colpire con gli speroni, vedi sotto) anche se si è già mossa.

Afferrare migliorato (Str): Se una linee di palude colpisce un avversario che è almeno una categoria di taglia più piccolo di lei con un attacco col morso, infligge danni normali e tenta di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità (bonus di lotta +19). Se riesce a trattenere, può anche usare gli speroni nello stesso round. Dopo, ha l'opzione di svolgere la lotta normalmente o semplicemente usare le mandibole per trattenere l'avversario (penalità di -20 alla prova di lotta, ma la linee di palude non è considerata in lotta). In entrambi i casi, per ogni prova di lotta che effettua con successo nei round successivi infligge automaticamente danni da morso.

Sperone (Str): In qualsiasi round in cui una linee di palude riesce a trattenere un avversario (vedi "Afferrare migliorato", sopra), può compiere due attacchi con gli speroni (+14 in mischia) con le zampe posteriori per 1d3+2 danni ognuno. La linee di palude può anche tentare di usare gli speroni quando balza su un avversario.

Capacità magiche: A volontà -*frastornare, luce, luminescenza, sfocatura*. 6° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 12 + livello dell'incantesimo.

Movimento da palude (Str): Le linci di palude non subiscono alcuna penalità al movimento per il fatto di muoversi in acquitrini o nel fango.

Abilità: *Una linee di palude riceve un bonus di +4 alle prove di Nascondersi quando è in terreni paludosi.

LINNORM

I linnorm sono creature decisamente primitive di cui si pensa siano i rampolli dei draghi. Nessun giovane è stato avvistato per secoli, quindi è possibile che questi mostri si stiano estinguendo. In ogni caso, per spiegazione dei draghi, i più giovani linnorm conosciuti sono antichi, e gli individui più potenti sono ancora più vecchi.

Un linnorm è facilmente distinguibile dai suoi cugini draconici più numerosi per la mancanza di ali e di zampe posteriori. Un linnorm ha un immenso corpo serpentino e si muove mediante una combinazione tra il camminare sulle zampe anteriori e lo strisciare dei rettili.

Non si conosce l'esistenza di linnorm buoni o legali; queste creature sono universalmente piene di rancore, vendicative e crudeli. Nessuna delle tre varietà è conosciuta per mantenere la parola data od onorare gli accordi. L'unica cosa non troppo negativa che si può dire dei linnorm è che non tutti sono avari.

I linnorm parlano Draconico e Abissale.

COMBATTIMENTO

I linnorm si affidano alle loro armi a soffio e alla loro forza prodigiosa in battaglia. Sono anche dei brillanti tattici e strateghi, quindi di solito ritardano l'attacco fino a che le condizioni non sono a loro vantaggio. Una volta che si sono

uniti alla battaglia, individuano rapidamente i nemici più pericolosi per una veloce eliminazione.

Arma a soffio (Sop): Usare un'arma a soffio è un'azione standard. Una volta che il linnorm ha soffiato, deve aspettare 1d4 round prima di poterla usare di nuovo, indipendentemente da quanti tipi ne abbia. Un soffio di un'arma a soffio parte sempre dalla bocca del linnorm e si estende in una direzione a sua scelta, con un'area indicata nella descrizione. Al momento dell'utilizzo, il linnorm può scegliere di modellare la sua arma a soffio in forma lineare o a cono. Le dimensioni esatte variano in base alla varietà di linnorm (vedi le descrizioni individuali), ma i soffi lineari sono sempre alti 1,5 metri e larghi 1,5 metri, e i coni sono sempre alti e larghi tanto quanto sono lunghi. Se l'arma a soffio infligge danni, ogni creatura sorpresa nell'area può tentare un tiro salvezza sui Riflessi (vedi le descrizioni individuali per le CD) per dimezzare i danni. I tiri salvezza contro armi a soffio non dannose usano le stesse CD, ma i tipi variano come indicato.

Schiacciare (Str): Un linnorm volante può atterrare su avversari di tre o più categorie di taglia più piccoli di lui come azione standard. Un attacco per schiacciare colpisce tante creature quante possono stare sotto il corpo del linnorm. Ogni creatura nella zona colpita deve superare un tiro salvezza sui Riflessi (CD pari a quella per l'arma a soffio del linnorm) o rimanere immobilizzata, subendo automaticamente la quantità indicata di danni contundenti. Dopo, se il linnorm decide di tenerla immobilizzata, si considera come un normale attacco di lotta. Mentre è immobilizzato, l'avversario subisce danni da schiacciamento ogni round.

Spazzata di coda: Un linnorm può effettuare una spazzata con la coda come azione standard. La spazzata ha effetto sulle creature di quattro o più categorie di taglia più piccole del linnorm entro un semicerchio con raggio di 6 metri centrato sul dorso del drago. Ogni creatura colpita che fallisce un tiro salvezza sui Riflessi (CD pari a quella per l'arma a soffio del linnorm) subisce i danni indicati; un tiro salvezza effettuato con successo dimezza i danni.

Vista cieca (Str): Un linnorm può accorgersi di ciò che lo circonda con mezzi non visivi (per lo più tramite udito e olfatto, ma anche notando le vibrazioni e altri indizi ambientali). Mediante questa capacità può individuare oggetti e creature in un raggio di 36 metri. Il linnorm generalmente non ha bisogno di effettuare prove di Ascoltare o di Osservare per notare le creature entro il raggio di azione della sua vista cieca.

Immunità: Un linnorm è immune a effetti di sonno e paralisi.

Vista acuta (Str): Un linnorm può vedere quattro volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. Possiede anche scurovisione con un raggio di 36 metri.

LINNORM GRIGIO

Queste creature sono le più piccole tra i linnorm. Sono anche le più meschine e aggressive.

Il corpo di un linnorm grigio è lungo, sinuoso e molto simile a quello di un serpente. Non usa mai le due braccia per trascinarsi o sollevarsi; invece, si muove completamente come un serpente, mantenendo la parte davanti del corpo sempre sollevata. Le scaglie formano un delicato disegno di grigio variegato.

Un linnorm grigio rivendica come proprio tutto ciò che riesce a vedere, quindi cerca sempre una caverna naturale in un luogo elevato con una vista imponente. Per estensione, ogni altra creatura che vede è un intruso, e lui non tol-

	Linnorm grigio Drago Enorme	Linnorm del terrore Drago Colossale	Straziacadaveri Drago Mastodontico
Dadi Vita:	13dl2+65 (149 pf)	20dl2+200 (330 pf)	28dl2+224 (406 pf)
Iniziativa:	+0	-1	-1
Velocità:	9 m, volare 27 m (buona), nuotare 9 m	15 m, volare 9 m (buona), nuotare 9 m	18 m, scavare 15 m, volare 27 m (buona), nuotare 15 m
CA:	27 (-2 taglia, +19 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 27	31 (-8 taglia, -1 Des, +30 naturale), contatto 1, colto alla sprovvista 31	33 (-4 taglia, -1 Des, +28 naturale), contatto 5, colto alla sprovvista 33
Attacchi:	Morso +18 in mischia e 2 artigli +16 in mischia e botta di coda +16 in mischia	2 morsi +27 in mischia e 2 artigli +25 in mischia e botta di coda +25 in mischia	Morso +37 in mischia e 2 artigli +35 in mischia e botte di coda +35 in mischia
Danni:	Morso 2d6+7, artiglio 2d8+3, botta di coda 2d6+10 più veleno	Morso 4d8+15 più risucchio di energia, artiglio 4d6+7, botta di coda 4d6+22	Morso 4d6+13 più risucchio di energia, artiglio 2d8+6, botta di coda 2d8+19
Faccia/Portata:	3 m per 9 m/3 m	12 m per 36 m/4,5 m	6 m per 24 m/4,5 m
Attacchi speciali:	Arma a soffio, stritolare 2d8+10, veleno, capacità magiche, incantesimi	Armi a soffio, stritolare 4d8+22, risucchio di energia, capacità magiche, incantesimi, spazzata di coda 2d8+22	Arma a soffio, stritolare 4d6+19, risucchio di energia, capacità magiche, incantesimi, spazzata di coda 2d6+19
Qualità speciali:	Vista cieca 36 m, RD 15/+1, immunità, vista acuta, RI 31	Vista cieca 36 m, RD 20/+2, immunità, vista acuta, RI 36	Vista cieca 36 m, RD 30/+3, immunità, vista acuta, RI 39
Tiri salvezza:	Temp +13, Rifl +8, Vol +10	Temp +22, Rifl +11, Vol +18	Temp +24, Rifl +15, Vol +21
Caratteristiche:	For 24, Des 11, Cos 20, Int 14, Sag 19, Car 17	For 40, Des 8, Cos 31, Int 15, Sag 22, Car 21	For 36, Des 9, Cos 26, Int 17, Sag 20, Car 19
Abilità:	Ascoltare +17, Cercare +14, Concentrazione +20, Conoscenze (arcane) +16, Diplomazia +7, Intimidire +5, Nuotare +15, Osservare +17, Percepire Inganni +12, Raggiare +11, Sapienza Magica +13, Scrutare +16	Ascoltare +26, Cercare +24, Concentrazione +30, Conoscenze (arcane) +24, Diplomazia +7, Intimidire +7, Nuotare +23, Osservare +26, Raggiare +24, Sapienza Magica +21, Scrutare +24	Ascoltare +32, Cercare +30, Concentrazione +30, Conoscenze (arcane) +30, Diplomazia +10, Intimidire +6, Nascondersi +15, Nuotare +21, Osservare +32, Percepire Inganni +32, Raggiare +28, Sapienza Magica +28, Scrutare +25
Talenti:	Attacco in Volo, Ghermire, Multiattacco, Sensi Acuti	Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Capacità Magica Rapida, Ghermire, Multiattacco, Sensi Acuti	Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Capacità Magica Rapida, Ghermire, Incalzare, Incantesimi Estesi, Multiattacco, Sensi Acuti
Clima/Terreno:	Qualsiasi collina o montagna	Qualsiasi terreno	Qualsiasi terreno
Organizzazione:	Solitario	Solitario	Solitario
Grado di Sfida:	20	25	28
Tesoro:	Standard	Standard	Doppio dello standard
Allineamento:	Generalmente caotico malvagio	Sempre caotico malvagio	Sempre neutrale malvagio
Avanzamento:	14-18 DV (Enorme)	21-26 DV (Colossale)	29-34 DV (Mastodontico)

lera mai intrusi nel suo territorio. Non appena scorge degli intrusi, si muove per attaccare, di solito mediante la capacità magica di volare o di camminare nel vento. Un linnorm grigio non si ferma a studiare gli avversari o posizionare una trappola ben preparata; invece, si affida alla velocità, al terrore e a una schiacciante offensiva.

Combattimento

Un linnorm grigio lancia più incantesimi possibili mentre si avvicina ai nemici, ma preferisce combattere con denti e artigli piuttosto che mantenersi a distanza e colpire i nemici con la magia. D'altra parte, preferisce lanciare incantesimi piuttosto che subire una sconfitta, quindi si tiene sempre sul lato della sopravvivenza. Quando si trova in brutte acque, un linnorm grigio generalmente usa *fondersi nella pietra* per nascondersi, e poi *camminare nel vento* o qualche altro incantesimo per andarsene.

Soffio acido (Sop): Un linnorm grigio può soffiare fanghiglia caustica in un cono di 15 metri oppure in un soffio

lineare di 30 metri. Questo attacco infligge 6d8 danni da acido, o danni dimezzati con un tiro salvezza sui Riflessi (CD 21) effettuato con successo. In caso di fallimento, la fanghiglia corrode le armi e le armature metalliche non magiche del bersaglio, rendendole inutili in 1d6+5 round.

Veleno (Str): La punta della coda di un linnorm grigio ha un pungiglione velenoso che rilascia veleno (tiro salvezza sulla Tempra CD 21) con ogni attacco di botte di coda compiuto con successo. I danni iniziali sono 1d6 danni alla Costituzione, e i danni secondari sono 2d6 danni alla Costituzione.

Capacità magiche: A volontà - *protezione dalle frecce, volare*; 3 volte al giorno - *camminare nel vento, contagio, fondersi nella pietra, trasformazione*. 17° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo.

Incantesimi: Un linnorm grigio può lanciare incantesimi divini come un chierico di 17° livello. Ha accesso agli incantesimi dei domini di Distruzione e Male (incantesimi al giorno 6/6/6/6/6/4/4/3/2/1; CD del tiro salvezza 14 + livello dell'incantesimo).

Talenti: Una creatura che viene scagliata lontano da un linnorm grigio dopo essere stata ghermita viaggia per 21 metri e subisce 7d6 danni. Se il linnorm grigio sta volando, la creatura subisce questi danni oppure gli appropriati danni da caduta, quale dei due sia maggiore.

LINNORMDEL TERRORE

Il linnorm del terrore è il più grande dei linnorm. Queste creature sono aggressivamente territoriali, difendendo le loro vaste tane dagli intrusi in modo violento.

Un linnorm del terrore può crescere fino a una lunghezza immensa. Due irsute teste draconiche, ognuna al termine del proprio lungo collo serpentino, sovrastano il corpo mastodontico. Le scaglie di un linnorm del terrore sono principalmente nere come il carbone, ma luccicano e brillano dal nero al grigio come se illuminate dall'interno.

Questa creatura preferisce rintanarsi in una caverna posizionata in qualche remoto luogo desolato. Poche caverne naturali sono abbastanza grandi da ospitare comodamente un linnorm del terrore, quindi di solito devolve energie considerevoli nel corso di parecchi secoli a scavare la propria dimora. Alla fine, la tana diventa un tremendo labirinto sotterraneo di corridoi contorti, pozzi ascendenti, laghi, sorgenti calde e favolose grotte naturali, che possono estendersi per chilometri sotto la superficie. Degli intrusi potrebbero vagare per settimane nella tana di un linnorm del terrore senza neanche incontrare il mostro. La creatura fornisce anche la sua tana di trappole letali per catturare, disorientare o uccidere gli intrusi. Questi ostacoli sono spesso costruiti intorno a pericoli naturali, come geyser bollenti, e a volte comprendono attivatori per calamità naturali, quali massicce frane che possono sigillare i passaggi.

Il tesoro non è così importante per un linnorm del terrore come lo è per un drago. Un tipico linnorm del terrore accumula immense ricchezze nel corso della sua lunga vita ma non se ne preoccupa. La maggior parte del suo tesoro giace dimenticata ovunque sia stata abbandonata dopo un rapido esame. Considerando la vastità della tana della creatura e il modo casuale

con cui lascia oggetti preziosi sparpagliati in giro, potrebbe sembrare facile introdursi furtivamente, raccogliere qualche borsa di oro e argento, e sgattaiolare via senza essere visti. Tuttavia, una tale azione infallibilmente comporta gravi castighi. Al linnorm del terrore non importa se un ladro ha rubato un sacco di gemme, un'antica verga magica o un secchio di rocce; l'unica cosa che lo interessa è che sia stata violata la santità della sua tana e rubate le sue proprietà. Se questo dovesse verificarsi, fa tutto ciò che è in suo potere per recuperare gli oggetti rubati e punire i ladri. Nel caso fallisca, scatena la sua ira su tutto ciò che lo circonda, devastando la campagna, radendo al suolo villaggi, bruciando coltivazioni e divorando il bestiame.

I linnorm del terrore sono sempre burberi e non comunicativi.

Combattimento

Un linnorm del terrore si affida principalmente alle sue armi a soffio gemelle e agli incantesimi quando combatte. Una volta che gli avversari sono gravemente danneggiati, passa agli attacchi in mischia.

Arma a soffio (Sop): Come azione standard, un linnorm del terrore può soffiare con una testa o con entrambe le teste simultaneamente. Può produrre due diverse armi a soffio, di freddo o di fuoco, ognuna come un cono di 21 metri o come un soffio lineare di 42 metri. Ogni testa può usare una diversa arma a soffio, modellare la propria arma a soffio in modi differenti, oppure entrambe le cose. Qualunque sia la forma, il soffio di freddo infligge 12d6 danni da freddo e il soffio di fuoco infligge 12d6 danni da fuoco. Un tiro salvezza sui Riflessi (CD 30) effettuato con successo dimezza i danni di qualsiasi attacco. Una creatura colta all'interno di entrambe le armi a soffio subisce entrambe e deve superare il tiro salvezza contro ognuna separatamente.

Risucchio di energia (Sop): Qualsiasi creatura vivente morsa da una delle due teste di un linnorm del terrore subisce un livello negativo. Per ogni livello negativo inflitto, il lin-

norm del terrore guarisce 5 danni. Se la quantità di danni guariti è maggiore dei danni che la creatura ha subito, ottiene qualsiasi eccesso come punti ferita temporanei. Se il livello negativo non è stato rimosso (con un incantesimo come *ristorare*) prima che siano trascorse 24 ore, l'avversario colpito deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 25) per rimuoverlo. Il fallimento significa che il livello (o i Dadi Vita) dell'avversario viene ridotto di uno.

Capacità magiche: Avolontà-telecinesi, volare; 4 volte al giorno - muovere il terreno; 3 volte al giorno - parola del potere stordire; 2 volte al giorno - antipatia,



simpatia. 18° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 15 + livello dell'incantesimo).

Incantesimi: Un linnorm del terrore può lanciare incantesimi arcani come uno stregone di 18° livello (incantesimi conosciuti 9/5/5/4/4/4/3/3/2/1; incantesimi al giorno 6/8/7/7/7/7/6/6/5/3; tiro salvezza CD 15 + livello dell'incantesimo).

Immunità (Str): Oltre agli effetti di sonno e paralisi, un linnorm del terrore è immune a tutti gli incantesimi della scuola di Ammalimento.

Talenti: Una creatura che viene scagliata lontano da un linnorm del terrore dopo essere stata ghermita viaggia per 36 metri e subisce 12d6 danni. Se il linnorm del terrore sta volando, la creatura subisce questi danni oppure gli appropriati danni da caduta, quale dei due sia maggiore.

STRAZIACADAVERI

Questa orrida creatura è comunemente considerata la peggiore di questo terribile gruppo. I personaggi abbastanza fortunati da incontrare la creatura in uno dei suoi rari momenti di buon umore scoprono che è molto ben informata su molti antichi misteri magici. Tuttavia, qualunque sia il suo umore iniziale, nessun incontro con essa ha molte probabilità che termini senza un tributo di sangue, a meno che gli intrusi non paghino un dazio sconcertante... e neppure quello è garanzia di salvezza.

L'immenso corpo di uno straziacadaveri è solo un po' più piccolo di quello di un linnorm del terrore, ma di solito si mantiene in forma compatta. Le scaglie sono coperte di fanghiglia, funghi, muschio, licheni e ciuffi di ciglia ramificate. Quando giace immobile, uno straziacadaveri sembra un enorme, antico albero caduto.

Gli straziacadaveri si adattano a qualsiasi clima o terreno, ma fissano sempre le loro dimore sotto ad antichi terreni di sepoltura. Le loro tane di solito sono sorvegliate dai loro servitori non morti: qualsiasi cosa dagli scheletri ai non morti molto potenti come vampiri e banshee. Queste creature sono spesso ciò che rimane degli avventurieri giunti in cerca di tesori, o semplicemente di sfortunati viaggiatori spintisi troppo vicino al territorio della creatura. Quando non sono di guardia, questi non morti scavano tunnel nelle antiche tombe al di sopra della tana dello straziacadaveri in cerca di più oro, gemme e altri tesori per ingrandire il suo bottino.

Combattimento

Uno straziacadaveri raramente combatte nella sua tana poiché preferisce che nessun intruso la individui. Invece, quando si avvicina una minaccia, manda fuori i suoi scagnozzi non morti per ritardare gli stranieri e studiare i loro punti deboli. Poi, quando pensa di avere sufficienti informazioni sui nemici, si leva in cielo e attacca con la sua arma a soffio e gli incantesimi, schiacciando o artigliando i personaggi paralizzati se se ne presenta l'opportunità. Ricorre ai denti e agli artigli solo come ultima risorsa.

Arma a soffio (Sop): Come azione standard, uno straziacadaveri può soffiare paralisi o malattia, ognuno come un cono di 18 metri oppure come un soffio lineare di 36 metri. Il soffio di paralisi costringe ogni creatura vivente colta nell'area ad effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 32) o essere paralizzata per 1d6+12 round. Ogni creatura vivente colta nell'area del soffio di malattia dello straziacadaveri deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 32) o contrarre la febbre del linnorm. Il periodo di incubazione è di 12 ore e la malattia infligge

1d6 danni alla Forza e 1d3 danni alla Costituzione (vedi la sezione sulle malattie nella *Guida del DUNGEON MASTER*).

Risucchio di energia (Sop): Qualsiasi creatura vivente colpita da un artiglio di uno straziacadaveri subisce un livello negativo. Per ogni livello negativo inflitto, lo straziacadaveri guarisce 5 danni. Se la quantità di danni guariti è maggiore dei danni che la creatura ha subito, ottiene qualsiasi eccesso come punti ferita temporanei. Se il livello negativo non è stato rimosso (con un incantesimo come *ristorare*) prima che siano trascorse 24 ore, l'avversario colpito deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 28) per rimuoverlo. Il fallimento significa che il livello (o i Dadi Vita) dell'avversario viene ridotto di uno.

Capacità magiche: A volontà - *volare*; 1 volta al giorno - *animare morti*, *autometamorfofi*, *controllare non morti*, *debilitazione*, *forma eterea*, *mano spettrale*, *oscurità*, *-parlare con i morti*, *porta dimensionale*, *protezione dal bene*, *respirare sott'acqua*, *tocco del vampiro*. 15° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 14 + livello dell'incantesimo.

Incantesimi: Uno straziacadaveri può lanciare incantesimi divini come un chierico di 17° livello. Ha accesso a incantesimi dei domini della Distruzione e del Male (incantesimi al giorno 6/7/6/6/6/5/4/3/2/1; tiro salvezza CD 15 + livello dell'incantesimo).

Talenti: Una creatura che viene scagliata lontano da uno straziacadaveri dopo essere stata ghermita viaggia per 33 metri e subisce 11d6 danni. Se lo straziacadaveri sta volando, la creatura subisce questi danni oppure gli appropriati danni da caduta, quale dei due sia maggiore.

LOXO

Umanoide mostruoso Grande

Dadi Vita: 5d8+5 (27 pf)

Iniziativa: +1

Velocità: 9 m

CA: 14 (-1 taglia, +1 Des, +4 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 13

Attacchi: Morning star Enorme +8 in mischia e 2 schianti +3 in mischia, o 2 schianti +8 in mischia, o giavellotto Grande +5 a distanza

Danni: Morning star Enorme 2d8+6, schianto 1d6+2 (secondario) o 1d6+4 (primario), o giavellotto Grande 1d8+4

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

Attacchi speciali: Ira berserk, travolgere 1d8+6

Qualità speciali: Scurovisione 18 m

Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +5, Vol +4

Caratteristiche: For 19, Des 12, Cos 13, Int 10, Sag 11, Car 8

Abilità: Ascoltare +8, Conoscenza delle Terre Selvagge +8, Osservare +8, Scalare +6

Talenti: Attacco Poderoso

Clima/Terreno: Pianure calde

Organizzazione: Solitario, coppia, compagnia (3-5) o mandria (20-40 più 20% non combattenti più 1-4 ranger di 2° livello, 1 mago di 2° livello e 1 ranger di 3°-5° livello)

Grado di Sfida: 2

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente neutrale

Avanzamento: Per classe del personaggio

I loxo generalmente sono creature pacifiche, ma difendono i loro territori e le loro famiglie con grande tenacia. Sono tra i più pericolosi di tutti gli abitanti del deserto per quan-

ti incorrono nella loro collera.

Un loxo sembra un elefante umanoide. La pelle è grigio bluastra, rugosa e coperta da un'ispida peluria rada. Ha grosse zampe rotonde, piedi piatti, dita corte e tozze, e orecchie molto grandi.

La caratteristica più impressionante sono le due proboscidi che gli crescono sul muso, incorniciate da grosse zanne. Ogni proboscide è lunga circa 60 cm e sulla punta ha tre dita. Il tipico loxo preferisce vestiti semplici e rustici, in particolare ricavati da tessuti stampati con cerchi o losanghe.

I loxo parlano il loro linguaggio e il Comune.

COMBATTIMENTO

I loxo preferiscono il combattimento in mischia piuttosto che a distanza, e usano le armi da lancio solo quando non riescono ad avvicinarsi al nemico. Se viene minacciata una mandria, i maschi adulti caricano contro gli intrusi mentre le femmine spingono i giovani in un luogo difendibile. Una volta che i giovani sono al sicuro, i maschi si ritirano combattendo fino a dove si trovano le femmine, che possono così unirsi alla mischia.

Ira berserk (Str): Un loxo che vede un membro del clan ucciso o incapaci entra in un'ira berserk. Per 6 round, il loxo ottiene un bonus di +4 alla Forza, un bonus di +4 alla Costituzione e un bonus al morale di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà, ma subisce una penalità di -2 alla Classe Armatura. Le seguenti modifiche sono attive per tutto il tempo in cui dura l'ira berserk: DV 5dl0+15 (37 pf); CA 12, contatto 8, colto alla sprovvista 11; Att +10 in mischia (2d8+9, morning star Enorme) e +5 in mischia (2d6+3, 2 schianti), o +10 in mischia (1d6+6, 2 schianti), o +5 in mischia (1d8+6, giavellotto Grande); AS travolgere 1d8+9 (CD 18); TS Temp +4, Rifl +5, Vol +6; For 23, Cos 17; Scalare +8. Dopo che è finita l'ira berserk, il loxo è affaticato (penalità di -2 alla Forza, penalità di -2 alla Costituzione, non può caricare né correre) fino alla fine dell'incontro.

Travolgere (Str): Come azione standard durante il suo turno ad ogni round, un loxo può calpestare avversari di taglia Media o inferiore. Questo attacco infligge 1d8+6 danni contundenti. Un avversario travolto può tentare un attacco di opportunità con una penalità di -4 oppure un tiro salvezza sui Riflessi (CD 16) per dimezzare i danni.

SOCIETÀ DEI LOXO

Le mandrie di loxo sono semi-nomadiche. Si spostano pascolando e raccogliendo la frutta e le noci dai boschetti di alberi che hanno loro stessi piantato. Quando raggiungono un boschetto o una buona zona per pascolare, costruiscono capanne temporanee che servono come riparo finché non è tempo di continuare a muoversi. I loxo hanno bisogno di enormi quantità di erba e altri vegetali per nutrire i loro grossi corpi. Quando non mangiano, queste creature creano rustiche opere d'arte che barattano con oggetti oppure attrezzi di cui hanno bisogno.



Le mandrie di loxo sono divise in clan, e tutti i membri di un clan indossano vestiti con lo stesso disegno. Ogni mandria ha un capo (chiamato lox-fithik, o tenente della mandria), che è un ranger, e un tunnuk, che ha almeno due livelli da mago.

PERSONAGGI LOXO

La classe del personaggio preferita di un loxo è il ranger. I loxo ranger scelgono i nemici prescelti tra coloro che sono le minacce più comuni ai loro territori e habitat.

Il livello effettivo del personaggio (LEP) di un PG loxo è pari al suo livello di classe +7; quindi, un loxo ranger di 1° livello ha un LEP di 8 ed è l'equivalente di un personaggio di 8° livello.

LUNITELLO

Bestia magica Grande

Dadi Vita: 15dl0+108 (190 pf)

Iniziativa: +7

Velocità: 12 m, volare 45 m (scarsa)

CA: 25 (-1 taglia, +3 Des, +13 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 22

Attacchi: 2 speroni da tentacolo +18 in mischia e 6 braccia-tentacolo +13 in mischia

Danni: Sperone da tentacolo 2d6+4/19-20, braccio-tentacolo 1d6+2

Faccia/Portata: 1,5 m per 3 m/3 m (9 m con sperone da tentacolo)

Attacchi speciali: Mordere 2d8+6, afferrare migliorato, capacità magiche

Qualità speciali: Vista cieca 30 m, RD 10/+1, vista acuta

Tiri salvezza: Temp +16, Rifl +14, Vol +12

Caratteristiche: For 18, Des 16, Cos 24, Int 21, Sag 21, Car 11
Abilità: Ascoltare +15, Concentrazione +16, Conoscenze (arcane) +10, Conoscenze (storia) +10, Nascondersi +15, Osservare +19

Talenti: Combattere alla Cieca, Critico Migliorato (sperone da tentacolo), Iniziativa Migliorata, Maestria, Riflessi Fulminei, Robustezza, Sbilanciare Migliorato, Sensi Acuti, Volontà di Ferro

Clima/Terreno: Qualsiasi collina o montagna

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 10

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre neutrale malvagio

Avanzamento: 19-27 DV (Enorme); 28-60 DV (Mastodontico)

I lunitelli sono mostruosità ultraterrene di cui, si dice, siano discesi sulla terra dal lato oscuro della luna. Quando queste creature si degnano di "scendere a terra", non si avventurano mai al di sotto delle cime delle montagne, delle colline più alte e solitamente di luoghi solitari e desolati.

Un lunitello combina il corpo di un immenso cefalopode con le ali di un pipistrello. Possiede sei corte braccia-tentacoli che usa per il combattimento ravvicinato e due tentacoli lunghi che sfrutta per attaccare ad una certa distanza grazie alla loro portata di 9 metri. La bocca a forma di becco della creatura si trova dove i tentacoli si incontrano.

I lunitelli non parlano, ma possono comunicare telepaticamente con qualsiasi altra creatura che abbia un linguaggio entro un raggio di 30 metri.

COMBATTIMENTO

I lunitelli preferiscono volare alti sopra i loro bersagli, colpendo i nemici da lontano con le loro capacità magiche. Nel combattimento in mischia, possono afferrare e stritolare gli avversari con i tentacoli, o trascinare i nemici nei loro becchi bавosi, o ordinare agli elementi di fulminare mediante elettricità un nemico.

Mordere (Str): Con ogni prova di lotta effettuata con successo, un lunitello colpisce automaticamente un avversario afferrato con il suo attacco col morso, infliggendo 2d8+6 danni taglienti.

Afferrare migliorato (Str): Se un lunitello colpisce un avversario che è della sua stessa taglia o più piccolo con un attacco con gli speroni da tentacolo, infligge danni normali e tenta di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità (bonus di lotta +23). Se riesce a trattenere, colpisce automaticamente con il suo attacco col morso nello stesso round. Dopo, il lunitello ha l'opzione di svolgere la lotta normalmente o semplicemente usare il tentacolo per trat-

tenere l'avversario (penalità di -20 alla prova di lotta, ma il lunitello non è considerato in lotta). In entrambi i casi, per ogni prova di lotta che effettua con successo nei round successivi infligge automaticamente danni da sperone da tentacolo e da morso.

Capacità magiche: 1 volta al giorno -controllare tempo atmosferico, controllare venti, dominare animali, estinguere fuoco, invocare il fulmine, protezione dagli elementi, resistere agli elementi, zanna magica superiore. 9° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 10 + livello dell'incantesimo.

Vista cieca (Str): Un lunitello può accorgersi di ciò che lo circonda con mezzi non visivi (per lo più tramite udito e olfatto, ma anche notando le vibrazioni e altri indizi ambientali). Mediante questa capacità può individuare oggetti e creature entro 30 metri. Il lunitello generalmente non ha bisogno di effettuare prove di Ascoltare o di Osservare per notare le creature entro il raggio di azione della sua vista cieca.

Vista acuta (Str): Un lunitello vede quattro volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. Possiede anche scurovisione (raggio di azione di 30 metri).

MANTA DELLE NUVOLE

Bestia magica Colossale

Dadi Vita: 30dl0+270 (435 pf)

Iniziativa: +1

Velocità: Volare 12 m (scarsa)

CA: 8 (-8 taglia, +1 Des, +5 naturale), contatto 3, colto alla sprovvista 7

Attacchi: Morso +37 in mischia e botta di coda +32 in mischia

Danni: Morso 3dl0+15, botta di coda 2d8+7

Faccia/Portata: 30 m per 18 m/1,5 m (6 m con coda)

Attacchi speciali: Ingoiare

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, levitare, visione crepuscolare, protezione dalle frecce, telecinesi

Tiri salvezza: Temp +26, Rifl +18, Vol +10

Caratteristiche: For 40, Des 13, Cos 28, Int 2, Sag 11, Car 11

Abilità: Ascoltare +5, Nascondersi +6*, Osservare +5

Talenti: Attacco in Volo, Ghermire (B)

Clima/Terreno: Deserti, pianure, paludi e colline temperati e caldi

Organizzazione: Solitario o coppia

Grado di Sfida: 16

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 31-60 DV (Colossale)



MD

Le mante delle nuvole sono tra le più maestose di tutte le creature volanti. Non volano veramente, ma invece levitano

MANTA DELLE NUVOLE



mentre si spingono con i loro lembi di pelle simili ad ali.

Una manta delle nuvole ha un enorme corpo appiattito e triangolare che assomiglia a quello di una manta acquatica, ma di dimensioni immensamente più grandi. L'ampio corpo è a macchie di sfumature blu scuro e grigie, con sotto colori simili e più chiari. Lungo ogni lato del corpo c'è un lungo pezzo di tessuto muscolare a forma di ala, che sfrutta per manovrare e per spingersi. L'addome si assottiglia in una coda lunga e agile, chiamata lampo, che è coperta da spine ossee.

Con la possibile eccezione dei draghi, le mante delle nuvole non hanno predatori conosciuti. Di solito, cacciano roc, pegasi, manticores, ippogrifi, grifoni o altre grandi creature volanti. Le mante delle nuvole non cercano deliberatamente prede umane, ma sono conosciute per aver divorato interi villaggi quando se n'è presentata l'opportunità.

COMBATTIMENTO

Molto spesso, una manta delle nuvole attacca semplicemente perché è affamata. Plana sulla preda e tenta di ghermirla con la sua bocca larga 6 metri, e poi vola via per ingoiarla.

In mischia, una manta delle nuvole può usare il talento Ghermire oppure può colpire un avversario con la coda. In quest'ultimo caso, la coda si muove così velocemente da creare un suono fragoroso, come lo schiocco di una frusta.

Ingoiare (Str): Una manta delle nuvole può ingoiare un avversario ghermito che sia di taglia Enorme o inferiore effettuando con successo una prova di lotta (bonus di lotta +61). Tuttavia, la manta delle nuvole non ha uno stomaco apprezzabile. Invece ha una lunga gola, la cui intera lunghezza è dotata di denti per frantumare e lacerare cibo. La gola si riversa direttamente nell'intestino, quindi la manta deve masticare completamente il cibo per assicurarsi una digestione corretta. Una volta all'interno della gola della manta, l'avver-

sario subisce 3d10+22 danni contundenti, taglienti e perforanti per round dai denti e dalle contrazioni muscolari. Una prova di lotta effettuata con successo permette alla creatura ingoiata di arrampicarsi fuori dalla gola e di ritornare nella bocca della manta, dove un'altra prova di lotta riuscita è necessaria per liberarsi. In alternativa, una creatura ingoiata può tentare di aprirsi una strada con gli artigli oppure con un'arma leggera perforante o tagliente. Infliggendo almeno 25 danni alla gola (CA 20) in questo modo crea un'apertura abbastanza grande da permetterle di fuggire. Una volta che è uscita una singola creatura ingoiata, gli spasmi muscolari richiudono il buco; quindi, un altro avversario ingoiato deve farsi anche lui strada per conto suo. La gola di una manta delle nuvole può contenere 2 creature Enorme, 8 Grandi, 32 Medie o 128 Piccole o inferiori.

Levitare (Str): La manta delle nuvole controlla la sua altitudine generando e manipolando gas più leggeri dell'aria all'interno del suo corpo. Questa capacità la rende in grado di salire 6 metri per round oppure, neutralizzando i gas levitanti e affidandosi alla forza di gravità, scendere fino a 150 metri per round. Nonostante la sua massa immensa, la manta può sottrarsi a questa picchiata all'istante semplicemente levitando di nuovo.

Protezione dalle frecce (Sop): Questa capacità permette a una manta delle nuvole di resistere a molti attacchi a distanza. Funziona come un incantesimo *protezione dalle frecce* (RD 10/+2 contro i proiettili), tranne che l'effetto non può essere dissolto e che non si scarica dopo aver assorbito una certa quantità di danni.

Telecinesi (Sop): In quanto priva di alcun tipo di mano o zampa, la manta delle nuvole usa invece la telecinesi per maneggiare gli oggetti. Questa capacità funziona come l'incantesimo *telecinesi* (5° livello dell'incantatore), quindi la creatura può sollevare o lanciare 56,25 kg.

Abilità: Grazie alla sua colorazione, una manta delle nuvole ha un bonus razziale di +16 alle prove di Nascondersi. *Quando è stanca di planare nel cielo, si ferma a terra per riposarsi. Mediante una combinazione di telecinesi e di movimento delle sue grandi pseudo-ali, si ricopre di polvere, terra, pietre, tronchi, cespugli sradicati e qualsiasi altra cosa nei dintorni. Mentre è così camuffata, il suo modificatore di Nascondersi aumenta a +32. La manta può riposarsi a terra così coperta per qualche ora o per qualche settimana.

Talenti: Una creatura che viene scagliata lontano da una manta delle nuvole dopo essere stata ghermita viaggia per 30 metri e subisce 10d6 danni. Se la manta delle nuvole sta volando, la creatura subisce questi danni oppure gli appropriati danni da caduta, quale dei due sia maggiore.

MARRASH

Esterno Medio (Legale, Malvagio)

Dadi Vita: 7d8+7 (38 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 9 m, volare 21 m (buona)

CA: 19 (+3 Des, +6 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 16

Attacchi: 2 artigli +8 in mischia e morso +3 in mischia, o arco potente lungo composito (bonus +1 For) +10/+10 a distanza

Danni: Artiglio 1d4+1, morso 1d6, arco potente lungo composito (bonus +1 For) 1d8+1/x3

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

Attacchi speciali: Malattia, doppio tiro con l'arco, freccia taklif

Qualità speciali: Trattati degli esterni, protezione dalle frecce, olfatto acuto

Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +8, Vol +6
Caratteristiche: For 13, Des 16, Cos 13, Int 9, Sag 12, Car 8
Abilità: Acrobazia +13, Ascoltare +11, Cercare +8, Equilibrio +15, Osservare +11, Saltare +3
Talenti: Schivare, Tiro Ravvicinato

Clima/Terreno: Giungle e deserti caldi
Organizzazione: Solitario, coppia o stormo (3-6)
Grado di Sfida: 5
Tesoro: Standard più 1 freccia taklif
Allineamento: Sempre legale malvagio
Avanzamento: 8-12 DV (Medio)

Un marrash (plurale marrashi) è un portatore di epidemie che diffonde malattie mediante il combattimento.

Fisicamente, un marrash sembra uno gnoll alato, con la differenza che ha speroni come quelli di un uccello sulle mani e sui piedi e zampe a doppia articolazione come quelle degli uccelli. È alto circa 1,5 metri e ha un'apertura alare di 3 metri. Ogni tanto maghi o stregoni evocano i marrashi sul Piano Materiale per agire come guardie, assassini o strumenti di terrore o vendetta.

Ogni marrash porta un arco lungo e una faretra di frecce. All'incirca un terzo delle sue frecce sono vettori di malattie; le altre sono normali, ad eccezione di una: una freccia magica di taklif. Qualsiasi creatura colpita da questa freccia contrae una malattia simile alla variante marrash della febbre lurida (vedi "Malattia", sotto), tranne per il fatto che all'interno del corpo della vittima viene generato lo spirito di un nuovo marrash. Quando la creatura infetta muore, lo spirito del marrash divora la sua anima nel corso dei successivi 1d6 giorni. Quando ha completato quel procedimento, il marrash appena nato sorge nel cadavere ricostituito della vittima, che assume la forma di un marrash.

Come molti esseri dei piani esterni, i marrashi non sono servitori consenzienti degli evocatori. Un marrash costretto a servire un mortale tenta di usare la sua freccia taklif contro il suo padrone senza che quest'ultimo lo sappia, nella speranza che il marrash appena nato liberi il suo genitore dalla costrizione.

I marrashi parlano Comune e Infernale.

COMBATTIMENTO

I marrashi si considerano deboli e vulnerabili a terra, quindi si levano in volo tutte le volte che è possibile.

Malattia (Str): Qualsiasi creatura colpita da una freccia di malattia di un marrash deve effettuare con

successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 14) o contrarre una versione dei piani esterni e più virulenta della febbre lurida. Il periodo di incubazione è di 1d3 giorni, e la malattia infligge 1d3 danni alla Destrezza e 1d3 danni alla Costituzione (vedi la sezione sulle malattie nella *Guida del DUNGEON MASTER*). Ogni giorno successivo in cui la malattia continua, la creatura infetta deve anche superare un secondo tiro salvezza sulla Tempra (CD 14) oppure 1 danno ognuno dei danni alla Destrezza e alla Costituzione di quel giorno diventa invece risucchio di 1 punto di Costituzione.

Doppio tiro con l'arco (Str): In battaglia, un marrash volante impugna il suo arco lungo con i piedi muniti di speroni e tende la corda con entrambe le mani. Questa insolita tecnica gli permette di tirare due frecce quasi simultaneamente con il più alto bonus di attacco come azione di attacco completo.

Freccia taklif: Qualsiasi creatura colpita da una freccia taklif deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 14) o contrarre una malattia simile alla variante marrash della febbre lurida (vedi "Malattia", sopra), il periodo di incubazione è di 1 giorno, e la malattia infligge 1d3 danni alla Destrezza e 1d3 danni alla Costituzione (vedi la sezione sulle malattie nella *Guida del DUNGEON MASTER*). Tuttavia, una creatura che fallisce un qualsiasi tiro salvezza sulla Tempra dopo la sua infezione iniziale muore istantaneamente, e né *rianimare morti* né *resurrezione* le possono ridare vita. Il cadavere risorge come nuovo marrash 1d6 giorni dopo.

Protezione dalle frecce (Mag): Un marrash può usare *protezione dalle frecce*, come per l'incantesimo, a volontà. 10° livello dell'incantatore.

Tratti degli esterni: Un marrash ha scurovisione (raggio di azione 18 metri). Non può essere rianimato né resuscitato.

Olfatto acuto (Str): Un marrash può individuare nemici che si avvicinano, scovare nemici nascosti e seguire le tracce grazie al senso dell'olfatto.



MASTINO OSSERVATORE

Bestia magica Grande

Dadi Vita: 10d10+30 (85 pf)

Iniziativa: +5

Velocità: 15 m

CA: 15 (-1 taglia, +1 Des, +5 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 14

Attacchi: Morso +13 in mischia

Danni: Morso 2d6+6

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

Attacchi speciali: Afferrare migliorato, attacco stradicante

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, morso etereo, visione crepuscolare, olfatto acuto, visione del vero

Tirisalvezza: Temp +10, Rifl +8, Vol +6

Caratteristiche: For 19, Des 13, Cos 17, Int 6, Sag 12, Car 12

Abilità: Ascoltare +9, Conoscenza delle Terre Selvagge +5, Osservare +8*, Saltare +9

Talenti: Iniziativa Migliorata, Sensi Acuti, Volontà di Ferro

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno freddo o temperato

Organizzazione: Solitario o branco (5-20)

Grado di Sfida: 8

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Generalmente neutrale

Avanzamento: 11-15 DV (Grande); 16-30 DV (Enorme)

I mastini osservatori sono feroci predatori nativi delle aree artiche e subartiche del Piano Materiale. Questi imponenti canidi muscolosi hanno una certa predilezione per la carne eterea, e la ricercano con zelo, spesso trascurando più facili prede del Piano Materiale in favore di una battuta di caccia sul Piano Etereo.

Un mastino osservatore assomiglia a un tremendo lupo crudele con un'arruffata pelliccia nera ed enormi zampe. Ha una testa grande con un muso corto e piatto, e i denti brillano di una perlacea luce blu. Il tipico mastino osservatore è lungo 2,4 metri e pesa 315 kg.

I mastini osservatori parlano il Comune.



COMBATTIMENTO

I mastini osservatori sono temerari carnivori aggressivi che di solito cacciano in grossi branchi, circondando le prede per evitare che scappino, e poi avvicinandosi per ucciderle. Siccome le prede eterree sono più difficili da catturare rispetto alle creature del Piano Materiale, i mastini attaccano sempre con rapidità e le trattengono con le mandibole.

Afferrare migliorato (Str): Se un mastino osservatore colpisce un avversario che è almeno una categoria di taglia più piccolo di lui con un attacco col morso, infligge danni normali e tenta di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità (bonus di lotta +18). Se riesce a trattenere una creatura eterea,

può tentare un attacco torcente nel round successivo.

In alternativa, il mastino osservatore ha l'opzione di svolgere la lotta normalmente o semplicemente usare le mandibole per trattenere l'avversario (penalità di -20 alla prova di lotta, ma il mastino osservatore non

è considerato

in lotta). In entrambi i

casi, per ogni prova di lotta che effettua con successo nei round successivi infligge automaticamente danni da morso.

Attacco sradicante (Sop): Un mastino osservatore può sradicare un avversario afferrato trattenendolo sul Piano Materiale effettuando con successo una prova di lotta (bonus di lotta +18). Un avversario sradicato è quindi intrappolato sul Piano Materiale a meno che non abbia i mezzi per ritornare sul Piano Etereo.

Morso etereo (Sop): I denti di un mastino osservatore hanno caratteristiche simili a quelle di un'arma con tocco fantasma, così da permettergli di mordere creature eterree e negare le normali probabilità di mancare il bersaglio per qualsiasi attacco contro una creatura incorporea.

Olfatto acuto (Str): Un mastino osservatore può individuare nemici che si avvicinano, scovare nemici nascosti e seguire le tracce grazie al senso dell'olfatto.

Visione del vero (Sop): Questa capacità funziona come l'incantesimo *visione del vero* (16° livello dell'incantatore), con la differenza che è sempre attiva.

Abilità: *Un mastino osservatore riceve un bonus razziale di +5 alle prove di Osservare quando caccia creature che sono sul Piano Etereo.



MASTODONTE GRIZZLY

Bestia Enorme

Dadi Vita: 15d10+90 (172 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 12 m

CA: 16 (-2 taglia, +8 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 16

Attacchi: Schianto +21 in mischia e 2 pestate +16 in mischia, o incornata +21 in mischia

Danni: Schianto 2d6+12, pestata 2d6+6, incornata 4d8+12

Faccia/Portata: 3 m per 6 m/3 m

Attacchi speciali: Travolgere 4d8+18

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, visione crepuscolare, olfatto acuto

Tiri salvezza: Temp +15, Rifl +9, Vol +7

Caratteristiche: For 35, Des 10, Cos 23, Int 2, Sag 15, Car 7
Abilità: Ascoltare +10, Osservare +9

Clima/Terreno: Colline e foreste fredde e temperate
Organizzazione: Solitario o mandria (6-30)
Grado di Sfida: 13
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 16-21 DV (Enorme); 22-45 DV (Mastodontico)

Questi cugini degli elefanti più grandi e più imprevedibili vivono nelle terre artiche e subartiche. La grande forza e resistenza fisica di questi erbivori tremendi li rende decisamente desiderabili per i giganti, che li catturano e li addomesticano per usarli come cavalcature e bestie da soma.

Sospettosi e ostili per natura, i mastodonti grizzly sono particolarmente protettivi nei confronti dei piccoli e dei terreni in cui trovano cibo. Non esitano mai a scacciare gli intrusi, pestando sotto i piedi chiunque sia così incauto da insistere. I mastodonti grizzly sono tra le creature viventi più aggressive quando si tratta di difendere i propri territori da altri gruppi di mastodonti o di grandi erbivori e di proteggere le loro compagne e i cuccioli da predatori di ogni specie. Più di una creatura affamata che pensava di potersi mangiare un mastodonte grizzly giovane ha imparato un'aspra lezione dalle zanne affilate e dalle pestate di parecchi adulti furiosi.

Un mastodonte grizzly è un'irsuta creatura elefantina coperta da una pelliccia grigia, marrone o nera. Viene chiamato grizzly a causa dei peli grigi sparsi su tutta la pelliccia, come quella di un orso grizzly. A differenza di un elefante, un mastodonte grizzly ha due paia di zanne d'avorio. Il tipico esemplare adulto è alto 6 metri e pesa 9.900 kg.

COMBATTIMENTO

In combattimento, i mastodonti grizzly compiono attacchi di incornata con le quattro zanne, poi travolgono gli avversari calpestandoli. Preferiscono attaccare in gruppi, ma non mostrano alcuna paura neanche quando sono in inferiorità numerica, se è in ballo la sicurezza dei loro piccoli.

Travolgere (Str): Come azione standard, un mastodonte grizzly può travolgere gli avversari almeno di una categoria di taglia più piccoli di lui. Questo attacco infligge 4d8+18 danni contundenti. Un avversario travolto può tentare un attacco di opportunità con una penalità di -4 o un tiro salvezza sui Riflessi (CD 29) per dimezzare i danni.

Olfatto acuto (Str): Un mastodonte grizzly può individuare nemici che si avvicinano, scovare nemici nascosti e seguire le tracce grazie al senso dell'olfatto.



MEENLOCK

Aberrazione Minuscola

Dadi Vita: 4d8 (18 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 6 m
CA: 13 (+2 taglia, +1 Des), contatto 13, colto alla sprovvista 12
Attacchi: 2 artigli +3 in mischia
Danni: Artiglio 1d2-2
Faccia/Portata: 75 cm per 75 cm/0 cm
Attacchi speciali: Aura di paura, trasformazione meenlock, paralisi, squartare mente
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, porta dimensionale, telepatia
Tiri salvezza: Temp +1, Rifl +2, Vol +5
Caratteristiche: For 6, Des 13, Cos 10, Int 11, Sag 12, Car 15
Abilità: Ascoltare +5, Conoscenza delle Terre Selvagge +8, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +16, Osservare +4
Talenti: Seguire Tracce (B)

Clima/Terreno: Qualsiasi sotterraneo, foreste temperate
Organizzazione: Nidiata (3-5)
Grado di Sfida: 3
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre legale malvagio
Avanzamento: 5-6 DV (Minuscolo); 7-8 DV (Piccolo)

Queste terrificanti creature meschine un tempo erano umanii, nani, elfi, gnomi e halfling. Attraverso indescrivibili torture sono state trasformate in atroci creature sconosciute come meenlock. Ora loro stessi svolgono il sinistro lavoro dei loro antenati, rapendo viaggiatori e avventurieri e infliggendo loro le stesse metamorfosi da incubo.

Un meenlock è una grottesca parodia contorta di una creatura umanoide. È alto 60 cm, ma il corpo è ricurvo e deforme, facendogli così trascinare per terra gli artigli uncinati che gli servono come mani. La pelle è coperta da irte spine e ulcere doloranti.

I meenlock rifuggono la luce, quindi scavano tane nelle profondità al di sotto di remote foreste. Spesso creano vasti labirinti di tunnel che collegano caverne sotterranee, in modo da poter viaggiare per grandi distanze senza doversi avventurare in superficie. Gli ingressi alle tane dei meenlock sono camuffati in modo esperto e sigillati con pietre piatte. Se le creature scoprono che qualcuno si è intrufolato in uno dei loro ingressi, rintracciano e catturano gli intrusi per proteggere i loro segreti.

I meenlock comunicano interamente mediante la telepatia. Possono anche grugnire o produrre schiocchi, ma questi suoni non costitui-

MEENLOCK

scono un linguaggio. Di tanto in tanto le creature agiscono come se stessero parlando allo scopo di nascondere la loro capacità telepatica ai nemici.

COMBATTIMENTO

I meenlock combattono se costretti a farlo, ma sono deboli combattenti. Preferiscono eliminare i membri di un gruppo uno alla volta nel corso di un lungo periodo. Il primo attacco che generalmente sferrano contro il bersaglio designato è un lento assalto mentale (vedi "Squartare mente", sotto). Alcuni meenlock sono rinomati per aver pedinato e infastidito le loro vittime in questo modo per giorni.

Aura di paura (Str): Come azione gratuita, un meenlock può produrre un effetto di paura in un'esplosione con raggio di 9 metri, centrata su di sé. Qualsiasi creatura all'interno dell'area che fallisca un tiro salvezza sulla Volontà (CD 14) va in stato catatonico per la paura per 1d4+4 round. Durante questo periodo, si arrotola come una palla, abbraccia le proprie ginocchia o semplicemente rimane fermo in piedi, tremando e fissando con sguardo vitreo. Qualsiasi creatura che effettui con successo il tiro salvezza contro l'effetto non può più essere influenzata dall'aura di paura di quel meenlock per 24 ore.

Trasformazione meenlock (Sop): I meenlock trascinano le vittime nelle loro tane e le legano per evitare che scappino prima di iniziare la trasformazione. (Una creatura prigioniera potrebbe essere in grado di liberarsi dai lacci con cui è legata e aprirsi una via di fuga combattendo, ma le probabilità le sono decisamente avverse, in particolare poiché l'altezza dei tunnel labirintici in una tana di meenlock costringe una creatura Media a strisciare in ginocchio.) Poi tre o più di essi si riuniscono intorno per toccare ogni umanoide o umanoide mostruoso indifeso. Dopo 1d6 ore di questo contatto fisico con i meenlock, tutti i punteggi di caratteristica del soggetto scendono a 1 (ad eccezione di quelli che non siano già a 0), riducendolo in uno sbavante stato indifeso (senza tiro salvezza). Un incantesimo *guarigione o ristorare superiore* a questo punto riportano la creatura al normale. In altre 1d6 ore, la trasformazione viene completata; il soggetto diventa per sempre un meenlock, perdendo tutte le sue precedenti classi e capacità. A questo punto, solo un incantesimo *desiderio o miracolo* può riportare la vittima alla normalità.

Paralisi (Str): Qualsiasi creatura colpita dall'artiglio di un meenlock deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 14) o essere paralizzata per 3d6 round. I meenlock sfruttano questo lasso di tempo per legare la creatura paralizzata. Una volta legato, un umano tipico può essere trasportato da tre meenlock.

Squartare niente (Sop): Un meenlock può proiettare pensieri e suggestioni nella mente di una singola creatura entro 90 metri. Questi pensieri di solito sono tali da provocare paranoia: immagini di mostri che pedinano o di occhi che scrutano, e la sensazione di essere seguiti, osservati o valutati. Il bersaglio di questa allucinazione di influenza mentale deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà (CD 14) o subire 1d4 danni alla Saggezza. Una volta che un meenlock ha usato questa capacità, deve aspettare 1d4 round prima di poterlo rifare.

Porta dimensionale (Sop): Una volta ogni 2 round, un meenlock può produrre un effetto come quello di un incantesimo *porta dimensionale*, con la differenza che il raggio di azione è solo di 18 metri e non ha peso aggiuntivo che può essere trasportato.

Telepatia (Sop): Un meenlock può comunicare telepaticamente con qualsiasi altra creatura che abbia un linguaggio. Questa forma di comunicazione ha un raggio di azione di 90 metri.

MEGALODONTE

Bestia Mastodontica (Acquatico)

Dadi Vita: 24dl0+168 (300 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: Nuotare 36 m

CA: 20 (-4 taglia, +2 Des, +12 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 18

Attacchi: Morso +24 in mischia

Danni: Morso 4d6+1S

Faccia/Portata: 6 m per 12 m/3 m

Attacchi speciali: Afferrare migliorato, ingoiare

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, olfatto affinato, visione crepuscolare

Tiri salvezza: Temp +21, Rifl +16, Vol +9

Caratteristiche: For 31, Des 15, Cos 24, Int 1, Sag 12, Car 10

Abilità: Ascoltare +6, Osservare +6, Nascondersi -10, Nuotare +18

Clima/Terreno: Qualsiasi acquatico

Organizzazione: Solitario o sciame (5-20)

Grado di Sfida: 11

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 25-48 DV (Mastodontico); 49-72 DV (Colossale)

Uno dei più grandi predatori del mondo, un megalodonte mostra deferenza verso i draghi e poco altro. Abbastanza grande da divorare una balena intera, il megalodonte popola gli incubi anche dei marinai più incalliti.

Un megalodonte di norma è lungo da 16,5 a 19,5 metri, e pesa tra le 10 e le 60 tonnellate. Dicerie di singoli megalodonti che hanno raggiunto una lunghezza tra 24 e 27 metri non riscontrato alcuna conferma.



COMBATTIMENTO

I megalodonti attaccano qualunque cosa percepiscano come commestibile: compresi l'un l'altro. Possono saltare fuori dall'acqua fino a un'altezza di 12 metri per afferrare roc e piccoli draghi che volano bassi. Mordono con le potenti mandibole e possono ingoiare piccole creature.

Afferrare migliorato (Str): Se un megalodonte colpisce un avversario che è almeno una categoria di taglia più piccolo di lui con un attacco col morso, infligge danni normali e tenta di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità (bonus di lotta +40). Se riesce a trattenere, può tentare di ingoiare nello stesso round. In alternativa, il megalodonte ha l'opzione di svolgere la lotta normalmente o semplicemente usare le mandibole per trattenere l'avversario (penalità di -20 alla prova di lotta, ma il megalodonte non è considerato in lotta). In entrambi i casi, per ogni prova di lotta che effettua con successo nei round successivi infligge automaticamente danni da morso.

Ingoiare (Str): Un megalodonte può ingoiare una singola creatura che sia almeno una categoria di taglia più piccola di lui effettuando con successo una prova di lotta (bonus di lotta +40), purché abbia già quell'avversario nella bocca (vedi "Afferrare migliorato", sopra). Una volta all'interno del megalodonte, l'avversario subisce 2d8+10 danni contundenti più 1d8+4 danni da acido per round dall'esofago del megalodonte. Una prova di lotta effettuata con successo permette alla creatura ingoiata di arrampicarsi fuori dall'esofago e di ritornare nelle fauci del mostro, dove un'altra prova di lotta riuscita è necessaria per liberarsi. In alternativa, una creatura ingoiata può tentare di aprirsi una strada con gli artigli oppure con un'arma leggera perforante o tagliente. Infliggendo almeno 25 danni all'esofago (CA 20) in questo modo crea un'apertura abbastanza grande da permetterle di fuggire. Una volta che è uscita una singola creatura ingoiata, gli spasmi muscolari richiudono il buco; quindi, un altro avversario ingoiato deve farsi anche lui strada per conto suo. L'esofago del megalodonte può contenere 2 avversari Enormi, 8 Grandi, 32 Medi o 128 Piccoli o inferiori.

Olfatto affinato (Str): Un megalodonte può notare le creature grazie all'olfatto acuto in un raggio di 54 metri e individuare sangue nell'acqua fino a una distanza di 1,6 km.

MEGAPEDE

Parassita Colossale

Dadi Vita: 32d8+256 (400 pf)

Iniziativa: -2

Velocità: 24 m, scavare 6 m

CA: 18 (-8 taglia, -2 Des, +18 naturale), contatto 0, colto alla sprovvista 18

Attacchi: 5 speroni da tentacolo +32 in mischia, o morso +32 in mischia

Danni: Sperone da tentacolo 2d8+16, morso 4d6+16 più veleno

Faccia/Portata: 4,5 m per 30 m/3 m

Attacchi speciali: Veleno

Qualità speciali: RD 25/+5, RI 31, percezione tellurica,

tratti dei parassiti

Tiri salvezza: Temp +26, Rifl +8, Vol +11

Caratteristiche: For 43, Des 7, Cos 27, Int -, Sag 12, Car 4

Abilità: Ascoltare +10, Osservare +7

Clima/Terreno: Deserti caldi

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 20

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 33-64 DV (Colossale)

Veri terrore del deserto, i megapedi vagano costantemente tra le dune e le distese di sabbia in cerca di cibo. Il deserto offre ben poco rifugio alle creature che fuggono da questi enormi predatori.

Un megapede ha l'aspetto di un enorme millepiedi con un lungo corpo segmentato e centinaia di paia di zampe. Il robusto corpo bulboso è coperto da fitte setole arancioni e marroni. Le tremende mandibole della creatura si contraggono involontariamente quando percepisce la presenza di una preda. Un megapede può crescere fino a una lunghezza di più di 30 metri.

COMBATTIMENTO

I megapedi attendono immobili appena sotto alla superficie sabbiosa del deserto, assalendo le creature che passano troppo vicino. In uno scontro, un megapede di solito squarta il nemico con cinque crudeli attacchi con gli artigli per ogni round. Conserva il suo morso velenoso per i nemici che si dimostrano particolarmente intimidatori.

Veleno (Str): Un megapede rilascia veleno (tiro salvezza sulla Tempra CD 44) con ogni attacco col morso compiuto con successo. I danni iniziali e secondari sono gli stessi (2d6 danni alla Costituzione e risucchio di 1d4 punti di Destrezza).

Percezione tellurica (Str): Un megapede può percepire automaticamente la posizione di qualsiasi cosa entro 36 metri che sia a contatto col terreno.

Tratti dei parassiti: Un megapede è immune a tutti gli effetti di influenza mentale (charme, compulsioni, allucinazioni, trame ed effetti sul morale). Ha anche scurovisione (raggio di azione di 18 metri).

MELMA D'OSSA

Melma Mastodontica

Dadi Vita: 20d10+210 (320 pf)

Iniziativa: -5

Velocità: 6 m

CA: 1 (-4 taglia, -5 Des), contatto 1, colto alla sprovvista 1

Attacchi: 2 schianti +26 in mischia

Danni: Schianto 2d8+15 più risucchio di caratteristica più ferimento

Faccia/Portata: 9 m per 9 m/4,5 m

Attacchi speciali: Risucchio di caratteristica, incorporare ossa, avvolgere, ferimento

Qualità speciali: Vista cieca 18 m, RD 30/+5, tratti delle melme, RI 32

Tiri salvezza: Temp +15, Rifl +1, Vol +1

Caratteristiche: For 40, Des 1, Cos 28, Int -, Sag 1, Car 1

Clima/Terreno: Qualsiasi sotterraneo

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 21

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 21-30 DV (Mastodontico); 31-60 DV (Colossale)

Le melme d'ossa strisciano sul terreno, alla ricerca di ossa. Queste disgustose creature sono chiamate "cimiteri ambulanti" a causa di tutte le ossa sospese nei loro corpi.

Una melma d'ossa sembra una immensa massa ondeggiante di sostanza molle del colore delle ossa sbiancate. Frammentate protuberanze ossee spuntano dalla massa del mostro qua e là, e altre ossa in vari stadi di digestione sono sospese all'interno del suo corpo traslucido. Una melma d'ossa di solito mantiene una forma vagamente sferica, misura più di 9 metri di diametro e pesa più di 18.000 kg, anche se può alterare la propria forma per scorrere attraverso uno spazio di 1,5 metri per 1,5 metri. Siccome le ossa che contiene forniscono alla sua forma amorfa un sostegno più compatto di quanto non abbia una tipica melma, la melma d'ossa impiega 1 round per stringersi e passare attraverso un'apertura troppo stretta per le sue normali dimensioni.

COMBATTIMENTO

Una melma d'ossa attacca sfruttando i suoi schianti contro gli avversari o rotolandovi sopra. Tenta di avvolgere gli avversari ogni volta che è possibile, così da poter usare la capacità di incorporare ossa. Gli attacchi di una melma d'ossa provocano anche ferite sanguinanti.

Risucchio di caratteristica (Str): Un attacco di schianto

messo a segno da una melma d'ossa assorbe una parte della struttura ossea della vittima. Qualsiasi colpo in mischia infligge il risucchio di 1d6 punti di Forza, 1d6 punti di Destrezza e 1d6 punti di Costituzione. Con un colpo critico, risucchia il doppio di quella quantità da ogni punteggio influenzato. Una melma d'ossa guarisce 5 danni che ha subito (10 con un colpo critico) ogniqualvolta risucchia una caratteristica. Se la quantità di danni guariti è maggiore dei danni che la creatura ha subito, guadagna qualsiasi eccesso come punti ferita temporanei per 1 ora.

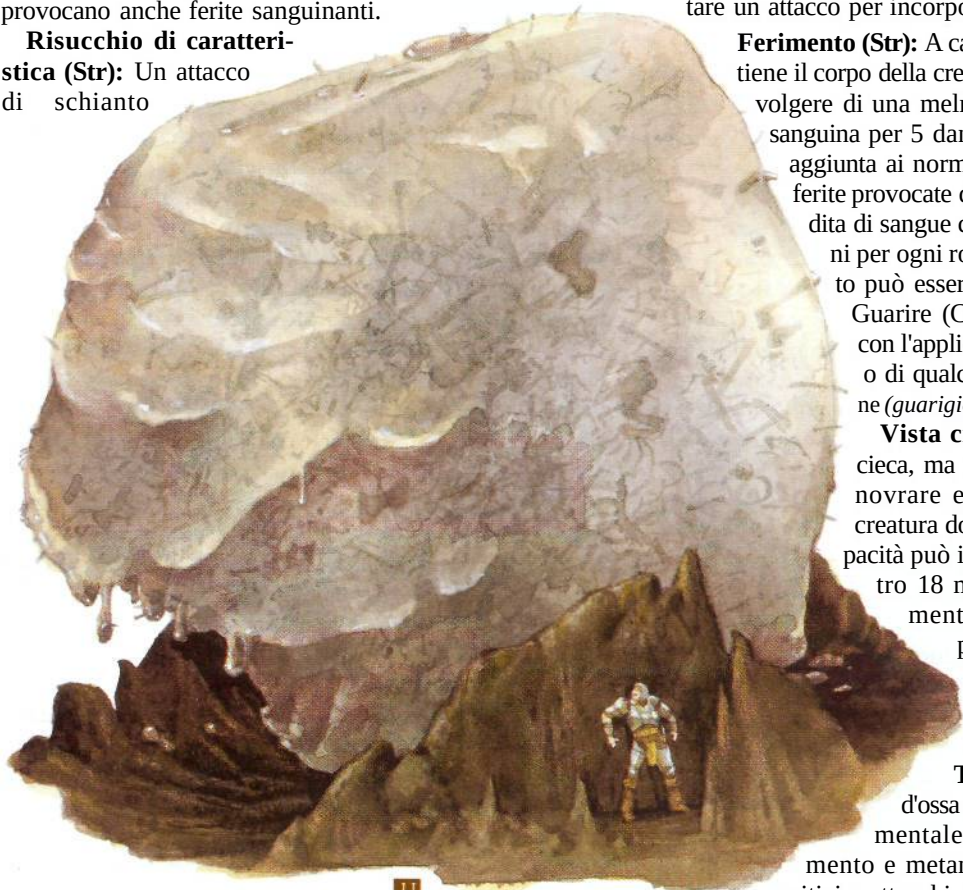
Incorporare ossa (Str): Una volta per round, una melma d'ossa può tentare di assorbire lo scheletro di una creatura avvolta nella sua massa, estraendo le ossa attraverso la carne. La vittima deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 35) o morire. Dopo 1d3 round, la melma d'ossa lascia dietro di sé le parti carnose della vittima e qualsiasi tesoro che trasportava.

Avvolgere (Str): Una melma d'ossa può semplicemente rotolare sopra creature di taglia Enorme o inferiore come azione standard. Questo attacco coinvolge tutti gli avversari che il corpo della creatura può ricoprire. Ogni bersaglio può effettuare un attacco di opportunità contro la melma d'ossa oppure un tiro salvezza sui Riflessi (CD 35) per evitare di essere avvolto. Un tiro salvezza effettuato con successo indica che il bersaglio è stato spinto indietro o di lato (a scelta del bersaglio) mentre la melma si sposta in avanti. Una melma d'ossa non può compiere un attacco di schianto durante un round in cui tenta di avvolgere, ma ogni creatura avvolta è considerata in lotta e intrappolata all'interno del corpo della melma d'ossa. Una tale creatura subisce automaticamente danni da schianto, risucchio di caratteristica e danni da ferimento quando viene avvolta e in ogni round successivo in cui rimane intrappolata. Nel round successivo a quello in cui avvolge, la melma d'ossa può tentare un attacco per incorporare ossa.

Ferimento (Str): A causa dei frammenti d'ossa che contiene il corpo della creatura, l'attacco di schianto o di avvolgere di una melma d'ossa provoca una ferita che sanguina per 5 danni per ogni round successivo, in aggiunta ai normali danni dell'attacco. Molteplici ferite provocate dalla creatura risultano in una perdita di sangue cumulativa (due ferite per 10 danni per ogni round, e così via). Il sanguinamento può essere fermato solo con una prova di Guarire (CD 15) effettuata con successo o con l'applicazione di un incantesimo *curare* o di qualche altro incantesimo di guarigione (*guarigione*, *cerchio di guarigione* e simili).

Vista cieca (Str): Una melma d'ossa è cieca, ma la vista cieca le permette di manovrare e combattere bene quanto una creatura dotata di vista. Mediante questa capacità può individuare oggetti e creature entro 18 metri. La melma d'ossa generalmente non ha bisogno di effettuare prove di Ascoltare o Osservare per notare le creature entro il raggio di azione della sua vista cieca.

Tratti delle melme: Una melma d'ossa è immune a effetti di influenza mentale, veleni, *sonno*, paralisi, stordimento e metamorfosi. Non è soggetta a colpi critici o attacchi ai fianchi.



MEZZO-IMMONDO DURZAGON

Esterno Medio (Legale, Malvagio)

Dadi Vita: 5d8+10 (32 pf)

Iniziativa: +6

Velocità: 9 m

CA: 13 (+2 Des, +1 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 11

Attacchi: 2 artigli +7 in mischia e morso +2 in mischia e barba +2 in mischia

Danni: Artiglio 1d6+2, morso 1d6+1, barba 1d3+1 più veleno

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

Attacchi speciali: Barba, veleno, capacità magiche

Qualità speciali: Resistenza all'acido 20, resistenza al freddo 20, scurovisione 36 metri, RD 10/+1, tratti dei duergar, resistenza all'elettricità 20, resistenza al fuoco 20, immunità, sensibilità alla luce, tratti degli esterni, RI 15

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

Caratteristiche: For 15, Des 14, Cos 15, Int 14, Sag 11, Car 8

Abilità: Ascoltare +11, Cercare +10, Diplomazia +3, Muoversi Silenziosamente +14, Osservare +11, Percepire Ingianni +8, Valutare +10

Talenti: Attacco Poderoso, Iniziativa Migliorata, Sensi Acuti (B)

Clima/Terreno: Qualsiasi sotterraneo

Organizzazione: Solitario, gruppo (1 più 2-4 duergar), squadra (1 più 11-20 duergar) o clan (1 più 30-100 duergar)

Grado di Sfida: 4

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Generalmente legale malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio

Un durzagon è il risultato di segreti incroci di razze tra un diavolo e un duergar inconsapevole. Di tanto in tanto, potenti diavoli camuffati da nani grigi si infiltrano nella società dei duergar, alla ricerca delle migliori compagne che possano dare vita a bambini durzagon. Molti duergar sono inconsapevoli di aver attirato l'attenzione di forze diaboliche. La nascita di un mezzo-immondo durzagon è motivo di grandi celebrazioni nei reami infernali.

Un durzagon è leggermente più alto e più magro di un nano grigio, raggiungendo di solito un'altezza di quasi 1,5 metri. Il mezzo-immondo è calvo ma ostenta un'ispida barba grigia sfumata con strisce rosse. La pelle color ruggine irradia un calore palpabile, e le dita terminano con artigli crudelmente affilati.

I durzagon parlano il Nanico e il Sottocomune. Quelli che apprendono dei loro antenati diabolici parlano anche l'In-female.

COMBATTIMENTO

Sebbene i durzagon amino il combattimento fisico, generalmente preferiscono utilizzare le loro capacità magiche da dietro la protezione di guardie duergar. In mischia, i durzagon non mostrano alcuna paura; preferiscono combattere fino alla morte piuttosto che sottomettersi a un nemico.

Barba (Str): Se un durzagon colpisce un singolo avversario con entrambi gli attacchi con gli artigli, colpisce anche automaticamente con la barba.

Veleno (Str): Il veleno di un durzagon (tiro salvezza sulla Tempra CD 14) è un fluido solforico rilasciato con ogni attacco con la barba compiuto con successo. I danni iniziali sono 1d4 danni alla Forza e i danni secondari sono il rischio di 1d2 punti di Forza.

Capacità magiche: 3 volte al giorno - *oscurità*; 1 volta al giorno - *dissacrare*, *influenza sacrilega*, *ingrandire* (solo se stesso), *invisibilità*. 10° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 9 + livello dell'incantesimo.

Tratti dei duergar: Un durzagon ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire contro orchi e goblinoidi, un bonus di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà contro incantesimi e capacità magiche e un bonus per schivare di +4 contro i giganti. Ha anche esperto minatore (bonus razziale di +2 alle prove per notare insoliti lavori in muratura; intuire la profondità).

Immunità (Str): Un durzagon è immune a paralisi, allucinazioni e veleni.

Sensibilità alla luce: L'esposizione alla luce intensa (come la luce solare o un incantesimo *luce diurna*) impone una penalità di circostanza di -2 ai tiri per colpire di un durzagon.

Tratti degli esterni: Un durzagon non può essere rianimato né resuscitato.

Abilità: Un durzagon ottiene un bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente e un bonus razziale di +1 alle prove di Ascoltare e Osservare.

SOCIETÀ DEI DURZAGON

I durzagon quasi sempre assumono posizioni di comando nella società dei duergar e una grande città duergar potrebbe avere parecchi residenti durzagon. I nani grigi riveriscono queste creature come capi potenti. I durzagon compiono notevoli sforzi per mantenere le conoscenze dei loro poteri segreti per i loro nemici e i loro alleati.

PERSONAGGI DURZAGON

La classe preferita di un durzagon è il chierico. Come i duergar, molti durzagon venerano la crudele divinità nanica, **Laduguer**. I durzagon chierici possono scegliere due dei seguenti domini: Legge, Magia, Male e Protezione, il livello effettivo del personaggio (LEP) di un PG durzagon è pari al suo livello di classe +7; quindi, un durzagon chierico di 1° livello ha un LEP di 8 ed è l'equivalente di un personaggio di 8° livello.



	Miconide lavoratore giovane Vegetale Minuscolo	Miconide lavoratore comune Vegetale Piccolo	Miconide lavoratore anziano Vegetale Medio
Dadi Vita:	Id8(4pf) -	2d8+2(11pf)	3d8+3 (16 pf)
Iniziativa:	+2	+2	+1
Velocità:	6 m	6 m	6 m
CA:	14 (+2 taglia, +2 Des), contatto 14, colto alla sprovvista 12	13 (+1 taglia, +2 Des), contatto 13, colto alla sprovvista 11	12 (+1 Des, +1 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 11
Attacchi:	2 schianti +1 in mischia	2 schianti +2 in mischia	2 schianti +3 in mischia, o spore +3 contatto a distanza
Danni:	Schianto Id3-1	Schianto Id4	Schianto Idé+1
Faccia/Portata:	75 cm per 75 cm/0 cm	1,5 m per 1,5 m/1,5 m	1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali:	—	—	Spore
Qualità speciali:	Tratti dei vegetali, spore	Tratti dei vegetali, spore	Tratti dei vegetali, spore
Tiri salvezza:	Temp +2, Rifl +2, Vol +1	Temp +4, Rifl +2, Vol +1	Temp +4, Rifl +2, Vol +3
Caratteristiche:	For 8, Des 15, Cos 11, Int 9, Sag 12, Car 12	For 11, Des 14, Cos 12, Int 10, Sag 13, Car 13	For 12, Des 13, Cos 13, Int 10, Sag 15, Car 14
Abilità:	Artigianato (uno qualsiasi) +2, Ascoltare +6, Conoscenza delle Terre Selvagge +4, Conoscenze (natura) +2, Muoversi Silenziosamente +5, Nascondersi +13, Osservare +6, Percepire Inganni +4, Professione (contadino) +4	Artigianato (uno qualsiasi) +4, Ascoltare +6, Conoscenza delle Terre Selvagge +5, Conoscenze (natura) +4, Muoversi Silenziosamente +5, Nascondersi +10, Osservare +6, Percepire Inganni +4, Professione (contadino) +5	Artigianato (uno qualsiasi) +4, Ascoltare +8, Conoscenza delle Terre Selvagge +6, Conoscenze (natura) +4, Muoversi Silenziosamente +4, Nascondersi +5, Osservare +8, Percepire Inganni +5, Professione (contadino) +6
Talenti:	Sensi Acuti	Sensi Acuti	Sensi Acuti
Clima/Terreno:	Sotterraneo	Sotterraneo	Sotterraneo
Organizzazione:	Solitario, coppia o banda (3-5)	Solitario, coppia o banda (3-5)	Solitario, coppia o banda (3-5)
Grado di Sfida:	1/2	1	2
Tesoro:	Nessuno	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Generalmente legale neutrale	Generalmente legale neutrale	Generalmente legale neutrale
Avanzamento:	—	—	—

Questi intelligenti funghi nobili sono tra le più insolite creature che vivono nelle profondità sotterranee. I miconidi (chiamati anche fungoidi) sono gentili, tranquilli, timidi e premurosi. Guardano sempre gli estranei con diffidenza poiché presumono che tutti gli stranieri siano distruttivi e violenti. Per assicurarsi di poter vivere in pace, generalmente costruiscono le loro case lontano dai sentieri sotterranei più comunemente battuti.

Un miconide può essere alto tra i 60 cm e i 3,6 metri. Le principali caratteristiche fisiche che lo contraddistinguono da altri funghi velenosi giganti sono gli arti: la parte inferiore del tronco si divide a formare due gambe, e due braccia pendono da appena sotto alla "cappella". Ha anche due occhi nella cappella, che sono perfettamente nascosti quando li chiude. Le mani sembrano avere un numero causale di dita e pollici. Ogni tanto, salta fuori un individuo con più di due braccia o gambe.

Un miconide vive per circa ventiquattro anni. Quando è appena nato, un infante sembra un gigantesco fungo velenoso. A quattro anni, raggiunge l'età adulta e diventa mobile. Poi, il suo aspetto cambia molto poco man mano che invecchia.

COMBATTIMENTO

I fungoidi si nascondono agli stranieri e combattono solo come ultima risorsa. Quando costretto allo scontro, un miconide rilascia spore come attacco a distanza o sfrutta i suoi schianti in mischia.

Spore (Str): Come azione standard, un miconide può ri-

lasciare una nube di spore. Queste spore sono di parecchie varietà differenti, come descritto sotto. Man mano che entra in ogni nuovo stadio di vita (aumentando i suoi Dadi Vita di 1), un miconide ottiene una nuova varietà di spore ma non perde l'accesso alle varietà precedenti. Ogni tipo di spora può essere usato un numero di volte al giorno pari ai Dadi Vita del miconide. Per esempio, un miconide con 3 DV ha le prime tre spore (pericolo, riproduzione, rapporto) e può usare ogni varietà tre volte al giorno. Le spore possono essere rilasciate in una propagazione di 36 metri oppure in un raggio di 12 metri contro un singolo bersaglio, come indicato nelle descrizioni delle singole spore.

Pericolo: Queste spore avvertono tutti gli altri miconidi nell'area che c'è un pericolo nelle vicinanze. Vengono rilasciate in una propagazione di 36 metri.

Riproduzione: Queste spore alla fine germinano in nuovi miconidi infanti. Vengono rilasciate in una propagazione di 36 metri e non hanno effetti nocivi sui non miconidi.

Rapporto: I miconidi non parlano, ma queste spore li rendono capaci di stabilire una comunicazione telepatica tra di loro e con gli estranei. Un tiro salvezza sulla Tempra effettuato con successo (la CD varia; vedi le singole descrizioni) nega l'effetto, ma è innocuo. Il rapporto dura da 30 a 60 minuti con gli estranei, ma per 8 ore con altri miconidi. Le spore del rapporto possono essere rilasciate in una propagazione di 36 metri oppure in un raggio di 14 metri. Indipendentemente dall'area di rilascio, il raggio di azione della comunicazione è di 36 metri una volta che è stato stabilito il rapporto.

Pacificazione: Queste spore vengono rilasciate in un raggio

	Miconide guardiano Vegetale Medio	Miconide capocircolo Vegetale Grande	Miconide sovrano Vegetale Grande
Dadi Vita:	4d8+8 (26 pf)	5d8+15 (37 pf)	6d8+21 (48 pf)
Iniziativa:	+1	+1	+1
Velocità:	6 m	6 m	6 m
CA:	12 (+1 Des, +1 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 11	12 (-1 taglia, +1 Des, +2 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 11	12 (-1 taglia, +1 Des, +2 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 11
Attacchi:	2 schianti +5 in mischia, o spore +5 contatto a distanza	2 schianti +5 in mischia, o spore +6 contatto a distanza	2 schianti +7 in mischia, o spore +8 contatto a distanza
Danni:	Schianto 1d6+2	Schianto 1d8+3	Schianto 1d8+4
Faccia/Portata:	1,5 m per 1,5 m/1,5 m	1,5 m per 1,5 m/3 m	1,5 m per 1,5 m/3 m
Attacchi speciali:	Spore	Spore	Spore
Qualità speciali:	Tratti dei vegetali, spore	Tratti dei vegetali, spore	Tratti dei vegetali, mescere pozioni, spore
Tiri salvezza:	Temp +6, Rifl +2, Vol +3	Temp +7, Rifl +2, Vol +4	Temp +8, Rifl +3, Vol +5
Caratteristiche:	For 14, Des 12, Cos 15, Int 11, Sag 15, Car 14	For 16, Des 12, Cos 17, Int 11, Sag 16, Car 15	For 18, Des 12, Cos 17, Int 12, Sag 17, Car 17
Abilità:	Artigianato (uno qualsiasi) +4, Ascoltare +8, Conoscenza delle Terre Selvagge +6, Conoscenze (natura) +4, Intimidire +6, Muoversi Silenziosamente +4, Nascondersi +5, Osservare +8, Percepire Inganni +6, Professione (contadino) +6	Artigianato (uno qualsiasi) +4, Ascoltare +9, Conoscenza delle Terre Selvagge +7, Conoscenze (natura) +4, Diplomazia +4, Intimidire +6, Muoversi Silenziosamente +4, Nascondersi +1, Osservare +9, Percepire Inganni +8, Professione (contadino) +8	Artigianato (uno qualsiasi) +5, Ascoltare +9, Conoscenza delle Terre Selvagge +7, Conoscenze (natura) +5, Diplomazia +5, Intimidire +8, Muoversi Silenziosamente +4, Nascondersi +1, Osservare +9, Percepire Inganni +8, Professione (contadino) +8, Professione (erborista) +7
Talenti:	Sensi Acuti	Arma Focalizzata (spore), Sensi Acuti	Arma Focalizzata (spore), Mescere Pozioni (B), Robustezza, Sensi Acuti
Clima/Terreno:	Sotterraneo	Sotterraneo	Sotterraneo
Organizzazione:	Solitario, coppia, pattuglia (3-5) o squadra di lavoro (3-5 più 3-5 lavoratori)	Solitario, coppia, pattuglia (3-5), squadra di lavoro (3-5 più 3-5 lavoratori) o circolo (4 lavoratori giovani più lavoratori comuni, lavoratori anziani, guardiani e guardiani anziani per un totale di 20)	Tribù (3-10 circoli più 1 re e 5-10 zombi servitori)
Grado di Sfida:	4	6	7
Tesoro:	Nessuno	Nessuno	Nessuna moneta, nessun bene, oggetti standard (solo pozioni)
Allineamento:	Generalmente legale neutrale	Generalmente legale neutrale	Generalmente legale neutrale
Avanzamento:	—	—	7-12 DV (Grande); 13-18 DV (Enorme)

di 12 metri. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (la CD varia; vedi le singole descrizioni) o diventare passivo per 1 minuto. Essere passivi è simile all'essere frastornato, con la differenza che il bersaglio può compiere azioni parziali che non coinvolgono l'attaccare. Questo è un effetto di compulsione che influenza la mente.

Allucinazione: Queste spore vengono rilasciate in un raggio di 12 metri. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (la CD varia; vedi le singole descrizioni) o subire potenti stati di allucinazione che riproducono gli effetti di un incantesimo *confusione* per 1 ora.

Animazione: Solo il miconide sovrano ha accesso a queste spore. Quando rilasciate su un cadavere, le spore di animazione cominciano un processo che lo ricopre di funghi violacei. Dopo 1d4 giorni, il cadavere si rianima come servitore. Un servitore ha tutte le peculiarità di uno zombi della stessa taglia, tranne che mantiene il suo precedente tipo di

creatura e non può essere scacciato né in altro modo influenzato come un non morto. Nel corso di 1d6 settimane, un cadavere animato da un miconide lentamente deperisce. Alla fine di quel periodo semplicemente si disintegra diventando polvere.

Tratti dei vegetali (Str): Un miconide è immune a veleni, sonno, paralisi, stordimento e metamorfosi. Non è soggetto a colpi critici o effetti di influenza mentale. La creatura ha anche visione crepuscolare.

Abilità e talenti: Un miconide ottiene abilità e talenti come se fosse un folletto. Un miconide di qualsiasi tipo ha DVE come se fosse un vegetale Minuscolo.

LAVORATORI GIOVANI

Questi giovani hanno da quattro a otto anni. Assistono gli anziani nelle incombenze quotidiane e servono come prima linea di difesa del circolo.

Combattimento

I lavoratori giovani sono guerrieri inefficaci. Rilasciano le spore al primo segno di pericolo e si nascondono o si ritirano se minacciati. Se costretti a combattere, tendono a scagliarsi contro un singolo bersaglio tutti insieme. Siccome un lavoratore giovane ha una portata di 0 cm, deve entrare nello spazio di un avversario per compiere attacchi in mischia.

Spore (Str): I lavoratori giovani hanno accesso solo alle spore di pericolo.

LAVORATORE COMUNE

Questi miconidi hanno da otto a dodici anni. Sono la spina dorsale della comunità e possono eseguire una vasta gamma di lavori.

Combattimento

I lavoratori comuni sono guerrieri abbastanza competenti. Se avvertiti della presenza di un pericolo, di solito tentano di nascondersi e poi attaccano con un'imboscata oppure aspettano fino all'arrivo di miconidi più abili. Se sono disponibili questi rinforzi, i lavoratori comuni usano l'azione di aiutare un altro per assistere i loro superiori in combattimento.

Spore (Str): I lavoratori comuni hanno accesso sia alle spore di pericolo che di riproduzione.

LAVORATORE ANZIANO

Questi miconidi hanno da dodici a sedici anni. Servono come supervisori degli altri lavoratori e come truppe d'assalto in combattimento.

Combattimento

I lavoratori anziani di solito spruzzano gli intrusi con spore di rapporto piuttosto che nascondersi, come fanno invece i miconidi più giovani. Sono abbastanza desiderosi di comunicare più che di compiere azioni aggressive. Se costretti a combattere, tentano di eliminare prima i nemici dall'aspetto più formidabile. Se si uniscono alla battaglia dei miconidi più abili, i lavoratori anziani usano praticamente le stesse

tattiche dei lavoratori comuni.

Spore (Str): I lavoratori anziani hanno accesso alle spore di pericolo, riproduzione e rapporto (tiro salvezza CD 12 dove applicabile).

GUARDIANO

Questi miconidi hanno da sedici a vent'anni. Sono incaricati della difesa del circolo.

Combattimento

I guardiani sono abbastanza aggressivi in combattimento, almeno per gli standard dei miconidi. Il loro attacco preferito sono le spore di pacificazione, anche se possono usare i loro attacchi di schianto se costretti allo scontro in mischia.

Spore (Str): I guardiani hanno accesso alle spore di pericolo, riproduzione, rapporto e pacificazione (tiro salvezza CD 14 dove applicabile).

CAPOCIRCOLO

Questi miconidi hanno da venti a ventiquattro anni. Come suggerisce il nome, comandano e amministrano i loro circoli.

Combattimento

I capicircolo si uniscono alla battaglia solo se farlo sembra necessario per evitare che i loro subalterni vengano uccisi. In combattimento, usano le spore di allucinazione alla prima opportunità. Come gli altri miconidi, preferiscono evitare completamente il combattimento in mischia, ma se sono costretti, possono usare i loro schianti.

Spore (Str): I capicircolo hanno accesso alle spore di pericolo, riproduzione, rapporto, pacificazione e allucinazione (tiro salvezza CD 15 dove applicabile).

SOVRANO

Un miconide sovrano di solito ha almeno ventiquattro anni. Governa una tribù, con il consiglio dei più vecchi tra i capicircolo. I sovrani di aree confinanti cercano di assicurare una regolare comunicazione tra le tribù, e di tanto in tanto si riuniscono per discutere problemi che coinvolgono molteplici tribù.

Combattimento

I sovrani usano le stesse tattiche dei capicircolo, con la differenza che di solito hanno anche alcuni zombi animati da miconidi, o servitori, da guidare in battaglia. Se capita che si uniscano allo scontro, i sovrani tendono ad avanzare contro il nemico dietro a una schiera di servitori o capicircolo o entrambi.

Spore (Str): Un miconide sovrano ha accesso alle spore di pericolo, riproduzione, rapporto, pacificazione, allucinazione e animazione (tiro salvezza CD 15 dove applicabile).



Mescere pozioni (Sop): Sebbene non sia un incantatore, un miconide sovrano può creare varie pozioni che simulano incantesimi da chierico e da druido. Può replicare i seguenti effetti, ciascuno una volta al giorno (ma solo allo scopo di mescere pozioni): *contrastare elementi, cura ferite gravi, cura ferite leggere, cura ferite moderate, forza straordinaria, invisibilità agli animali, neutralizza veleno, protezione dagli elementi, protezione dall'energia negativa, resistere agli elementi, rimuovire cecità/sordità, rimuovi malattia, rimuovi paralisi, ristorare inferiore, ritarda veleno, vigore, zanna magica superiore, zanna magica*. 6° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 12 + livello dell'incantesimo.

SOCIETÀ DEI MICONIDI

Un circolo di miconidi comprende numeri uguali di individui con 1 DV 2 DV 3 DV 4 DV e 5 DV. Ogni giorno è rigidamente strutturato in 8 ore di riposo, 8 ore di lavoro (occuparsi delle fattorie di funghi) e 8 ore di fusione in uno stato trascendentale e allucinogeno di gruppo mentale. Una fusione può essere interrotta solo da spore di pericolo miconide.

I miconidi coltivano funghi per nutrirsi. Una tribù generalmente mantiene parecchie fattorie di funghi, di cui si occupano i lavoratori con uno zelo quasi religioso. Queste creature sanno tutto ciò che c'è da sapere sui funghi, comprese le condizioni ottimali per la crescita di ogni tipo, e quanto sia grande la coltivazione che una certa area è in grado di produrre. I miconidi sanno anche come produrre vari oggetti dai funghi. Di cui molti, però, sono utili solo ai miconidi.

Le tribù di miconidi sono composte da parecchi circoli che vivono molto vicini tra loro. I circoli in una tribù generalmente si dispongono in modo tale che le spore di pericolo dai circoli confinanti possano raggiungere almeno un membro di un altro circolo nella tribù.

Un miconide incontrato lontano dal suo circolo sta portando a termine qualche missione per i suoi superiori. Tali missioni di solito consistono nello stare di guardia per eventuali intrusi o nel reperire scarti e rifiuti per fertilizzare i terreni coltivati a funghi. Nel caso un miconide in ricognizione dovesse imbattersi in un cadavere umanoide adatto all'animazione, lo riporta indietro al suo circolo.

Il sovrano è l'unico miconide con 6 DV in una tribù. Questa creatura organizza i circoli, sorveglia la tribù, la protegge da influenze esterne, anima i guardiani e mesce pozioni. Quando muore, il più vecchio capocircolo vivente in quella tribù diventa il nuovo sovrano.

MORKOTH

Aberrazione Media (Acquatico)

Dadi Vita: 7d8+7 (38 pf)

Iniziativa: +6

Velocità: Nuotare 15 m

CA: 18 (+2 Des, +6 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 16

Attacchi: Morso +4 in mischia

Danni: Morso 1d8-1

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

Attacchi speciali: Ipnosi

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, respingere incantesimi

Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +4, Vol +8

Caratteristiche: For 8, Des 14, Cos 13, Int 16, Sag 17, Car 13

Abilità: Ascoltare +13, Conoscenze (arcane) +10, Nascondersi +14, Nuotare +7, Osservare +13, Sapienza Magica +10

Talenti: Abilità Focalizzata (Nascondersi), Combattere alla Cieca, Iniziativa Migliorata, Schivare

Clima/Terreno: Qualsiasi acquatico

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 5

Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 8-14 DV (Medio); 15-21 DV (Grande)

Poche creature delle profondità godono di una reputazione per la crudeltà e l'odio così diffusa come quella del morkoth.

La metà superiore di un morkoth assomiglia a un pesce di fondale con occhi sporgenti, denti che spuntano e una pinna a simile a una vela lungo la schiena. La parte inferiore del corpo sembra quella di una piovra poiché ha otto tentacoli, ma la creatura ostenta anche arti come le zampe di un crostaceo. A volte un morkoth ha un becco come quello di una seppia invece della bocca, ma la versione tipica ha fauci come quelle di un pesce.

Un morkoth vive un'esistenza solitaria, trascorrendo la maggior parte dei suoi giorni all'interno di un labirinto di tunnel costruiti con roccia o coralli sul fondo del mare. La parte esterna della tana di un morkoth di solito consiste in sei tunnel, tutti che formano spirali verso l'esterno, si incrociano e si intersecano l'uno con l'altro secondo un disegno disorientante. La vera dimora della creatura è al centro del labirinto.

Un morkoth usa una varietà di esche per attirare le prede nelle sue grinfie. Può allettare le vittime con un tesoro come ricompensa finale, ma la sua capacità di ipnosi è la più potente esca a sua disposizione. Una volta nelle grinfie di un morkoth, una vittima di solito non sopravvive a lungo, dal momento che queste creature sono interessate a catturare solo il cibo, non schiavi né prigionieri.

Un morkoth ha ben poco interesse per i tesori se non per usarli come esche per le prossime vittime.



COMBATTIMENTO

Il morso di un morkoth è la sua sola arma offensiva. Di norma sfrutta la sua capacità di ipnosi per attirare una creatura di passaggio all'interno del suo labirinto, poi divora la preda ancora viva. Il morkoth è un mostro prudente, quindi sceglie con molta attenzione le sue vittime. Generalmente, tenta di adescare l'ultima in un gruppo di creature di passaggio per farla entrare nel suo tunnel, nella speranza che gli altri non notino la sua assenza fino a che non è troppo tardi.

Ipnosi (Sop): Qualsiasi creatura che passi entro 6 metri dall'entrata alla tana di un morkoth deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà (CD 14) o essere ipnotizzata. Una creatura ipnotizzata si muove infallibilmente attraverso il labirinto alla sua normale velocità. Una volta al centro della tana, la creatura influenzata fluttua pacificamente in trance, in attesa di essere divorata a piacimento del morkoth. Una creatura ipnotizzata è indifesa contro gli attacchi di un morkoth ma può tentare un nuovo tiro salvezza alla stessa CD ad ogni round in cui il morkoth l'attacca.

Un morkoth può ipnotizzare un qualsiasi numero di creature alla volta. Quando è fuori dalla sua tana, questa capacità ha un raggio di azione di 6 metri. l'ipnosi è un effetto di compulsione che influenza la mente.

Respingere incantesimi (Sop): Il morkoth ha un tipo speciale di resistenza agli incantesimi per cui l'effetto di qualsiasi incantesimo, capacità magica od oggetto magico a cui riesce a resistere (anche quelli che hanno effetti ad area) rimbalza via e viene riflesso contro l'incantatore. Se l'incantatore di un incantesimo o l'utilizzatore di una capacità magica o di un oggetto magico fallisce una prova di livello dell'incantatore (CD 15), diventa il bersaglio dell'incantesimo oppure il punto di origine per l'effetto dell'incantesimo, come appropriato. Se il morkoth è il soggetto di un incantesimo *dissolvi magie* che non viene respinto, la sua capacità di respingere incantesimi è soppressa per 1 round.

TUNNEL DEI MORKOTH

Una creatura che è riuscita a resistere alla capacità di ipnosi del morkoth potrebbe tentare di liberare un amico che è stato attirato nei tunnel. I passaggi della tana di un morkoth sono così stretti che solo un personaggio Medio per volta può nuotare attraverso ogni sezione di 1,5 metri. Un DM ambizioso potrebbe disegnare la mappa del labirintico sistema di tunnel e permettere ai personaggi di tentare di farsi strada al suo interno.

In alternativa, il DM potrebbe gestire la penetrazione all'interno della tana in modo astratto come segue: tirare 2d6 per determinare il numero di intersezioni tra l'entrata del tunnel e la tana del morkoth, concedendo da 3 a 12 metri tra le intersezioni. Ad ogni intersezione, far effettuare al personaggio in testa una prova di Orientamento (CD 15) per capire la strada giusta. Ogni scelta corretta porta il gruppo più vicino di una intersezione alla tana; ogni scelta sbagliata aggiunge 1d6 intersezioni al percorso e un ugual numero di round al tempo necessario per completare il viaggio.

È sempre possibile orientarsi in un labirinto semplicemente scegliendo una parete e seguendola ovunque conduca. Una creatura che utilizzi questo metodo può alla fine trovare la

stanza del morkoth senza errori, ma questo percorso di solito non è il più corto possibile. Tirare 1d6+6 per il numero di intersezioni che i salvatori devono attraversare usando questo metodo.

MORSA VERDE

Vegetale Enorme

Dadi Vita: 12d8+48 (102 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 3 m

CA: 16 (-2 taglia, +8 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 16

Attacchi: 4 schianti +16 in mischia e morso +11 in mischia

Danni: Schianto 2d4+9, morso 1d6+4

Faccia/Portata: 3 m per 3 m/4,5 m

Attacchi speciali: Nebbia letale, afferrare migliorato, ingoiare

Qualità speciali: Immunità all'acido, tratti dei vegetali, percezione vegetale

Tiri salvezza: Temp +12, Rifl +4, Vol +4

Caratteristiche: For 29, Des 10, Cos 18, Int 3, Sag 11, Car 6

Clima/Terreno: Colline, pianure o paludi temperate o calde

Organizzazione: Solitario, coppia o macchia (3-8)

Grado di Sfida: 10

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 13-18 DV (Enorme); 19-36 DV (Mastodontico)



Le morse verdi sono orrori vegetali ambulanti che infestano i bordi di alcuni insediamenti umanoidi. Questi vegetali carnivori non sono coraggiosi: preferiscono tendere imboscate a prede solitarie che capitano per

caso nelle vicinanze. Le morse verdi riposano di notte e cacciano attivamente durante le ore di luce diurna, cambiando posizione durante il giorno nel caso le prede in una

particolare area di caccia si dimostrino scarse.

Una morsa verde è una versione più grande e più robusta di una pianta carnivora, con uno spesso stelo verde simile a un tronco e quattro vigorosi viticci che pendono come liane. Quando la creatura apre la bocca, mostra una fauce rosa a macchie con una fila di spine che sembrano denti; quando è chiusa, la struttura della bocca sembra un normale cespuglio fronzuto. Una morsa verde ha piccole radici come viticci che usa per muoversi.

COMBATTIMENTO

Dopo essersi sistemata in un posto appropriato, una morsa verde attende con pazienza che passi una preda. Si muove in avanti non appena percepisce una creatura vivente, sfruttando tutti i suoi viticci per afferrare la preda e trasferirla nelle sue fauci. Una morsa verde estremamente affamata o seriamente ferita rilascia una nebbia letale per indebolire gli avversari e ostruirne la visuale. Anche se a volte si possono trovare più morsi verdi tutte insieme, esse non condividono le prede e quindi non si aiutano a vicenda in combattimento, a meno che non siano presenti molte vittime potenziali.

Nebbia letale (Sop): Due volte al giorno, una morsa verde può emettere una nebbia acida che funziona come l'incantesimo *nebbia acida*, tranne che per quanto segue. L'area della nebbia letale è una propagazione alta 12 metri con un raggio di 18 metri. All'interno di quest'area, ogni tipo di visuale, compresa la scurovisione, viene limitato a 1,5 metri. Una creatura entro 1,5 metri ha metà occultamento (gli attacchi contro di essa hanno una probabilità del 20% di mancare il bersaglio). Le creature ancora più lontane hanno occultamento totale (probabilità del 50% di mancare il bersaglio), e l'attaccante non può usare la vista per localizzare il bersaglio). Qualsiasi creatura che tenti di muoversi attraverso la nebbia letale avanza a un decimo della sua normale velocità, e ognuno dei suoi tiri per colpire in mischia e tiri per i danni in mischia subisce una penalità di circostanza di -2. Una nebbia letale impedisce efficaci attacchi con armi a distanza, ad eccezione dei raggi magici e di attacchi simili.

In aggiunta all'oscuramento della visuale, una nebbia letale è altamente acida. Ogni round, la nebbia infligge 3d8 danni da acido a tutte le creature e gli oggetti al suo interno (senza tiro salvezza). Un vento impetuoso (49,6 o più km/h) disperde questi vapori in 1d2 round; altrimenti, l'effetto dura per 3d6+1 round. La morsa verde non è limitata dalla sua stessa nebbia letale, quindi può muoversi e combattere liberamente all'interno della nebbia.

Afferrare migliorato (Str): Se una morsa verde colpisce un avversario che è almeno una categoria di taglia più piccolo di lei con un attacco di schianto, infligge danni normali e tenta di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità (bonus di lotta +26). Se riesce a trattenere, può trasferire l'avversario nelle sue fauci con un'altra prova di lotta effettuata con successo, infliggendo automaticamente danni da morso, poi tentare di ingoiare nello stesso round. In alternativa, la morsa verde ha l'opzione di svolgere la lotta normalmente o semplicemente usare i suoi viticci o la fauce per trattenere l'avversario (penalità di -20 alla prova di lotta, ma la morsa verde non è considerata in lotta). In entrambi i casi, per ogni prova di lotta che effettua con successo nei round successi-

vi infligge automaticamente danni da schianto o da morso, come appropriato.

Ingoiare (Str): Una morsa verde può ingoiare una singola creatura che sia almeno una categoria di taglia più piccola di lei effettuando con successo una prova di lotta (bonus di lotta +26), purché abbia già quell'avversario nelle fauci (vedi "Afferrare migliorato", sopra). Una volta all'interno della morsa verde, l'avversario subisce 2d6+9 danni contundenti e 2d4 danni da acido per round dallo stomaco del vegetale. Una prova di lotta effettuata con successo permette alla creatura ingoiata di arrampicarsi fuori dallo stomaco e di ritornare nella fauce della morsa verde, dove un'altra prova di lotta riuscita è necessaria per liberarsi. In alternativa, una creatura ingoiata può tentare di aprirsi una strada con gli artigli oppure con un'arma leggera perforante o tagliente. Infliggendo almeno 20 danni allo stomaco (CA 18) in questo modo crea un'apertura abbastanza grande da permetterle di fuggire. Una volta che è uscita una singola creatura ingoiata, gli spasmi muscolari richiudono il buco; quindi, un altro avversario ingoiato deve farsi anche lui strada per conto suo. Lo stomaco di una morsa verde può contenere 1 creatura Grande, 4 Medie, 16 Piccole o 64 Minuscole o inferiori.

Tratti dei vegetali (Str): Una morsa verde è immune a veleni, sonno, paralisi, stordimento e metamorfosi. Non è soggetta a colpi critici o effetti di influenza mentale. La creatura ha anche visione crepuscolare.

Percezione vegetale (Str): Una morsa verde può percepire automaticamente la posizione di qualsiasi cosa entro 18 metri che sia in contatto con la vegetazione, anche oggetti o creature che non sono in contatto con la stessa vegetazione con cui lo è lei.



MORTE CREMISI

Non morto Medio (Incorporeo)

Dadi Vita: 13d12(84pf)

Iniziativa: +9

Velocità: Volare 9 m (perfetta)

CA: 17 (+5 Des, +2 deviazione), contatto 17, colto alla sprovvista 12

Attacchi: 2 tocchi incorporei +11 in mischia

Danni: Succhiare il sangue

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

Attacchi speciali: Succhiare il sangue, avvinghiare

Qualità speciali: Sottotipo incorporeo, sollevare, tratti dei non morti

Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +11, Vol+10

Caratteristiche: For -, Des 21, Cos -, Int 17, Sag 15, Car 14

Abilità: Ascoltare +20, Cercare +13, Concentrazione +14, Nascondersi +21*, Orientamento +7, Osservare +20

Talenti: Attacco Rapido (B), Combattere alla Cieca, Iniziativa Migliorata, Maestria, Mobilità, Riflessi da Combattimento, Riflessi Fulminei (B), Schivare, Sensi Acuti

Clima/Terreno: Qualsiasi palude
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 11
Tesoro: Standard
Allineamento: Sempre neutrale malvagio
Avanzamento: 14-26 DV (Medio)

Una morte cremisi è una creatura fatta di vapore che vive nelle paludi, nelle brughiere o in qualsiasi luogo che sia soggetto di frequente ad una fitta nebbia. Per nascondere la propria presenza alla popolazione, una morte cremisi di solito porta i corpi delle sue vittime nella propria tana, che è un ossario stracolmo di cadaveri e tesori delle sue vittime.

Una morte cremisi sembra un viluppo di nebbia con una forma vagamente umanoide, comprese le braccia e un torso. La parte inferiore del corpo si dissolve in un vapore indistinto. Gli occhi della creatura brillano di luce bianca, ma non ha altri tratti del viso. Dopo che si è nutrito, il sangue delle vittime colora di rosso la foschia che forma il suo corpo.

COMBATTIMENTO

L'attacco di una morte cremisi consiste nell'estendere una liana vaporosa e avvolgerla intorno all'avversario. La creatura preferisce attaccare con un'imboscata, ed evita i bersagli fisicamente potenti che potrebbero facilmente liberarsi dalla sua stretta.

Succhiare il sangue (Str): Una morte cremisi succhia il sangue, infliggendo 1d4 danni alla Costituzione nel momento stesso in cui avvinghia un avversario con una liana. Ogni round successivo in cui l'avversario rimane avvinghiato, la creatura infligge automaticamente addizionali 1d4 danni alla Costituzione. La morte cremisi brama il sangue, quindi generalmente incalza con i suoi attacchi fino a che non può infliggere almeno 12 danni alla Costituzione.

Avvinghiare (Str): Quando una morte cremisi compie con successo un attacco di tocco incorporeo, una delle sue liane si avvolge intorno all'avversario. Le due creature non sono considerate in lotta, ma l'avversario può liberarsi con una prova effettuata con successo di Artista della Fuga o di lotta (bonus di lotta +11). Quando avvinghia un avversario, la morte cremisi inizia a succhiargli il sangue (vedi sopra).

Sottotipo incorporeo: Una morte cremisi può essere ferita solo da altre creature incorporee, armi magiche



+1 o migliori, incantesimi, capacità magiche e capacità soprannaturali. La creatura ha una probabilità del 50% di ignorare qualsiasi danno da una fonte corporea, ad eccezione degli effetti di forza o degli attacchi compiuti con armi con tocco fantasma. Una morte cremisi può passare attraverso gli oggetti solidi, ma non gli effetti di forza, a volontà. I suoi attacchi ignorano le armature naturali, le armature e gli scudi, ma i bonus di deviazione e gli effetti di forza funzionano normalmente contro di essi. Una morte cremisi si muove sempre silenziosamente e non può essere udita con prove di Ascoltare se non lo desidera.

Sollevare (Mag): Come azione gratuita, una morte cremisi può sollevare con la telecinesi un'altra creatura o un oggetto che pesi fino a 135 kg. Questa capacità funziona come l'incantesimo *telecinesi* (versione della forza continuata, 12° livello dell'incantatore), tranne per il fatto che funziona solo con un avversario già avvinghiato da una liana della morte cremisi. Contro un avversario che combatte, l'uso di questa capacità richiede una prova di lotta effettuata con successo (bonus di lotta +11).

Tratti dei non morti: Una morte cremisi è immune a effetti di influenza mentale, veleni, sonno, paralisi, stordimento, malattie, effetti mortali, effetti necromantici e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra a meno che non funzioni sugli oggetti. Non è soggetta a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchi di caratteristica, risucchi di energia o morte per danno massiccio. Una morte cremisi non può essere rianimata e la resurrezione funziona solo se è consenziente. La creatura ha scurovisione (raggio di azione di 18 metri).

Abilità: *La forma vaporosa di una morte cremisi rende difficile distinguere la nebbia. Prima di nutrirsi, la creatura riceve un bonus di +8 alle prove di Nascondersi in aree fumose o nebbiose. Dopo che si è nutrita, il bonus scende a +4 a causa della sua colorazione rossa.

NAGA D'OSSA

Non morto Grande

Dadi Vita: 15dl2 (97 pf)

Iniziativa: +5

Velocità: 12 m

CA: 16 (-1 taglia, +1 Des, +6 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 15

Attacchi: Pungiglione +9 in mischia e morso +4 in mischia

Danni: Pungiglione 2d4+3 più veleno, morso 1d4+1 più veleno

Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m (arrotondato)/3 m

Attacchi speciali: Veleno, incantesimi

Qualità speciali: Individuazione dei pensieri, pensieri protetti, immunità, RI 23, telepatia, tratti dei non morti

Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +8, Vol +11

Caratteristiche: For 16, Des 13, Cos -, Int 16, Sag 15, Car 17

Abilità: Ascoltare +12, Concentrazione +14, Diplomazia +7, Intimidire +12, Nascondersi +11, Osservare +12, Percepire Inganni +8, Raggiare +12, Sapienza Magica +14

Talenti: Incantesimi in Combattimento, Incantesimo Focalizzato (una scuola qualsiasi), Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei, Schivare, Sensi Acuti, talento di metamagia (uno qualsiasi)

Clima/Terreno: Terreno e sotterraneo temperato e caldo

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 11

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre legale malvagio

Avanzamento: 16-21 DV (Grande); 22-45 DV (Enorme)

Una naga d'ossa un tempo era una naga oscura viva. Dopo la sua morte, è stata trasformata in una creatura non morta scheletrica da un'altra naga oscura mediante un orripilante rituale.

Una naga d'ossa ha l'aspetto di uno scheletro serpentino lungo 3,6 metri. Il teschio suggerisce un'inquietante somiglianza con quello di un umano, tranne per il fatto che la naga d'ossa ostenta lunghe zanne che possono trasmettere un veleno debilitante. Una fredda luce crudele brucia nelle orbite vuote della creatura, dandogli un'espressione di odio inspiegabile e malevolenza. La coda termina con un pericoloso pungiglione d'osso che, come i denti, inietta veleno ad ogni colpo.

Nonostante disprezzi il proprio servilismo, una naga d'ossa obbedisce fermamente al suo creatore, attaccando anche altre naga se le viene ordinato. Se il suo padrone muore, una naga d'ossa viene liberata e può scegliere il proprio destino.

COMBATTIMENTO

Alle naga d'ossa sotto il controllo di padroni vengono impartite esplicite istruzioni su come affrontare i nemici. Oltre a quello, questi non morti altamente intelligenti possono prendere le loro decisioni sui metodi per sconfiggere nemici particolari.

Una naga d'ossa di solito usa le proprie capacità di lettura della mente per determinare i punti deboli e forti dei suoi nemici prima di affrontarli in battaglia. Spesso inizia tentando di intimidire i suoi nemici con offese telepatiche. Dopo, ricorre al lancio degli incantesimi per ammorbidire gli avversari che sembrano più potenti prima di entrare in mischia. È probabile che una naga d'ossa concentri i suoi attacchi in mischia contro avversari vivi piuttosto che contro non morti o costrutti, siccome gli esseri viventi sono sensibili al suo veleno.

Veleno (Str): Una naga d'ossa rilascia veleno mediante attacchi col morso o di pungiglione compiuti con successo. Il veleno del morso (tiro salvezza sulla Tempra CD 17) ha gli stessi danni iniziali e secondari (1d4 danni alla Forza). Il veleno del pungiglione (tiro salvezza sulla Tempra CD 17) è più virulento; i danni iniziali sono il risucchio di 1d4 punti di Costituzione e i danni secondari sono 1d4 danni alla Costituzione.

Incantesimi: Una naga d'ossa lancia incantesimi come uno stregone di 14° livello (incantesimi conosciuti 9/S/S/4/4/3/2/1; incantesimi al giorno 6/7/7/7/6/6/5/3; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo).

Individuazione dei pensieri (Sop): Una naga d'ossa può individuare continuamente i pensieri di quanti la circondano. Questa capacità funziona come un incantesimo *individuazione dei pensieri* (9° livello dell'incantatore; tiro salvezza sulla Volontà CD 15) ed è sempre attiva.

Pensieri protetti (Str): Grazie alla loro capacità di schermare i propri pensieri, le naga d'ossa sono immuni a qualsiasi forma di lettura della mente.

Immunità (Str): Le naga d'ossa sono immuni al freddo. Inoltre, siccome sono prive di carne e organi interni, subiscono solo danni dimezzati dalle armi perforanti.

Telepatia (Sop): Una naga d'ossa può comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura entro 75 metri che abbia un linguaggio.

Tratti dei non morti: Una naga d'ossa è immune a effetti di influenza mentale, veleni, sonno, paralisi, stordimento, malattie, effetti mortali, effetti necromantici e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra a meno che non funzioni sugli oggetti. Non è soggetta a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchi di caratteristica, risucchi di energia o morte per danno massiccio. Una naga d'ossa non può essere rianimata e la resurrezione funziona solo se è consenziente. La creatura ha scurovisione (raggio di azione di 18 metri).

NECROMANE

Non morto Mastodontico

Dadi Vita: 30dl2 (195 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 12 m, scavare 3 m

CA: 12 (-4 taglia, -2 Des, +8 naturale), contatto 4, colto alla sprovvista 12

Attacchi: Schianto +23/+18/+13 in mischia

Danni: Schianto 2dl2+18/19-20

Faccia/Portata: 6 m per 6 m/6 m

Attacchi speciali: Afferrare migliorato, ingerire cadaveri, ingoiare

Qualità speciali: Aura sconscrante, RD 10/+2, legare anima, RI 30, tratti dei non morti, progenie-zombi

Tiri salvezza: Temp +10, Rifl +8, Voi +17

Caratteristiche: For 34, Des 7, Cos -, Int 10, Sag 11, Car 15

Abilità: Ascoltare +20, Cercare +16, Osservare +18, Saltare +14, Scalare +14

Talenti: Attacco Poderoso, Critico Migliorato (schianto), Incalzare, Iniziativa Migliorata

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitario, coppia o gruppo (3-5)

Grado di Sfida: 19

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Generalmente neutrale

Avanzamento: 31-60 DV (Colossale)

Un necromane è un cimitero animato spinto da una mediocre intelligenza e dalla brama per altri cadaveri. Esiste solo per aumentare la propria taglia e il proprio potere divorando sempre più cadaveri. Cerca i cadaveri ovunque, dai cimiteri ai campi di battaglia fino ai luoghi in cui si sono verificati disastri naturali.

Un necromane ha l'aspetto vagamente umanoide, ma il suo corpo immenso è fatto di cadaveri, lapidi e terreno delle tombe. Da una certa distanza, la creatura sembra un massiccio gigante fatto di terra e pietre, ma con una più vicina ispezione l'osservatore può individuare l'occasionale testa, mano o altra appendice morta che spunta dalla sua forma.

Si pensa che queste creature siano generate dalla sepoltura di una creatura non morta senziente (come un vampiro) in terreno sconscrato. La persistente contaminazione della non morte in qualche modo permea la terra, facendo sì che l'intero cimitero (cadaveri, lapidi e tutto il resto) si fonda in un affamato mostro non morto.

I necromani amano soprattutto la carne morta, ma sono più che contenti di creare nuovi cadaveri trucidando le creature vive. Un singolo necromane è conosciuto per aver

distratto diversi interi villaggi per soddisfare la sua fame insaziabile.

Sebbene i necromani non siano di per sé malvagi, la loro contaminazione non morta si estende a qualsiasi preda vivente che divorano. L'anima di una creatura consumata da un necromane è intrappolata dentro al corpo di quest'ultimo insieme con il suo cadavere. Di conseguenza, l'anima non può scappare (quindi la creatura non può essere rianimata né resuscitata) fino a che il necromane stesso non viene distrutto.

COMBATTIMENTO

Un necromane combatte tentando di pestare gli avversari rendendoli poltiglia. Di tanto in tanto, afferra gli avversari più fastidiosi e li stipa nel proprio corpo poroso (vedi "Ingoiare", sotto). Quelli così assorbiti sono afferrati e trattenuti dalle mani dei cadaveri che compongono il necromane.

Afferrare migliorato (Str): Se un necromane colpisce un avversario della sua taglia o più piccolo con un attacco di schianto, infligge danni normali e tenta di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità (bonus di lotta +39). Se riesce a trattenere, può tentare di ingoiare l'avversario nel round successivo. In alternativa, il necromane ha l'opzione di svolgere la lotta normalmente o semplicemente usare la mano per trattenere l'avversario (penalità di -20 alla prova di lotta, ma il necromane non è considerato in lotta). In entrambi i casi, la successiva prova di lotta che effettua con successo infligge automaticamente danni da schianto.

Ingerire cadaveri (Sop): Il necromane aumenta i suoi punti ferita aggiungendo cadaveri alla sua forma. Ottiene 5 punti ferita per ogni cadavere di una creatura ingoiata che assorbe. Il necromane può superare i suoi normali punti ferita in questo modo, guadagnando qualsiasi eccesso come punti ferita temporanei. Gli avversari che la creatura ha ingoiato non sono soggetti all'ingestione fino al round dopo che sono morti.

Ingoiare (Str): Un necromane può ingoiare un avversario afferrato che sia almeno di una categoria di taglia più piccolo di lui effettuando con successo una prova di lotta (bonus di lotta +39). La creatura non ha bisogno di usare la bocca per ingoiare; può semplicemente stipare l'avversario in una qualsiasi porzione conveniente del suo corpo poroso. Una volta all'interno del necromane, l'avversario subisce 1d12+12 danni contundenti per round a causa del rotolamento dei cadaveri, delle lapidi e degli altri oggetti dentro al corpo della creatura. Una prova di lotta effettuata con successo permette alla creatura ingoiata di sottrarsi alle mani dei cadaveri dentro al necromane e di ritornare sulla su-

perficie del corpo del necromane, dove un'altra prova di lotta riuscita è necessaria per liberarsi. In alternativa, una creatura ingoiata può tentare di aprirsi una strada con gli artigli oppure con un'arma leggera perforante o tagliente. Infliggendo almeno 25 danni al necromane (CA 20) in questo modo crea un'apertura abbastanza grande da permetterle di fuggire. Una volta che è uscita una singola creatura ingoiata, gli altri cadaveri attorno richiudono il buco; quindi, un altro avversario ingoiato deve farsi anche lui strada per conto suo. Un necromane Mastodontico può contenere 2 creature Enormi, 8 Grandi, 32 Medie o 128 Piccole o inferiori.

Aura sconscrante (Sop): Un necromane proietta un campo perenne di energia negativa in un'emanazione con raggio di 30 metri. L'area all'interno di questo campo è sotto l'effetto di un incantesimo *dissacrare* di forza raddoppiata (15° livello dell'incantatore), come se il necromane fosse una caratteristica permanente dedicata alla propria divinità. Ogni tentativo di scacciare all'interno di quest'area ha una penalità profana di -6. Inoltre, ogni creatura non morta nell'area (compreso il necromane) ha diritto a un bonus profano di +2 ai tiri per colpire, per i danni e ai tiri salvezza, insieme a +2 punti ferita per ogni DV. Questa aura perdura 24 ore dopo che il necromane è passato.

Legare anima (Sop): Le creature uccise e ingerite da un necromane sono soggette a un effetto simile a quello di un incantesimo *legare anima*, quindi non possono essere riportate in vita. Distruggere il necromane nega questo effetto. I cadaveri che la creatura divorava senza averli uccisi lui stesso non sono soggetti alla capacità di legare l'anima.

Tratti dei non morti: Un necromane è immune a effetti di influenza mentale, veleni, sonno, paralisi, stordimento, malattie, effetti mortali, effetti necromantici e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra a meno che non funzioni sugli oggetti. Non è soggetto a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchi di caratteristica, risucchi di energia o morte per danno massiccio. Un necromane non può essere rianimato e la resurrezione funziona solo se è consenziente. La creatura ha scurovisione (raggio di azione di 18 metri).

Progenie-zombi (Sop): Quando raggiunge 0 punti ferita, il necromane crolla separando i diversi cadaveri che lo compongono. La forza che anima la creatura permane tra i cadaveri che prima formavano il suo corpo, convertendoli in zombi. Quando muore, un necromane genera un numero di zombi pari ai suoi Dadi Vita (cioè, un necromane con 30 DV crea trenta zombi). A meno che le circostanze non impongano qualcosa di diverso, questi sono tutti zombi di taglia Media. Agiscono normalmente finché rimangono nell'area sconscrata del necromane morto, ma al di fuori del suo effetto ritornano a essere cadaveri normali.



	Neogi progenie Aberrazione Minuscola	Neogi adulto Aberrazione Piccola	Neogi gran vecchio maestro Parassita Enorme
Dadi Vita:	1/4 d8-l (1 pf)	5d8-5 (18 pf)	5d8+25 (47 pf)
Iniziativa:	+3	+3	-1
Velocità:	6 m, scalare 6 m	9 m, scalare 6 m	6 m
CA:	15 (+2 taglia, +3 Des), contatto 15, colto alla sprovvisa 12	17 (+1 taglia, +3 Des, +3 naturale), contatto 14, colto alla sprovvisa 14	10 (-2 taglia, -1 Des, +3 naturale), contatto 7, colto alla sprovvisa 10
Attacchi:	Morso +5 in mischia	Morso +7 in mischia e 2 artigli -3 in mischia, o balestra leggera +7 a distanza	Morso +1 in mischia
Danni:	Morso 1d3-4 più veleno	Morso 1d6-2, artiglio 1d3-2, balestra leggera 1d8/19-20	Morso 1d6
Eaccia/Portata:	75 cm per 75 cm/O cm	1,5 m per 1,5 m/1,5 m	3 m per 3 m/3 m
Attacchi speciali:	Veleno	Schiavizzare, veleno	Veleno, sputare progenie
Qualità speciali:	Scurovisione 18 m, immune a effetti di influenza mentale	Scurovisione 18 m, immune a effetti di influenza mentale	Tratti dei parassiti
Tiri salvezza:	Temp -1, Rifl +3, Vol +2	Temp +0, Rifl +4, Vol +6	Temp +9, Rifl +0, Vol +3
Caratteristiche:	For 3, Des 17, Cos 9, Int 2, Sag 10, Car 2	For 6, Des 17, Cos 9, Int 15, Sag 14, Car 16	For 11, Des 8, Cos 20, Int -, Sag 15, Car 1
Abilità:	Equilibrio +4, Muoversi Silenziosamente +5, Saltare +4, Scalare +11	Equilibrio +11, Disattivare Congegni +10, Intimidire +9, Muoversi Silenziosamente +11, Saltare +11, Scalare +11	Equilibrio +3, Muoversi Silenziosamente +7
Talenti:	Arma Preferita (morso) (B)	Arma Preferita (morso) (B), Competenza nelle Armi Semplici, Mobilità, Schivare	—
Clima/Terreno:	Qualsiasi terreno temperato o caldo e sotterraneo	Qualsiasi terreno temperato o caldo e sotterraneo	Qualsiasi terreno temperato o caldo e sotterraneo
Organizzazione:	Sciame (10-40) o tribù (10-60 più 10-60 neogi adulti, 10-60 umber hulk schiavi e 1 gran vecchio maestro)	Nido (3-8 più 3-8 umber hulk schiavi)	Tribù (1 più 10-60 progenie, 10-60 neogi adulti e 10-60 umber hulk schiavi)
Grado di Sfida:	1/4	4	6
Tesoro:	Nessuno	Doppio dello standard	Nessuno
Allineamento:	Generalmente legale malvagio	Generalmente legale malvagio	Sempre neutrale
Avanzamento:	—	Per classe del personaggio	—

I neogi sono depravati razziatori e schiavisti che si nutrono di rifiuti. Si inseriscono alla perfezione in ogni ambiente in cui abbondano creature striscianti.

Il corpo a otto zampe di un neogi è coperto da peli irti, che lo fanno sembrare un gigantesco ragno-lupo. Tuttavia, invece di una testa da ragno, il neogi ha un lungo collo flessibile che si estende in alto e all'indietro, e poi di nuovo in avanti a formare una grossa S. In cima a questo collo sottile si trova una piccola testa stretta, simile a quella di un'anguilla. Le mandibole sono piene di minuscoli denti affilati come spilli, e nel viso sporgono due piccoli occhi neri. Ogni tanto un individuo ha una stretta barba che cresce sulla punta del mento. Il tipico neogi tinge la sua pelliccia, che naturalmente ha colorazione bronzea, in una di molte sfumature e con disegni differenti. Alcuni di questi disegni indicano la famiglia o il grado; altri sono solo decorazioni. Un neogi generalmente indossa semplici abiti decorativi e una cintura o bandoliera dotata di tasche per trasportare i propri oggetti di valore.

Le tane dei neogi di solito sono decorate con fosse, baratri, stretti ponti e sporgenze precarie. Con le loro eccellenti abilità di equilibrio e salto e la loro capacità di saettare intorno ai nemici, i neogi possono muoversi attraverso queste aree pericolose più rapidamente e con maggior sicurezza di quanto non possano fare molti attaccanti.

Tutti i neogi parlano Comune e Sottocomune, e molti di essi parlano anche Terran.

COMBATTIMENTO

Le tattiche di questi mostri variano in base alla specie di neogi. Nessun neogi è particolarmente coraggioso, ma tutti sono spietati. Condividono tutti le seguenti capacità.

Veleno (Str): Il veleno dei neogi è particolarmente virulento, se si considera quanto sia fragile la creatura di per sé. Un neogi rilascia veleno (tiro salvezza sulla Tempra CD 14 per tutti i neogi) con ogni attacco col morso compiuto con successo. I danni iniziali e secondari sono gli stessi (1d4 danni alla Saggezza).

Immune a effetti di influenza mentale: I neogi sono immuni a tutti gli effetti di influenza mentale.

Abilità: Un neogi usa il punteggio di Destrezza invece del punteggio di Forza per le prove di Saltare e Scalare.

PROGENIE

Queste pesti crudeli e pericolose di solito si trovano solo in vicinanza di un gran vecchio maestro. Tuttavia, a volte i neogi adulti lasciano libere molte progenie alla periferia delle loro comunità perché imparino a badare a se stesse.

COMBATTIMENTO

Le progenie neogi generalmente si cacciano l'un l'altra, ma se notano la presenza di altre prede, caricano contro di esse. In combattimento, sciamano su una singola creatura, mordendola fino a che non soccombe al loro veleno. Poi, questi piccoli orrori divorano la preda.

NEOGI ADULTO

I neogi adulti sono la spina dorsale della comunità. Trascorrono la maggior parte del loro tempo nel tentativo di acquisire più ricchezze e potere possibile.

Combattimento

I neogi adulti non sono guerrieri straordinari, e ne sono consapevoli. Ovunque sia possibile, fanno combattere al loro posto gli schiavi umber hulk (vedi "Società dei neogi", sotto) mentre essi rimangono in disparte in attesa dell'occasione per usare la loro capacità di schiavizzare. I neogi adulti spesso tentano di rendere i loro nemici più vulnerabili alla schiavitù usando prima il loro veleno, di solito rilasciato mediante un quadrello da balestra (vedi sotto). Queste creature sono particolarmente agili e difficili da mettere alle strette.

Veleno (Str): Come azione standard, un neogi adulto può spalmare un'arma con il veleno rilasciato dalle sue zanne. Il veleno rimane attivo per 1 minuto dopo l'applicazione e funziona allo stesso modo di quando rilasciato mediante un morso.

Schiavizzare (Sop): Tre volte al giorno, un neogi può tentare di schiavizzare una qualsiasi creatura vivente entro 9 metri. Questa capacità funziona in modo simile all'incantesimo *dominare mostri* (16° livello dell'incantatore; tiro salvezza sulla Volontà CD 15). Una creatura schiavizzata obbedisce alla lettera ai comandi telepatici del neogi. Il soggetto può tentare un nuovo tiro salvezza sulla Volontà (CD 15) ogni 24 ore per liberarsi. Diversamente, il controllo del neogi viene interrotto solo dalla morte del neogi o della creatura schiavizzata, oppure con un effetto di *dissolvi magie* o *rimuovi maledizione*, oppure se il neogi si allontana per più di 1,6 km dalla creatura schiavizzata.

Questa capacità non è necessaria ai neogi per sottomettere o controllare i loro schiavi umber hulk (vedi "Società dei neogi", più avanti).

GRAN VECCHIO MAESTRO

Un neogi che è diventato vecchio e senile viene usato come incubatrice per i neogi infanti. In preparazione di questo evento, alcuni neogi adulti trasudano un fluido e lo iniettano nel soggetto. Questo fluido fa sì che il corpo del soggetto aumenti fino a diventare un sacco gonfio con diametro di 3 metri. Quando diventa un gran vecchio maestro, un neogi perde l'intelletto, i ricordi, i talenti, le capacità magiche e molte abilità, il tipo cambia in parassita. Quando la trasformazione è completa, i neogi adulti depositano le uova nell'addome del gran vecchio maestro. Poi, i neogi adulti procurano cibo al gran vecchio maestro (di solito vivo ma immobilizzato) per dare a lui sostentamento e nutrire gli embrioni che stanno divorando l'ospite dall'interno. Alla fine, da venti a quaranta neogi progenie si fanno strada masticando per uscire dal maestro morente. La maggior parte di questi vengono a loro volta mangiati dai loro voraci fratelli appena nati, ma alcuni sopravvivono per diventare la nuova generazione di neogi adulti.

Combattimento

Un gran vecchio maestro può fare ben poco in combattimento se non rotolare avanti e indietro, mordendo e sputando progenie.

Sputare progenie (Str): Come azione standard, un gran vecchio maestro può sputare 2d4 progenie, che possono attaccare nel momento stesso in cui atterrano. Il gran vecchio maestro può posizionare le progenie ovunque entro un raggio di azione di 30 metri, ma due progenie non possono atterrare ad una distanza maggiore di 9 metri l'una dall'altra.

Anche quando un gran vecchio maestro subisce danni, può rilasciare 2d4 progenie. Questa versione della capacità di sputare progenie è utilizzabile una volta per round come azione gratuita.

Tratti dei parassiti: Un gran vecchio maestro è immune a tutti gli effetti di influenza mentale (charme, compulsioni, allucinazioni, trame ed effetti sul morale). Ha anche scurovisione (raggio di azione di 18 metri).

SOCIETÀ DEI NEOGI

Non c'è proprio nulla da ammirare della cultura dei neogi. Queste creature sono crudeli assassini, saccheggiatori e schiavisti. Forse uccidono per nutrirsi e schiavizzano qualunque cosa rimanga, o forse riempiono le loro prigioni con gli schiavi e mangiano tutto ciò che rimane. Ad ogni modo, la loro voracità li ha resi i nemici di tutte le razze pensanti del mondo. Solo dei mind flayer si sa che siano in grado di trattare con i neogi, di solito sulla compravendita di schiavi.

Tra tutte le razze che i neogi rendono schiave, gli umber hulk sono i loro preferiti. Ogni neogi possiede almeno un umber hulk, allevato fin dalla nascita ad una vita di schiavitù e costretto ad accettare quella situazione come ordine naturale delle cose. Questi schiavi umber hulk prendono ordini da qualsiasi neogi senza porsi alcuna domanda né riflessione. Gli umber hulk guardie tengono sotto controllo gli schiavi meno condiscendenti (quelli sotto l'effetto della capacità di schiavizzare dei neogi) e servono anche come soldati negli eserciti dei neogi e nelle razze per catturare schiavi.

Nella visione del mondo dei neogi la proprietà è ciò che fa andare il mondo. Tutto appartiene ai neogi come totalità: se non adesso, era così in passato o lo sarà in futuro. Anche un neogi può essere posseduto come schiavo da un altro neogi, e gli schiavi possono avere proprietà e schiavi a loro volta, e quegli schiavi possono avere proprietà e altri schiavi, e così via.

PERSONAGGI NEOGI

Molti neogi diventano maghi o stregoni. La classe preferita di un neogi è lo stregone.

Il livello effettivo del personaggio (LEP) di un PG neogi è pari al suo livello di classe + 8. Quindi, un neogi stregone di 1° livello ha un LEP di 9 ed è l'equivalente di un personaggio di 9° livello.



ORMYRR

Umanoide mostruoso Enorme

Dadi Vita: 708+21 (52 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 6 m, nuotare 12 m

CA: 17 (-2 taglia, +2 Des, +7 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 15

Attacchi: 4 artigli +13 in mischia e morso +8 in mischia, o arma +13/+8 in mischia e 3 armi leggere +13 in mischia e morso +8 in mischia, o arma +11/+6 in mischia e 3 armi (di cui almeno una non è leggera) +11 in mischia e morso +8 in mischia, o 4 pietre +5 a distanza

Danni: Artiglio 2d4+8, per arma (bonus ai danni +8 per mano primaria e +4 per ogni mano secondaria), morso 1d8+4, pietra 1d6+8 (mano primaria) o 1d4+4 (mano secondaria)

Faccia/Portata: 3 m per 7,5 m/3 m

Attacchi speciali: Stritolare 1d8+12, afferrare migliorato

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, combattere con più armi potenziato, uso delle armi

Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +7, Vol +6

Caratteristiche: For 26, Des 15, Cos 16, Int 11, Sag 12, Car 13

Abilità: Ascoltare +11, Conoscenze (arcane) +9, Nuotare +16, Sapienza Magica +9

Talenti: Combattere con Più Armi (B), Multidestrezza

Clima/Terreno: Acquatici temperati e caldi (fiumi, laghi e le rive di entrambi)

Organizzazione: Solitario, coppia o tribù (6-12)

Grado di Sfida: 6

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente legale neutrale

Avanzamento: 8-14 DV (Enorme); 15-21 DV (Mastodontico)

Gli ormyrr sono creature intelligenti e semi-nomadiche che vivono in piccoli insediamenti lungo i fangosi argini dei fiumi e sulle rive dei laghi. Per la maggior parte, se ne stanno per conto loro, tranne quando cacciano o soddisfano la loro passione di acquisire oggetti magici.

Un ormyrr ha un enorme corpo vermiforme che può misurare fino 7,5 metri di lunghezza. A un'estremità del corpo ha una testa da rana che sembra impossibilmente grande e pesante. Sotto la testa, quattro braccia corte ma potenti spuntano dal corpo. Spesse creste ossee sugli occhi e una larga bocca piena di denti stretti completano l'aspetto mostruoso della bestia.

Gruppi di caccia di ormyrr possono spingersi fino a una distanza 64 km dalle loro dimore. Viaggiano il più possibile nel fiume durante queste razzie, e poi salgono a riva per la vera caccia.

Gli ormyrr non hanno assolutamente nessuna capacità magica, ma la magia li affascina; infatti, il loro scopo come razza è di sviluppare un'unica magia ormyrr. Essi bramano la magia e gli oggetti magici, e la possibilità di prendere possesso di un oggetto magico, una pergamena o un libro

è la sola cosa che può far sì che una di queste creature di norma ragionevoli menta, rubi o attacchi senza alcuna provocazione.

Inutile dire che questa tendenza può portarli a scontrarsi spesso con gli avventurieri. Siccome sono per natura legali, però, coloro che cercano di recuperare oggetti magici che gli ormyrr hanno rubato a volte possono ottenere di più facendo appello al senso di giustizia della creatura che non attaccando, lanciando accuse o tentando di rubare a loro volta gli oggetti.

Gli ormyrr parlano il Comune.

COMBATTIMENTO

Molto spesso, gli ormyrr combattono con le armi invece che con gli artigli, il tipico ormyrr possiede almeno un'arma magica, di solito con un bonus di potenziamento +1 o +2, e combatte con più di un'arma alla volta per sfruttare al meglio la sua qualità speciale di combattere con più armi potenziato.

Una tattica preferita tra gli ormyrr è di nascondersi lungo l'argine di un fiume e tendere un'imboscata ai nemici con una grandine di pietre scagliate, proiettili da fionda, asce e reti. Se la situazione sembra promettente, gli ormyrr si avvicinano con le armi sguainate. Altrimenti, semplicemente scivolano nel fiume e si allontanano a nuoto dal pericolo.

Stritolare (Str): Con una prova di lotta effettuata con successo, un ormyrr può stritolare un avversario afferrato, infliggendo 1d8+12 danni contundenti.

Afferrare migliorato (Str): Se un ormyrr colpisce un avversario che è almeno una categoria di taglia più piccolo di lui con due attacchi con gli artigli, infligge danni normali e tenta di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità (bonus di lotta +23). Se riesce a trattenere, può anche stritolare nello stesso round. Dopo, l'ormyrr ha l'opzione di svolgere la lotta normalmente o semplicemente usare gli artigli per

trattenere l'avversario (penalità di -20 alla prova di lotta, ma l'ormyrr non è considerato in lotta). In entrambi i casi, per ogni prova di lotta che effettua con successo nei round successivi infligge automaticamente danni per due attacchi con gli artigli.

Combattere con più armi potenziato (Str):

Questa capacità abbassa la penalità per l'uso di un'arma secondaria di 2 sia per la mano primaria che per quelle secondarie. Di conseguenza, quando combinato con i talenti Combattere con Più Armi e Multidestrezza della creatura, permette l'uso di una o più armi secondarie leggere senza alcuna penalità ai tiri per colpire.

Uso delle armi (Str): Un ormyrr è competente nell'uso di tutte le armi semplici e da guerra.



	Orrore di electrum Costrutto Piccolo	Orrore d'oro Costrutto Piccolo
Dadi Vita:	4dl0 (22 pf)	8dl0 (44 pf)
Iniziativa:	+2	+2
Velocità:	9m	9m
CA:	19 (+1 taglia, +1 Des, +7 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 18	22 (+1 taglia, +2 Des, +9 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 20
Attacchi:	Sega a rasoio +5 in mischia, o dardo a pressione	Sega a rasoio +9 in mischia +5 a distanza
Danni:	Sega a rasoio 1d8+1, dardo a pressione 2d4+1	Sega a rasoio 1dl0+3
Faccia/Portata:	1,5 m per 1,5 m/1,5 m	1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali:	—	<i>Fulmine</i>
Qualità speciali:	Tratti dei costrutti, immunità all'elettricità, mente collegata, vulnerabilità agli incantesimi, RI17	Tratti dei costrutti, immunità all'elettricità, mente collegata, vulnerabilità agli incantesimi, RI18
Tiri salvezza:	Temp +1, Rifl +2, Vol +3	Temp +2, Rifl +4, Vo0 +5
Caratteristiche:	For 12, Des 13, Cos -, Int 5, Sag 14, Car 5	For 14, Des 15, Cos -, Int 9, Sag 16, Car 11
Talenti:	Tiro Preciso (B), Tiro Ravvicinato (B)	Attacco Poderoso (B), Incalzare (B), Spaccare l'Arma Potenziato (B)
Clima/Terreno:	Qualsiasi terreno e sotterraneo	Qualsiasi terreno e sotterraneo
Organizzazione:	Coppia o componente (3-8)	Modulo (1-2 più 3-12 orrori di electrum)
Grado di Sfida:	4	5
Tesoro:	50% monete, 50% beni (solo gemme)	50% monete, 50% beni (solo gemme)
Allineamento:	Sempre legale malvagio	Sempre legale malvagio
Avanzamento:	—	—
	Orrore di platino Costrutto Piccolo	Orrore di adamantio Costrutto Piccolo
Dadi Vita:	12dl0 (66 pf)	16dl0 (88 pf)
Iniziativa:	+3	+8
Velocità:	12 m	15 m
CA:	25 (+1 taglia, +3 Des, +11 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 22	28 (+1 taglia, +4 Des, +13 naturale), contatto 15, colto alla sprovvista 24
Attacchi:	Sega a rasoio +13 in mischia	Sega a rasoio +18 in mischia
Danni:	Sega a rasoio 1dl2+4	Sega a rasoio 2dl0+7
Faccia/Portata:	1,5 m per 1,5 m/1,5 m	1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali:	<i>Fulmine</i>	Capacità magiche
Qualità speciali:	Tratti dei costrutti, immunità all'elettricità, mente collegata, vulnerabilità agli incantesimi, RI20	Tratti dei costrutti, immunità all'elettricità, mente collegata, vulnerabilità agli incantesimi, RI22
Tiri salvezza:	Temp +4, Rifl +7, Vol +9	Temp +5, Rifl +9, Voi +12
Caratteristiche:	For 16, Des 17, Cos -, Int 13, Sag 20, Car 15	For 20, Des 19, Cos -, Int 17, Sag 24, Car 21
Talenti:	Attacco Poderoso (B), Incalzare (B), Incalzare Potenziato (B), Spaccare l'Arma Potenziato (B) Spaccare l'Arma Potenziato (B)	Attacco Poderoso (B), Incalzare (B), Incalzare Potenziato (B), Iniziativa Migliorata (B),
Clima/Terreno:	Qualsiasi terreno e sotterraneo	Qualsiasi terreno e sotterraneo
Organizzazione:	Serie (1 più 1-2 orrori d'oro e 4-16 orrori di electrum)	Adunanza (1 più 1-2 orrori di platino, 3-4 orrori d'oro e 5-20 orrori di electrum)
Grado di Sfida:	7	9
Tesoro:	50% monete, 50% beni (solo gemme)	50% monete, 50% beni (solo gemme)
Allineamento:	Sempre legale malvagio	Sempre legale malvagio
Avanzamento:	—	—

Gli orrori meccanici sono costrutti intelligenti simili ai ragni che vivono come una collettività gerarchica. Esistono solamente per smantellare interi mondi di metalli lavorati e grezzi, che usano per produrre altri orrori. Queste attività portano gli orrori meccanici in aree in cui si può trovare il metallo, dalle miniere sotterranee alle aree civilizzate dove il metallo lavorato è spesso facilmente reperibile. Gli orrori meccanici ignorano le creature non meccaniche a meno che tali esseri

non rappresentino una minaccia oppure non possiedano chiaramente del metallo. Le ricerche degli orrori sono metodiche ed efficienti, risultando nella distruzione di quasi qualsiasi cosa sul loro cammino. Un esercito di orrori può devastare un'intera nazione nel giro di qualche settimana.

Un orrore meccanico sembra un aracnide meccanico, dotato di quattro zampe e con un corpo del diametro di 60 cm. È fatto di un metallo base (come il ferro) ricoperto da una

patina di metallo prezioso o semiprezioso. Una grossa gemma è incastonata sulla fronte della creatura. Una singola sega a rasoio è situata sul davanti della testa dove ci si aspetterebbe una bocca. Gli orrori meccanici più potenti sono progettati e decorati in modo più fantasioso rispetto a quelli inferiori. Si conosce l'esistenza di orrori meccanici servitori con coperture di metalli meno preziosi, ma questi servono principalmente la gerarchia come lavoratori.

Gli orrori meccanici comunicano nel loro linguaggio fatto di suoni meccanici. La mente collegata che condividono permette la comunicazione istantanea tra orrori individuali entro 16 km l'uno dall'altro.

La logica indica che siccome gli orrori sono esseri meccanici, qualcuno o qualcosa debba averli creati. Cosa sia accaduto a quest'essere non è risaputo. Alcuni saggi ipotizzano che l'orrore di adamantio si sia ribellato e abbia ucciso il suo creatore, poi abbia inventato gli altri tipi di orrori meccanici per servirsene come suoi eserciti personali.

COMBATTIMENTO

Gli orrori meccanici attaccano i loro nemici con precisione calcolata e spietata. Gli orrori inferiori seguono pedissequamente gli ordini dei loro superiori, combattendo fino alla morte se gli viene ordinato. In battaglia, gli orrori meccanici sciamano intorno ai nemici e tagliuzzandoli mentre chiamano rinforzi. L'armamentario di un orrore meccanico è parte del suo essere, quindi non può essere disarmato. Quando muore, la gemma sulla fronte si disintegra e il corpo si fonde in un ammasso di metallo fuso.

Tutti gli orrori meccanici condividono le seguenti qualità.

Tratti dei costrutti: Un orrore meccanico è immune a effetti di influenza mentale, veleni, *sonno*, paralisi, stordimento, malattie, effetti mortali, effetti necromantici e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra, a meno che non funzioni anche sugli oggetti. La creatura non è soggetta a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchi di caratteristica, risucchi di energia o morte per danno massiccio. Non può guarire se stesso ma può essere curato mediante riparazione. Non può essere rianimato né resuscitato. Un orrore meccanico ha scurovisione (raggio di azione 18 metri).

Mente collegata (Str): Tutti gli orrori meccanici entro 16 km da un orrore d'oro, di platino o di adamantio sono in costante comunicazione. Se uno è consapevole di un pericolo particolare, lo sono tutti. Se uno in un gruppo particolare non è colto alla sprovvista, nessuno di essi lo è. Nessun orrore meccanico in quel gruppo è considerato attaccato ai fianchi a meno che non lo siano tutti.

Vulnerabilità agli incantesimi (Str): Un orrore meccanico è sensibile all'incantesimo *frantumare*, che lo acceca per 1d4+1 round.

ORRORE DI ELECTRUM

Gli orrori di electrum sono le truppe d'assalto della collettività di orrori meccanici. Sono mandati avanti per esplorare le zone, valutare potenziali resistenze e sopraffare qualsiasi opposizione.

Combattimento

Gli orrori di electrum avanzano in combattimento in precise linee di battaglia, con i singoli orrori distanziati 3 metri l'uno dall'altro. Iniziano a sparare raffiche di dardi a pressione. Quando si avvicinano ai nemici, alcuni continuano a sparare dardi contro gli incantatori percepiti o gli avversari che usano armi a distanza, mentre altri tentano di affettare i nemici più vicini con le loro seghe affilate come

rasoi. Dopo una battaglia, orrori di electrum aggiuntivi esplorano l'area, recuperando compagni caduti e qualsiasi arma abbandonata per smantellarli e costruire altri orrori.

ORRORE D'ORO

Gli orrori d'oro sono i comandanti degli eserciti di orrori meccanici. Sovrintendono gli orrori di electrum e gli altri inferiori, assicurandosi che gli ordini dei loro superiori vengano eseguiti.

Combattimento

Gli orrori d'oro combattono da dietro a una linea di guardia di electrum, scagliando *fulmini* contro i nemici. In mischia, un orrore d'oro colpisce le armi del nemico per distruggerle. Contro le armi e gli oggetti magici, la sega a rasoio di un orrore d'oro funziona come un'arma +2.

Fulmine (Mag): Una volta ogni 2 round, il mostro può generare un *fulmine* largo 1,5 metri e lungo 12 metri che infligge 6d6 danni. Un tiro salvezza sui Riflessi (CD 13) effettuato con successo dimezza i danni.

ORRORE DI PLATINO

Gli orrori di platino sono i generali e i governatori di tutti gli orrori meccanici inferiori. Sono loro che identificano i bersagli, escogitano le strategie e decidono come sfruttare al meglio gli altri orrori per raggiungere i loro scopi.

Combattimento

In combattimento, gli orrori di platino scagliano *fulmini* contro i nemici prima di avvicinarsi. In mischia, usano le



loro seghe a rasoio per spaccare le armi e le armature dei nemici. Contro le armi e gli oggetti magici, la sega a rasoio di un orrore di platino funziona come un'arma +3.

Fulmine (Mag): La capacità *fulmine* di un orrore di platino produce *fulmini* più potenti di quelli che può emettere un orrore d'oro. Una volta ogni 2 round, l'orrore di platino può generare un *fulmine* largo 1,5 metri e lungo 24 metri che infligge 12d6 danni da elettricità. Un tiro salvezza sui Riflessi (CD 15) effettuato con successo dimezza i danni.

ORRORE DI ADAMANTIO

Un orrore di adamantio è il capo supremo dell'intera collettività di orrori meccanici. Si pensa che ne esista solo uno.

L'orrore di adamantio dirige la raccolta del metallo e la creazione di nuovi orrori. Da solo decide quali nuovi orrori creare; di conseguenza, controlla la composizione della collettività. L'orrore di adamantio conosce il segreto per animare il corpo di un orrore appena creato.

Le motivazioni dell'orrore di adamantio nella sua aggressiva campagna per far crescere la collettività sono sconosciute. Alcuni saggi speculano che si sforzi per distruggere culture rivali; altri affermano che abbia acquisito la pulsione di una cosa vivente a riprodursi. Qualunque siano le sue ragioni, la creatura è un maestro nella distruzione di altre civiltà.

Combattimento

Un orrore di adamantio devasta i nemici con le sue capacità magiche da lontano. In mischia, falcidia i nemici con la sua sega a rasoio. Contro le armi e gli oggetti magici, la sega a rasoio di un orrore di adamantio funziona come un'arma +5.

Capacità magiche: A volontà - *disgiunzione* di *Mordenkainen*, *disintegrazione*, *implosione*. 14° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 15 + livello dell'incantesimo.

ORRORE UNCINATO

Aberrazione Grande

Dadi Vita: 10d8+20 (65 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 6 m, scalare 6 m

CA: 22 (-1 taglia, +3 Des, +10 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 19

Attacchi: 2 artigli +13 in mischia e morso +8 in mischia

Danni: Artiglio 1d6+7, morso 2d6+3

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

Attacchi speciali: Afferrare migliorato, spaccare l'arma poderoso, morso squarciante

Qualità speciali: Vista cieca 18 m, sensibilità alla luce

Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +6, Vol +8

Caratteristiche: For 24, Des 17, Cos 14, Int 7, Sag 12, Car 9

Abilità: Ascoltare +13, Nascondersi +8*, Saltare +15, Scalare +16

Talenti: Attacco Poderoso, Incalzare, Sbilanciare Migliorato (B)

Clima/Terreno: Qualsiasi sotterraneo

Organizzazione: Solitario, branco (5-20) o clan (21-40)

Grado di Sfida: 6

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente neutrale

Avanzamento: 11-15 DV (Grande); 16-30 DV (Enorme)

Cacciatori maliziosi delle cavernose aree sotterranee, gli orrori uncinati sono mostri territoriali che diffidano degli intrusi e proteggono ferocemente i loro terreni da caccia. Le aree sotterranee in cui vivono gli orrori uncinati rimbombano dell'eco del costante schioccare e raschiare dei loro uncini contro la pietra, quando si fanno strada attraverso dirupi e pareti di caverne.

Un orrore uncinato è alto all'incirca 2,7 metri e pesa approssimativamente 180 kg. Le sue lunghe gambe e braccia muscolose terminano con uncini crudelmente ricurvi. La testa sembra quella di un avvoltoio, con un becco mostruoso. Il torace ha l'aspetto del corpo di uno scarafaggio e coperto da un grezzo esoscheletro simile a pietra, costellato di appuntite protuberanze ossee.

Gli orrori uncinati di norma vivono in estesi gruppi familiari o clan, ognuno dei quali è governato dalla femmina più anziana. Il maschio più anziano generalmente guida i cacciatori e i combattenti del clan, il clan mette le uova in comunità, riunendole in un'area ben difesa al centro del sistema di caverne o recinti che considerano la loro dimora.

Gli orrori uncinati sono onnivori, e si nutrono di licheni, funghi, vegetali e qualsiasi animale che riescono a catturare. La carne è il loro cibo preferito, e si vocifera che i drow in particolare siano per loro tra i più saporiti.

Gli orrori uncinati parlano il Sottocomune.

COMBATTIMENTO

Gli orrori uncinati attaccano in gruppo, sfruttando la loro abilità nello scalare per tendere imboscate ai nemici dall'alto. Combattono in modo cooperativo e collaborano contro gli avversari più grandi e meglio armati. Gli orrori uncinati usano gli uncini delle braccia per sbilanciare i nemici. Se una battaglia si volge al peggio, si ritirano arrampicandosi sulle pareti.

Afferrare migliorato (Str): Se un orrore uncinato colpisce un avversario che è almeno una categoria di taglia più piccolo di lui con entrambi gli attacchi con gli artigli, infligge danni normali e tenta di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità (bonus di lotta +18). Se riesce a trattenerlo, colpisce automaticamente con il suo attacco col morso squarciante nello stesso round. (Questo sostituisce il suo normale attacco col morso per quel round.) Dopo, l'orrore uncinato ha l'opzione di svolgere la lotta normalmente.



te o semplicemente usare gli artigli per trattenere l'avversario (penalità di -20 alla prova di lotta, ma l'orrore uncinato non è considerato in lotta). In entrambi i casi, per ogni prova di lotta che effettua con successo nei round successivi infligge automaticamente danni sia con entrambi gli attacchi con gli artigli che con il morso squarciante.

Spaccare l'arma poderoso (Str): Un orrore uncinato che tenti di colpire l'arma o lo scudo di un nemico non si espone a un attacco di opportunità. Con un attacco di spaccare l'arma poderoso compiuto con successo, un orrore uncinato infligge danni raddoppiati.

Morso squarciante (Str): Un orrore uncinato può mordere automaticamente un nemico afferrato per 3d6+10 danni.

Vista cieca (Str): Un orrore uncinato emette suoni ad alta frequenza, non percepibili dalla maggior parte delle altre creature, che rimbalzano su oggetti e creature. Questa capacità gli consente di localizzare oggetti e creature entro 18 metri. L'orrore uncinato di solito non ha bisogno di effettuare prove di Ascoltare o di Osservare per notare le creature entro il raggio di azione della sua vista cieca. Un incantesimo silenzio nega questa capacità e costringe l'orrore uncinato ad affidarsi alla vista, che ha un raggio di azione di 3 metri.

Sensibilità alla luce: L'esposizione alla luce intensa (come la luce solare o un incantesimo *luce diurna*) impone una penalità di circostanza di -2 ai tiri per colpire di un orrore uncinato.

Abilità: "Un orrore uncinato riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Nascondersi quando si trova in aree sotterranee.

PIANTA ORCHESCA

Una pianta orchesca è un terrore ambulante e assetato di sangue che preferisce prendere dimora al limite di un'area popolata. Questo gigantesco vegetale di notte vaga senza meta fino a che non trova un posto appropriato per fermarsi, poi infila alcune delle radici nel terreno, facendo così sembrare che in quel luogo durante la notte sia cresciuto un albero immenso. Nel corso della settimana successiva, la pianta orchesca produce da cinque a venti baccelli che, quando sono maturi, si rompono liberando frutti mobili chiamati arbusti oscheschi. Il genitore vegetale poi invia i suoi arbusti oscheschi in gruppi di caccia perché riportino indietro nutrimento a sangue caldo: di solito bestiame e umanoidi.

Una pianta orchesca è in grado di divorare l'intera popolazione di un piccolo villaggio in una singola alimentazione. Dopo aver completamente spogliato un'area della fauna a sangue caldo, si sposta in cerca di altri centri popolati.

COMBATTIMENTO

Sia la pianta orchesca che i suoi arbusti oscheschi sono combattenti efficaci. Condividono le seguenti qualità.

Immunità parziale ai perforanti (Str): Le armi perforanti infliggono solo danni dimezzati alla pianta orchesca e agli arbusti. Il danno minimo per ogni colpo con una tale arma è 1 danno.

Tratti dei vegetali (Str): Una pianta o un arbusto orchesco è immune a veleni, sonno, paralisi, stordimento e metamorfosi. Non è soggetto a colpi critici o effetti di influenza mentale. La creatura ha anche visione crepuscolare.

Percezione vegetale (Str): Una pianta o un arbusto orchesco può percepire automaticamente la posizione di qualsiasi cosa entro 18 metri che sia in contatto con la vegetazione, anche oggetti o creature che non sono in contatto con la stessa vegetazione con cui lo è lui.

Abilità e talenti: Le piante orchesche e gli arbusti oscheschi ottengono abilità e talenti come se fossero folletti.

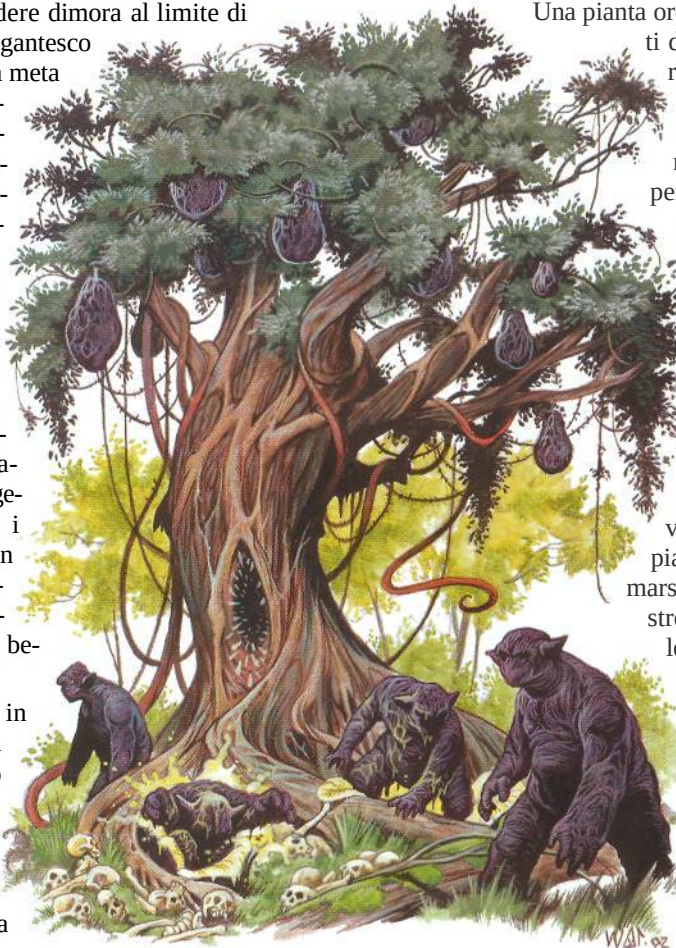
ARBUSTO ORCHESCO

Gli arbusti oscheschi sono i frutti maturi della pianta orchesca. Quando uno dei baccelli della pianta orchesca raggiunge la maturazione, cade per terra e si rompe liberando un arbusto orchesco.

Quando "nasce" la prima volta, un arbusto orchesco assomiglia a un piccolo orco rugoso e color porpora. Il corpo sembra imponente, e le braccia e le gambe sono in qualche modo tozze se confrontate con quelle di un vero umanoide. Anche se il viso sembra quello di un umanoide, un arbusto orchesco è cieco e non può parlare, udire né sentire gli odori: i suoi apparenti organi sensoriali non sono altro che bolle di tessuto vegetale prive di una reale funzione.

Una pianta orchesca affamata libera fino a venti dei suoi arbusti oscheschi "maturi" alla volta perché essi vadano a caccia di cibo e glielo riportino. Gli arbusti oscheschi si spostano sul terreno sfruttando la loro percezione vegetale. Quando sono a caccia, gli arbusti oscheschi cercano prede di taglia Media o inferiore poiché quelle creature sono più facili da riportare al genitore vegetale rispetto alle creature più grandi.

La vita media di un arbusto orchesco è di 1d4+1 giorni. Se è rimasto in vita qualche arbusto orchesco quando il genitore vegetale è pronto a spostarsi, la pianta orchesca ordina loro di sistemarsi ben lontani l'uno dall'altro all'estremo raggio di azione della sua telepatia e di radicarsi a loro volta. Se lasciato indisturbato per un anno, ognuno di questi arbusti oscheschi cresce fino a diventare una nuova pianta orchesca, che sradica le sue radici e inizia a cercare cibo. Durante il suo periodo di maturazione, un arbusto orchesco radicato è immobile e indifeso.



	Arbusto orchesco Vegetale Piccolo	Pianta orchesca Vegetale Colossale
Dadi Vita:	3d8 (13 pf)	32d8+288 (432 pf)
Iniziativa:	+6	+2
Velocità:	9 m, scalare 4,5 m	3m
CA:	16 (+1 taglia, +2 Des, +3 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 14	12 (-8 taglia, -2 Des, +12 naturale), contatto 0, colto alla sprovvista 12
Attacchi:	2 artigli +5 in mischia	6 schianti +30 in mischia
Danni:	Artiglio 1d3+2 più veleno	Schianto 4d6+14
Faccia/Portata:	1,5 m per 1,5 m/1,5 m	12 m per 12 m/7,5 m
Attacchi speciali:	Veleno, sciamare	Radici intralcianti, afferrare migliorato, paralisi, ingoiare
Qualità speciali:	Immunità parziale ai perforanti, mente vegetale, tratti dei vegetali, percezione vegetale	RD 5/-, immunità parziale ai perforanti, tratti dei vegetali, telepatia, percezione vegetale
Tiri salvezza:	Temp +3, Rifl +3, Vol +1	Temp +27, Rifl +8, Vol +13
Caratteristiche:	For 15, Des 14, Cos 11, Int 2, Sag 11, Car 6	For 39, Des 7, Cos 29, Int 10, Sag 16, Car 8
Abilità:	Muoversi Silenziosamente +7 Nascondersi +11, Scalare +10	Muoversi Silenziosamente +13, Nascondersi -3
Talenti:	Iniziativa Migliorata	Iniziativa Migliorata
Clima/Terreno:	Pianure, colline e paludi temperate o calde	Pianure, colline e paludi temperate o calde
Organizzazione:	Banda (5-20)	Raccolto (1 pianta orchesca più 5-20 arbusti orcheschi)
Grado di Sfida:	3	20
Tesoro:	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Sempre neutrale	Sempre neutrale
Avanzamento:	4-9 DV (Medio)	33-64 DV (Colossale)

Combattimento

Gli arbusti orcheschi usano tattiche molto semplici: sopraffare, sottomettere e ritornare col cibo. In mischia, preferiscono combattere tutti contro un solo nemico piuttosto che attaccare avversari separati. Combattono con una notevole urgenza, e quando riescono ad abbattere un nemico, alcuni di loro portano via immediatamente la preda per nutrire la pianta orchesca, lasciando gli altri arbusti orcheschi rimanenti a continuare la caccia. Non entrano mai volontariamente in aree senza vegetazione naturale poiché in questi posti sono effettivamente ciechi.

Veleno (Str): Un arbusto orchesco rilascia veleno (tiro salvezza sulla Tempra CD 11) con ogni attacco con gli artigli compiuto con successo. I danni iniziali sono *sonno* per 1 minuto, e i danni secondari sono *sonno* per 1d10 minuti. Entrambi questi effetti di *sonno* funzionano solo contro creature viventi, ma per il resto funzionano come l'incantesimo omonimo.

Sciamare (Str): Gli arbusti orcheschi possono sciamare sopra e intorno l'uno all'altro con facilità, in modo tale che fino a tre di essi possono occupare lo stesso spazio di 1,5 metri per 1,5 metri. Allo stesso modo sono esperti nell'attaccare come gruppo; per ogni arbusto orchesco che sta lottando con un avversario (bonus di lotta +0), ogni arbusto orchesco ottiene un bonus di competenza +1 ai tiri per colpire contro quel nemico.

Mente vegetale (Str): Tutti gli arbusti orcheschi in un raggio di 24 km dalla loro pianta orchesca genitore sono in costante comunicazione. Se uno è consapevole di un particolare pericolo, lo sono tutti. Se uno in un certo gruppo non è colto alla sprovvista, non lo è nessuno di essi. Nessun arbusto orchesco in un tale gruppo viene considerato attaccato ai fianchi se non lo sono tutti.

PIANTA ORCHESCA

Una pianta orchesca ha l'aspetto di un gigantesco nepente legnoso drappeggiato con spesse liane rampicanti. È coro-

nata da una chioma di rami simili a rovi e verdi foglie cespugliose. Dai rami della pianta orchesca pendono baccelli di arbusto orchesco dormienti, che sembrano rotonde prugne di dimensioni enormi.

Combattimento

In combattimento, una pianta orchesca distende le sue liane per avvolgere le prede più vicine. Poi usa altri viticci per sollevare vittime prescelte una alla volta e farle cadere nella sua fauce spalancata. Una pianta orchesca richiama tutti i gruppi di caccia di arbusti orcheschi che ha inviato ogni volta che viene attaccata.

Radici intralcianti (Str): Come azione gratuita, una pianta orchesca può attorcigliare le sue radici intorno a tutte le creature entro 4,5 metri da lei, tenendole ben strette. Questo effetto per il resto funziona come un incantesimo *intralciare* (10° livello dell'incantatore; CD del tiro salvezza CD 24).

Afferrare migliorato (Str): Se una pianta orchesca colpisce un avversario Mastodontico o più piccolo con un attacco di schianto, infligge danni normali e tenta di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità (bonus di lotta +54). Se riesce a trattenere, può trasferire l'avversario nella sua fauce nel round successivo. In alternativa, la pianta orchesca ha l'opzione di svolgere la lotta normalmente o semplicemente usare un viticcio per trattenere l'avversario (penalità di -20 alla prova di lotta, ma la pianta orchesca non è considerata in lotta). In entrambi i casi, per ogni prova di lotta che effettua con successo nei round successivi infligge automaticamente danni da schianto.

Paralisi (Str): Una pianta orchesca secerne succhi digestivi che possono paralizzare le creature a contatto con essa. Ogni creatura ingoiata da una pianta orchesca deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 35) o essere paralizzato per 2d4 round.

Ingoiare (Str): Una pianta orchesca può ingoiare una creatura di taglia Enorme o inferiore effettuando con succes-

so una prova di lotta (bonus di lotta +54), purché abbia già quell'avversario nelle sue fauci (vedi "Afferrare migliorato", sopra). Una volta all'interno dell'ascidio della pianta orchesca, l'avversario subisce 2d8+8 danni da acido per round ed è soggetto all'effetto paralizzante dei suoi succhi digestivi (vedi "Paralisi", sopra). Una prova di lotta effettuata con successo permette alla creatura ingoiata di arrampicarsi fuori dall'ascidio (supponendo che non sia paralizzata) e di ritornare nella fauce della pianta orchesca, dove un'altra prova di lotta riuscita è necessaria per liberarsi. In alternativa, una creatura ingoiata può tentare di aprirsi una strada con gli artigli oppure con un'arma leggera perforante o tagliente. Infriggendo almeno 20 danni all'ascidio (CA 18) in questo modo crea un'apertura abbastanza grande da permetterle di fuggire. Una volta che è uscita una singola creatura ingoiata, gli spasmi muscolari richiudono il buco; quindi, un altro avversario ingoiato deve farsi anche lui strada per conto suo. L'ascidio di una pianta orchesca può contenere 2 creature Enormi, 8 Grandi, 32 Medie o 128 Piccole o inferiori.

Telepatia (Sop): Una pianta orchesca può comunicare telepaticamente con tutti i suoi arbusti orcheschi nel raggio di 24 km.

PIPISTRELLO DEI DESMODU

I desmodu adorano i pipistrelli. Allevano e mantengono pipistrelli di tutte le forme e taglie come compagni, guardiani e animali da tiro. Qui sono descritte tre specie uniche di pipistrelli allevati dai desmodu.

COMBATTIMENTO

Come gli altri pipistrelli, queste creature combattono in volo, planando per mordere i loro nemici.

Vista cieca (Str): Un pipistrello emette suoni ad alta frequenza, non percepibili dalla maggior parte delle altre creature, che rimbalzano su oggetti e creature. Questa capacità gli consente di localizzare oggetti e creature entro 36 metri. Il pipistrello di solito non ha bisogno di effettuare prove di Ascoltare o di Osservare per notare le creature entro il raggio di azione della sua vista cieca. Un incantesimo *silenzio* nega questa capacità e costringe il pipistrello ad affidarsi alla sua debole vista, che ha un raggio di azione di 3 metri.

Immunità: I pipistrelli allevati dai desmodu sono immuni alle capacità di disperazione e di stordimento dello stridio dei desmodu.

PIPISTRELLO CACCIATORE

I desmodu allevano questi pipistrelli come animali da caccia, allo stesso modo in cui gli umani allevano i cani da caccia. Quando va a caccia di animali da carne nel sottosuolo, un desmodu libera uno o più pipistrelli cacciatori. Quando un pipistrello scopre la preda, richiama il suo padrone mediante ultrasuoni, poi inizia a inseguire la preda.

Un pipistrello cacciatore ha il corpo come quello di un normale pipistrello e la testa che assomiglia a quella di un lupo. La pelliccia di solito è nera o grigia.

Combattimento

Quando un pipistrello cacciatore plana sulla sua preda, per prima cosa tenta di sbilanciare l'avversario. Indipendentemente dal successo o meno di questa tattica, il pipistrello

prosegue con attacchi col morso, il pipistrello poi raccoglie qualsiasi preda che sia riuscito a buttare a terra con le mandibole e la riporta al suo padrone.

Sbilanciare (Str): Un pipistrello cacciatore che colpisce con un attacco col morso può tentare di sbilanciare l'avversario come azione gratuita senza compiere un attacco di contatto né provocare un attacco di opportunità. Se il tentativo fallisce, l'avversario non può reagire per sbilanciare il pipistrello.

Olfatto acuto (Str): Un pipistrello cacciatore può individuare nemici che si avvicinano, scovare nemici nascosti e seguire le tracce grazie al senso dell'olfatto.

Abilità: Un pipistrello cacciatore riceve un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi. Riceve anche un bonus razziale di +8 alle prove di Ascoltare e di Osservare. "Questi ultimi due bonus vengono persi se viene negata la sua vista cieca.

PIPISTRELLO GUARDIANO

Un pipistrello guardiano è praticamente identico a un pipistrello crudele, tranne per il fatto che il primo è più agile, ha sensi ancora più affinati e un morso particolarmente pericoloso. I desmodu utilizzano queste creature principalmente come sentinelle.

Un pipistrello guardiano sembra una volpe volante molto grande, con la differenza che ha denti lunghi, come quelli di un pipistrello vampiro, e una pelliccia ispida e arruffata sulla testa e sul corpo.

COMBATTIMENTO

In battaglia, un gruppo di pipistrelli guardiani di solito sceglie un bersaglio e plana per morderlo. Poi ogni pipistrello guardiano usa il talento Attacco Rapido per mordere e volare fuori portata prima che il nemico possa reagire.

Ferimento (Str): La saliva di un pipistrello guardiano contiene un anticoagulante, per cui le ferite inferte dal morso della creatura sanguinano copiosamente. Una ferita risultante dall'attacco col morso di un pipistrello guardiano sanguina per 1 danno aggiuntivo per ogni round successivo. Molteplici ferite da tali attacchi risultano una perdita di sangue cumulativa *il* ferite per 2 danni per round, e così via). Il sanguinamento può essere fermato solo con una prova di Guarire (CD 15) effettuata con successo o con l'applicazione di un incantesimo *curare* o di un altro incantesimo di guarigione (*guarigione*, *cerchio di guarigione* o simili).

Abilità: Un pipistrello guardiano riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Ascoltare e di Osservare. "Questi bonus vengono persi se viene negata la sua vista cieca.



RGM

RGM

	Pipistrello cacciatore Animale Medio	Pipistrello guardiano Animale Grande	Pipistrello da guerra Animale Enorme
Dadi Vita:	4d8+4 (22 pf)	4d8+12 (30 pf)	10d8+50 (95 pf)
Iniziativa:	+7	+6	+6
Velocità:	6 m, volare 18 m (buona)	6 m, volare 18 m (buona)	6 m, volare 12 m (buona)
CA:	20 (+7 Des, +3 naturale), contatto 17, colto alla sprovvisa 13	20 (-1 taglia, +6 Des, +5 naturale), contatto 15, colto alla sprovvisa 14	23 (-2 taglia, +6 Des, +9 naturale), contatto 14, colto alla sprovvisa 17
Attacchi:	Morso +10 in mischia	Morso +5 in mischia	Morso +12 in mischia
Danni:	Morso 1d6+3	Morso 1d8+4 più ferimento	Morso 2d6+10
Faccia/Portata:	1,5 m per 1,5 m/1,5 m	1,5 m per 1,5 m/1,5 m	3 m per 3 m/ 3 m
Attacchi speciali:	Sbilanciare	Ferimento	—
Qualità speciali:	Vista cieca 36 m, immunità, olfatto acuto	Vista cieca 36 m, immunità	Vista cieca 36 m, immunità
Tiri salvezza:	Temp +5, Rifl +11, Vol +4	Temp +7, Rifl +10, Vol +6	Temp +12, Rifl +13, Vol +9
Caratteristiche:	For 15, Des 24, Cos 13, Int 2, Sag 16, Car 7	For 17, Des 22, Cos 17, Int 2, Sag 14, Car 7	For 25, Des 22, Cos 21, Int 2, Sag 14, Car 7
Abilità:	Ascoltare +14*, Muoversi Silenziosamente +19, Nascondersi +16, Osservare +14*	Ascoltare +15*, Muoversi Silenziosamente +11, Osservare +15*	Ascoltare +11*, Muoversi Silenziosamente +11, Osservare +11*
Talenti:	Arma Preferita (morso) (B)	Schivare (B), Mobilità (B), Attacco Rapido (B)	—
Clima/Terreno:	Sotterraneo	Sotterraneo	Sotterraneo
Organizzazione:	Solitario o colonia (5-8)	Solitario o colonia (5-8)	Solitario o colonia (5-8)
Grado di Sfida:	3	3	5
Tesoro:	Nessuno	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Sempre neutrale	Sempre neutrale	Sempre neutrale
Avanzamento:	5-12 DV (Grande)	5-12 DV (Enorme)	11-16 DV (Enorme); 17-30 DV (Mastodontico)

PIPISTRELLO DA GUERRA

I desmodu allevano queste creature come cavalcature e bestie da soma. I desmodu armati con enormi lance da cavaliere pesanti a volte li cavalcano per andare in battaglia.

Un pipistrello da guerra ha un'apertura alare che varia da 4,8 ai 5,4 metri. Ad eccezione della taglia, sembra un pipistrello normale.

Combattimento

I pipistrelli da guerra raramente combattono da soli a meno che non siano attaccati per primi o che non venga loro ordinato di andare in battaglia dai loro padroni.

Abilità: Un pipistrello da guerra riceve un bonus razziale di +4 alle prove di Ascoltare e di Osservare. *Questi bonus vengono persi se viene negata la sua vista cieca.

Talenti: Arma Preferita (morso) (B), Attacco in Volo

Clima/Terreno: Piano Elementale del Fuoco o vulcani

Organizzazione: Solitario o sciame (11-20)

Grado di Sfida: 3

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale malvagio

Avanzamento: 7-12 DV (Piccolo); 13-18 DV (Medio)

I pipistrelli di fuoco sono nativi del Piano Elementale del Fuoco, ma a differenza degli elementali del fuoco, non sono composti unicamente di materia elementale. Possono volare attraverso le fiamme e il magma del Piano Elementale del Fuoco con la stessa facilità con cui i normali pipistrelli volano nell'aria. Si muovono espellendo gas surriscaldati attraverso tubi all'interno del corpo, e sbattendo le ali solo per manovrare durante il volo.

Un pipistrello di fuoco non può entrare nell'acqua né in nessun altro liquido ignifugo. Un corpo d'acqua è una barriera non attraversabile, a meno che il pipistrello di fuoco non possa camminare, saltare o volare sopra di esso.

I pipistrelli di fuoco si nutrono di creature viventi, attaccandosi ai bersagli e divorandone le carni fino a sazietà. Un pipistrello di fuoco sazio ha una probabilità del 25% di dividersi in due pipistrelli di fuoco affamati durante le successive 24 ore.

Il corpo di un pipistrello di fuoco è lungo circa 60 cm e l'apertura alare è all'incirca 1,2 metri. La creatura brucia in continuazione con rosse fiamme dal calore insopportabile, che lo fanno sembrare più grande di quanto non sia realmente. Fino a che non viene ucciso e il suo corpo non si raffredda, è impossibile dire che non è solo un fuoco turbulante con la forma di un grosso pipistrello.

PIPISTRELLO DI FUOCO

Elementale Piccolo (Fuoco)

Dadi Vita: 6d8-6 (21 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 3 m, volare 15 m (buona)

CA: 16 (+1 taglia, +3 Des, +2 naturale), contatto 14, colto alla sprovvisa 13

Attacchi: Morso +8 in mischia

Danni: Morso 1d6-1 più 1d6 da fuoco

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

Attacchi speciali: Attaccarsi, ustione, divorare

Qualità speciali: Vista cieca 36 m, tratti degli elementali, sottotipo del fuoco, rigenerazione 5

Tiri salvezza: Temp +1, Rifl +8, Voi +0

Caratteristiche: For 8, Des 17, Cos 8, Int 6, Sag 7, Car 5

Abilità: Ascoltare +9, Nascondersi +15, Osservare +9

Gli elementali del fuoco vanno d'accordo con i pipistrelli del fuoco, ma le salamandre, gli efreet e molte altre creature del fuoco li considerano ottime prede. Un tale controllo sulla loro popolazione è vitale, poiché non solo si rigenerano ma si moltiplicano anche molto rapidamente dove si trova abbondanza di cibo. Senza i predatori naturali, potrebbero infestare l'intero Piano Elementale del Fuoco nel giro di qualche settimana.

COMBATTIMENTO

In combattimento, i pipistrelli di fuoco dimostrano un livello di astuzia che smentisce la loro intelligenza limitata, dividendolo equamente i loro attacchi tra tutti i possibili bersagli. Una volta che un pipistrello di fuoco è sazio (vedi divorare, sotto), smette di combattere e si allontana. Quando un quarto dello sciame è sazio o ucciso, tutti i pipistrelli di fuoco rimasti smettono di combattere e fuggono, solo per seguire la preda e attaccarla di nuovo al momento giusto. Ripetono questo schema fin a che non si è nutrito l'intero sciame.

Attaccarsi (Str): Se un pipistrello di fuoco colpisce con il suo attacco col morso, si avvinghia al corpo dell'avversario. Un pipistrello di fuoco attaccato è effettivamente in lotta con la sua preda. Il pipistrello di fuoco perde il suo bonus di Destrezza alla CA (dandogli una CA di 13) ma trattiene con grande tenacia, infliggendo 1d6 danni da fuoco ogni round in cui rimane attaccato. Un pipistrello di fuoco attaccato può essere colpito con un'arma o coinvolto lui stesso in una lotta. Per rimuovere un pipistrello di fuoco attaccato mediante la lotta, l'avversario deve riuscire a immobilizzare (vedi "Lottare" nel Capitolo 8 del *Manuale del Giocatore*) il pipistrello di fuoco. Ogni tentativo di lottare rende l'avversario soggetto agli attacchi di ustione del pipistrello di fuoco.

Ustione (Str): Qualsiasi creatura colpita da un attacco col morso di un pipistrello di fuoco (oppure che a sua volta colpisca il pipistrello di fuoco con un'arma naturale o un attacco senz'armi) deve effettuare con successo un tiro salvezza sui Riflessi (CD 12) o prendere fuoco (vedi "Prendere fuoco" nella *Guida del DUNGEON MASTER*). Il fuoco brucia per 1d4 round. Immergere un pipistrello di fuoco in almeno 45 litri d'acqua spegne le fiamme e gli impedisce di volare, ma non danneggia in altro modo la creatura. Le fiamme del pipistrello di fuoco si riaccendono dopo 10 round.

Divorare (Str): Una volta che si è attaccato, un pipistrello di fuoco divora la carne dell'avversario, infliggendo automaticamente 1d6-1 danni da morso e 1d6 danni da fuoco ogni round in cui rimane attaccato. Dopo aver inflitto 6 danni, il pipistrello di fuoco è sazio; nel round successivo si stacca e vola via per digerire il pasto.

Vista cieca (Str): Un pipistrello di fuoco emette suoni ad alta frequenza, non percepibili dalla maggior parte delle altre



creature, che rimbalzano su oggetti e creature. Questa capacità gli consente di localizzare oggetti e creature entro 36 metri. Il pipistrello di fuoco di solito non ha bisogno di effettuare prove di Ascoltare o di Osservare per notare le creature entro il raggio di azione della sua vista cieca. Un incantesimo *silenzio* nega questa capacità e costringe il pipistrello di fuoco ad affidarsi alla sua debole vista (che ha un raggio di azione massimo di 3 metri).

Tratti degli elementali (Str): Un pipistrello di fuoco

è immune a veleni, sonno, paralisi e stordimento. Non è soggetto a colpi critici o attacchi ai fianchi, e non può essere rianimato né resuscitato. La creatura ha anche scurovisione (raggio di azione 18 metri).

Sottotipo del fuoco (Str): Un pipistrello del fuoco è immune ai danni da fuoco ma subisce danni raddoppiati dal freddo a meno che non sia permesso un tiro salvezza per dimezzare i danni. In quel caso, la creatura subisce danni dimezzati col successo e danni raddoppiati col fallimento.

Rigenerazione (Str): Gli attacchi basati sul freddo infliggono danni normali a un pipistrello di fuoco.

Abilità: Un pipistrello di fuoco riceve un bonus raziale di +4 alle prove di Ascoltare e di Osservare. "Questi bonus vengono persi se gli è negata la vista cieca.

PIPISTRELLI DI FUOCO FAMIGLI

Se il DM nella sua campagna utilizza il talento Famiglio Migliorato, un pipistrello di fuoco è un famiglio migliorato appropriato ad un incantatore arcano di 15° livello o superiore del sottotipo del fuoco. Come altri famigli migliorati, un pipistrello di fuoco famiglio non fornisce alcun beneficio speciale al suo padrone oltre ai benefici standard del famiglio (vedi "Famigli" nel Capitolo 3 del *Manuale del Giocatore*).

PREDATORE DELLE DUNE

Esterno Medio (Malvagio, Terra)

Dadi Vita: 6d8+12 (39 pf)

Iniziativa: +4

Velocità: 12 m, scalare 6 m

CA: 17 (+7 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 17

Attacchi: Schianto +9 in mischia

Danni: Schianto 1d8+4

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

Attacchi speciali: Bacio di morte, grido

Qualità speciali: RD 10/+1, seguire tracce migliorato, saltare, tratti degli esterni, RI 20

Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +5, Vol +7

Caratteristiche: For 16, Des 10, Cos 14, Int 13, Sag 15, Car 11

Abilità: Acrobazia +9, Ascoltare +9, Cercare +7, Conoscenza (natura) +4, Equilibrio +6, Intimidire +4, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +6, Osservare +8, Saltare +5, Scalare +19

Talenti: Iniziativa Migliorata, Sensi Acuti

Clima/Terreno: Qualsiasi deserto e sotterraneo
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 9
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale malvagio
Avanzamento: 7-12 DV (Medio); 13-18 DV (Grande)

I predatori delle dune sono creature native del Piano Eielementale della Terra, anche se possono essere trovati di frequente nelle Grigie Distese dell'Ade. Questi mostri trovano un notevole diletto nella malvagità e traggono gioia solo dallo spargimento della sua influenza maligna. Disprezzano il Piano Materiale e lo evitano il più possibile. Anche così, a volte vengono evocati su quel piano da personaggi malvagi per uccidere bersagli o portare a termine altre missioni.

Un predatore delle dune sembra umanoide. È alto all'incirca 2,1 metri ma sarebbe ancora più alto se costretto ad allungarsi o a stare eretto. La testa è triangolare e il collo si attacca vicino alla sommità della testa, facendo sì che il bieco volto pieno di denti e il mento appuntito sembrino sospesi appena sotto le spalle. Il nodoso corpo del predatore delle dune è completamente privo di peli, e la rossa pelle abrasiva non ha pori. La combinazione di gambe corte, braccia lunghe e una postura ingobbita fa sì che le mani siano trascinate sul terreno. Le dita delle mani e dei piedi (quattro per ogni arto) sono lunghe e ossute. La creatura ha spalle massicce e un petto enorme, che si assottiglia nella vita e nei fianchi molto stretti.

Un predatore delle dune a cui è stata assegnata una missione dal suo evocatore tenta di portare a termine letteralmente le istruzioni ricevute ad esclusione di tutto il resto. Risente parecchio il tempo che deve trascorrere sul Piano Materiale e vuole quindi rendere il più breve possibile la sua permanenza qui. Di tanto in tanto, le istruzioni di un evocatore sono formulate in modo tale che il predatore delle dune non è in grado di soddisfarle. In questo caso, è intrappolato sul Piano Materiale, dove da sfogo alla sua frustrazione uccidendo tutte le creature che incontra.

Nonostante le loro capacità sonore, i predatori delle dune non parlano, anche se capiscono il Comune e il Terran.

COMBATTIMENTO

La tattica preferita di un predatore delle dune è di nascondersi in un'area rocciosa e attaccare con un'imboscata. Quando è possibile, cerca di trovarsi in posizione elevata rispetto agli avversari arrampicandosi su una roccia o su una struttura per nascondersi.

Spesso inizia un assalto sfruttando la sua capacità *grido* per disorientare un gruppo di avversari, per poi saltare nella mischia per infliggere il suo bacio di morte. Contro i nemici a portata, un predatore delle dune di solito preferisce infliggere un bacio di morte ad un solo bersaglio invece che usare un *grido* contro l'intero gruppo. Il bersaglio preferito è quello che cerca di uccidere, o quello che rappresenta un pericolo maggiore, o quello che sembra avere l'allineamento buono più forte. (Considerata la psicologia demente del predatore delle dune, quest'ultimo potrebbe essere praticamente chiunque, ma i paladini di solito si distinguono.)

Bacio di morte (Sop): Il bacio di morte è un effetto sonoro e mortale rilasciato dalla faccia del predatore delle dune schiacciata direttamente contro quella della vittima. Se il predatore delle dune compie con successo un attacco di



contatto in mischia (+9 in mischia), l'avversario deve tentare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 15). Il successo lascia l'avversario stordito per 1 round; il fallimento scatena vibrazioni letali nel corpo dell'avversario che risultano nella morte istantanea. Questa capacità è utilizzabile a volontà.

Grido (Mag): Tre volte al giorno, il predatore delle dune può creare un effetto identico a quello di un incantesimo *grido* (6° livello dell'incantatore; tiro salvezza sulla Tempra CD 14), con la differenza che l'attuale suono prodotto assomiglia a un forte colpo di tosse raschiante.

Seguire tracce migliorato (Str): In quanto molto esperto nel seguire tracce, il predatore delle dune è in grado di seguire tracce tanto bene quanto un predatore invisibile. Come quella creatura, usa prove di Osservare invece che prove di Conoscenza delle Terre Selvagge per seguire la pista della preda.

Saltare (Str): Un predatore delle dune può produrre un effetto di *saltare* (6° livello dell'incantatore) a volontà.

Tratti degli esterni: Un predatore delle dune ha scurovisione (raggio di azione 18 metri). Non può essere rianimato né resuscitato.

Abilità: Un predatore delle dune ottiene un bonus raziale di +4 alle prove di Intimidire.

PROGENIE DI KYUSS

Non morto Medio

Dadi Vita: 4dl2+3 (29 pf)

Iniziativa: -1

Velocità: 9 m

CA: 11 (-1 Des, +2 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 11

Attacchi: Schianto +6 in mischia, o tocco +6 contatto in mischia, o dono di Kyuss +1 contatto a distanza

Danni: Schianto 1d6+6 e dono di Kyuss

Attacchi speciali: Creare progenie, aura di paura, dono di Kyuss

Qualità speciali: Trasformazione curativa, guarigione rapida 5, resistenza allo scacciare +2, tratti dei non morti

Tiri salvezza: Temp +1, Rifl +0, Vol +4

Caratteristiche: For 18, Des 9, Cos -, Int 6, Sag 11, Car 15

Abilità: Saltare +10, Muoversi Silenziosamente +5, Nascondersi +5, Osservare +6

Talenti: Robustezza

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitario, coppia, carneficina (3-4) odorda (3-4 più 16 zombi Enormi o più grandi)

Grado di Sfida: 5

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 5-8 DV (Medio); 9-12 DV (Grande)

Le progenie di Kyuss sono disgustose creature non morte create da Kyuss, un potente chierico malvagio trasformato in semidio. Completamente folli, le progenie di Kyuss vagano per caverne, cripte e a volte in aperta campagna alla ricerca di vittime.

Una progenie di Kyuss sembra uno zombi ancora più marcescente. Solo quando il mostro è in un raggio di 6 metri si notano i vermi verdi che si contorcono e strisciano dentro e fuori dai vari orifizi del suo teschio. Una progenie di Kyuss di solito è vestita con abiti putrescenti, anche se poche indossano pezzi di armatura in rovina.

Un chierico di 16° livello o superiore può usare un incantesimo *creare non morti superiori* per creare nuove progenie di Kyuss. Questo processo richiede delle larve dal cadavere di una creatura malata in aggiunta alle normali componenti materiali.

Le progenie di Kyuss si suddividono in molteplici gruppi più piccoli quando creano le loro progenie, ed è raro incontrarne più di tre tutte insieme. Di tanto in tanto una creatura più grande cade sotto la maledizione di una progenie di Kyuss e la segue come un normale zombi (vedi sotto).

COMBATTIMENTO

A differenza degli zombi, le progenie di Kyuss non sono limitate ad azioni parziali, e sono abbastanza intelligenti da fingere di avere ristrette capacità di movimento fino a quando sono pronte ad attaccare. Di norma sfruttano le loro aure di paura per sparpagliare le vittime, poi attaccano tutte insieme un individuo fino a che non hanno catturato tutti gli avversari.

Creare progenie (Sop): Una volta per round come azione gratuita, una progenie di Kyuss può trasferire un verme dal proprio corpo a quello di un avversario. Può farlo ogni volta che colpisce con un attacco di schianto, ma può anche compiere il trasferimento mediante un attacco di contatto in mischia o attacco di contatto a distanza compiuto con

successo, lanciando un verme contro un nemico da una distanza fino a 3 metri.

Ogni verme è un parassita Piccolissimo con CA 10 e 1 punto ferita. Può essere ucciso con danni normali o toccandolo con l'argento. Nella successiva azione della progenie, il verme scava nella carne del suo ospite. (Una creatura con un bonus di armatura naturale di +5 o maggiore è immune a questo effetto di scavo.) Il verme si fa strada verso il cervello dell'ospite, infliggendo 1 danno per round per 1d4+1 round. Alla fine di questo periodo, raggiunge il cervello. Mentre il verme è all'interno di una vittima, un effetto di *rimuovi maledizione* o *rimuovi malattia* lo distrugge, e un effetto di *dissolvi il male* o *neutralizza veleno* ne ritarda il progresso per 10d6 minuti. Una prova effettuata con successo di Guarire (CD 20) estrae il verme e lo uccide.

Una volta che il verme ha raggiunto il cervello, infligge 1d2 danni all'Intelligenza per round fino a che non viene ucciso (con *rimuovi maledizione* o *rimuovi malattia*) oppure fino a che lui non uccide il suo ospite (la morte avviene ad Intelligenza 0). Una creatura Piccola, Media o Grande uccisa da un verme si rianima come progenie di Kyuss 1d6+4 round dopo; una creatura Minuscola o più piccola imputridisce velocemente; e una creatura Enorme o più grande diventa uno zombi normale della taglia appropriata. Le progenie appena create non sono sotto il controllo del loro genitore, ma di solito seguono qualsiasi progenie di Kyuss le abbia create.

Aura di paura (Str): Una progenie di Kyuss irradia in modo continuo un effetto di paura. Questa capacità funziona come un incantesimo *paura* (7° livello dell'incantatore; tiro salvezza sulla Volontà CD 14), con la differenza che ha effetto su tutte le creature entro un raggio di 12 metri. Qualsiasi creatura che effettui con successo il tiro salvezza contro l'effetto non può più essere influenzata dall'aura di paura di quella progenie di Kyuss per 24 ore.

Dono di Kyuss (Sop): Qualsiasi creatura colpita dall'attacco di schianto di una progenie di Kyuss deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 12) o contrarre questa malattia soprannaturale. Il periodo di incubazione è di 1 giorno, e la malattia infligge 1d6 danni alla Costituzione e 1d4 danni alla Saggezza (vedi la sezione sulle malattie nella Guida del DUNGEON MASTER). Questi effetti si manifestano con carne marcescente e demenza. Una creatura influenzata ottiene solo metà dei benefici della guarigione naturale e magica, ma un effetto di *rimuovi malattia* rimuove l'afflizione.

Trasformazione curativa (Str): Qualsiasi effetto di *rimuovi maledizione* o *rimuovi malattia*, o una versione più potente di uno di questi effetti, trasforma una progenie di Kyuss in uno zombi normale.

Guarigione rapida (Str): Una progenie di Kyuss recupera i punti ferita persi al ritmo di 5 per round. La guarigione rapida non ripristina i punti ferita persi per fame, sete o soffocamento, e non permette alla progenie di Kyuss di far ricrescere o di riattaccare parti del corpo perse.

Resistenza allo scacciare (Str): Una progenie di Kyuss viene considerata un non morto con 6 Dadi Vita ai fini dei



tentativi di scacciare, intimidire, comandare e rafforzare.

Tratti dei non morti: Una progenie di Kyuss è immune a effetti di influenza mentale, veleni, *sonno*, paralisi, stordimento, malattie, effetti mortali, effetti necromantici e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempa a meno che non funzioni sugli oggetti. Non è soggetta a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchi di caratteristica, risucchi di energia o morte per danno massiccio. Una progenie di Kyuss non può essere rianimata e la resurrezione funziona solo se è consenziente. La creatura ha scurovisione (raggio di azione di 18 metri).

PSURLON

Gli psurlon sono creature vermiformi con formidabili poteri mentali. La somiglianza tra gli psurlon e i vermi probabilmente è più di una coincidenza; forse i mostri sono stati creati magicamente a partire dai lombrichi, oppure un lombrico è una forma radicalmente degenerata di psurlon.

Uno psurlon ha un lungo corpo tubolare e rosato segnato da sottili anelli, proprio come quello del lombrico. Ha anche due braccia e due gambe, ognuna delle quali sembra a sua volta un gigantesco lombrico. La testa di uno psurlon è poco più che un'estremità smussata del suo corpo tubolare. L'unico lineamento del viso è una fauce circolare piena di denti digrignanti che serve come bocca. Ha organi visivi (per la scurovisione) ugualmente distanziati tutt'intorno alla testa. Lo psurlon tipico indossa una cintura decorativa o utilitaria dotata di lacci e uncini per trasportare oggetti, ma nessun altro vestito né armatura.

Gli psurlon spesso scelgono di vivere in solitudine, o di vivere solo con le loro compagne. Tuttavia, a volte gli psurlon formano piccole comunità chiamate gruppi al fine di appropriarsi di un territorio o di lavorare per una causa comune.

Gli psurlon parlano il Sottocomune.

COMBATTIMENTO

Gli psurlon non usano mai armi da mischia. Possono combattere con gli artigli nudi e i denti, ma questo non li rende avversari molto formidabili nello scontro fisico. Il vero pericolo presentato da uno psurlon è la sua capacità di annebbiare, intorpidire e controllare le menti altrui.

Vista cieca (Str): Uno psurlon può accorgersi di ciò che lo circonda tramite udito, olfatto, calore e vibrazioni. Mediante questa capacità può individuare oggetti e creature in un raggio di 18 metri. Lo psurlon generalmente non ha bisogno di effettuare prove di Ascoltare o di Osservare per notare le creature entro il raggio di azione della sua vista cieca.

Immunità (Str): Gli psurlon sono immuni a effetti di *sonno*, charme e blocco.

Telepatia (Sop): Uno psurlon può comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura entro 75 metri che abbia un linguaggio.

PSURLON COMUNE

Gli psurlon comuni compiono tutte le incombenze quotidiane legate alla tranquilla vita del gruppo. Tra tutti gli psurlon, questi sono

quelli che più spesso se ne vanno per vivere per conto loro.

Uno psurlon comune è alto all'incirca 1,5 metri e pesa sui 58,5 kg.

Combattimento

Nonostante non amino combattere, gli psurlon comuni sono per natura sospettosi e piuttosto scontroso. Generalmente scatenano le loro capacità magiche contro qualunque cosa si avvicini troppo. Di solito iniziano con *nebbia mentale* e poi, se minacciati da un intero gruppo, proseguono con *dominare persone* per far sì che i nemici tiscamente potenti diventino loro alleati.

Capacità magiche: Avolontà-bloccamostri, dominare persone, individuazione dei pensieri, nebbia mentale, sonno; 1 volta al giorno - pelle di pietra. 10° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo.

PSURLON ANZIANO

Gli psurlon anziani sono i capi all'interno delle loro comunità. Sono rispettati per la loro esperienza, ingegnosità e capacità mentali superiori.

Uno psurlon anziano è alto all'incirca 1,5 metri e pesa sui 58,5 kg.

Combattimento

Gli psurlon anziani usano praticamente le stesse tattiche degli psurlon comuni, ma con molta probabilità dirigeranno la battaglia dalla retroguardia mentre i loro subalterni sopportano l'urto dello scontro.

Capacità magiche: Avolontà-bloccamostri, dominare persone, individuazione dei pensieri, nebbia mentale, sonno, suggestione di massa; 1 volta al giorno - pelle di pietra. 12° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo.

PSURLON GIGANTE

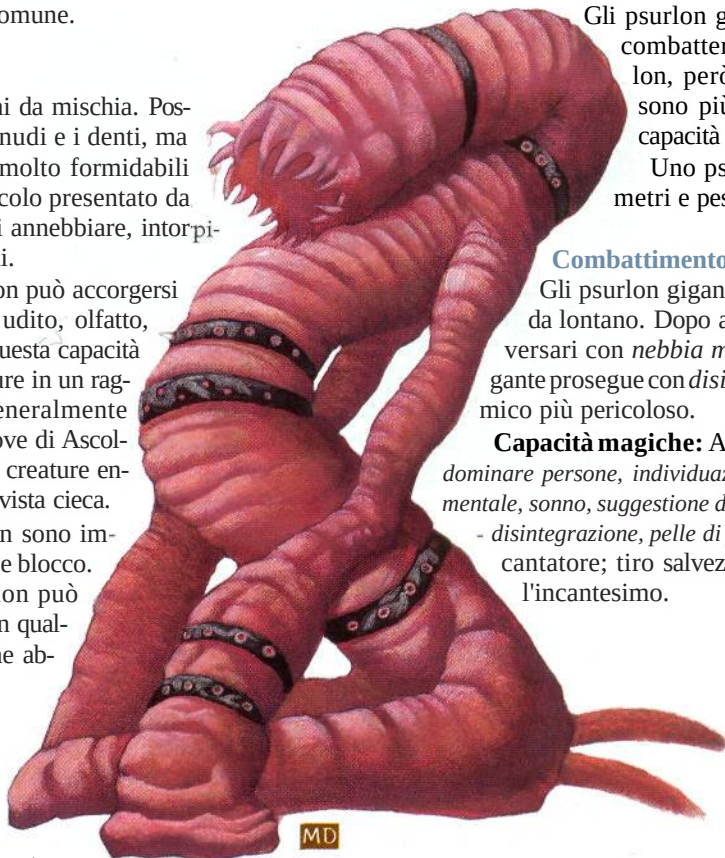
Gli psurlon giganti sono allevati per combattere. Come tutti gli psurlon, però, i loro poteri mentali sono più formidabili delle loro capacità fisiche.

Uno psurlon gigante è alto 3,6 metri e pesa all'incirca 260 kg.

Combattimento

Gli psurlon giganti preferiscono attaccare da lontano. Dopo aver ammorbidito gli avversari con *nebbia mentale*, uno psurlon gigante prosegue con *disintegrazione* contro il nemico più pericoloso.

Capacità magiche: A volontà - blocca mostri, dominare persone, individuazione dei pensieri, nebbia mentale, sonno, suggestione di massa; 1 volta al giorno - disintegrazione, pelle di pietra. 18° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo.



MD

	Psurlon comune Aberrazione Media	Psurlon anziano Aberrazione Media	Psurlon gigante Aberrazione Grande
Dadi Vita:	7d8+7 (38 pf)	12d8+12 (66 pf)	18d8+36 (117 pf)
Iniziativa:	+6	+6	+5
Velocità:	9m	9m	12 m
CA:	12 (+2 Des), contatto 12, colto alla sprovvista 10	12 (+2 Des), contatto 12, colto alla sprovvista 10	10 (-1 taglia, +1 Des), contatto 10, colto alla sprovvista 9
Attacchi:	2 artigli +6 in mischia e morso +4 in mischia	2 artigli +11 in mischia e morso +9 in mischia	2 artigli +16 in mischia e morso +14 in mischia
Danni:	Artiglio 1d4+1, morso 2d4	Artiglio 1d4+2, morso 2d4+1	Artiglio 1d6+4, morso 2d6+2
Eaccia/Portata:	1,5 m per 3 m/1,5 m	1,5 m per 3 m/1,5 m	3 m per 6 m/3 m
Attacchi speciali:	Capacità magiche	Capacità magiche	Capacità magiche
Qualità speciali:	Vista cieca 18 m, scurovisione 36 m, RD 15/+1, immunità, RI14, telepatia	Vista cieca 18 m, scurovisione 36 m, RD 15/+1, immunità, RI 16, telepatia	Vista cieca 18 m, scurovisione 36 m, RD 15/+1, immunità, RI 16, telepatia
Tiri salvezza:	Temp +3, Rifl +4, Vol +7	Temp +5, Rifl +6, Vol +13	Temp +10, Rifl +9, Vol +17
Caratteristiche:	For 13, Des 14, Cos 12, Int 18, Sag 11, Car 17	For 14, Des 15, Cos 12, Int 20, Sag 17, Car 17	For 18, Des 12, Cos 15, Int 17, Sag 18, Car 17
Abilità:	Artista della Fuga +10, Concentrazione +11, Equilibrio +12, Guarire +10, Sapienza Magica +14	Artista della Fuga +10, Concentrazione +16, Equilibrio +15, Guarire +16, Sapienza Magica +18	Artista della Fuga +10, Concentrazione +20, Equilibrio +12, Guarire +18, Sapienza Magica +19
Talenti:	Incantesimi in Combattimento, Iniziativa Migliorata, Multiattacco, Schivare, Volontà di Ferro	Incantesimi in Combattimento, Iniziativa Migliorata, Maestria, Mobilità, Multiattacco, Schivare, Volontà di Ferro	Incantesimi in Combattimento, Iniziativa Migliorata, Maestria, Multiattacco, Riflessi Fulminei, Tempra Possente, Volontà di Ferro
Clima/Terreno:	Sotterraneo	Sotterraneo	Sotterraneo
Organizzazione:	Solitario, coppia, squadra (3-6 più 1 psurlon anziano), gruppo (8-14 più 1 psurlon anziano) o squadra d'assalto (3-6 più 1 psurlon anziano più 1 psurlon gigante)	Solitario, gruppo (1 più 8-14 psurlon comuni) o squadra d'assalto (1 più 1 psurlon gigante e 3-6 psurlon comuni)	Solitario o squadra d'assalto (1 più 1 psurlon anziano e 3-6 psurlon comuni)
Grado di Sfida:	5	9	15
Tesoro:	Standard	Standard	Standard
Allineamento:	Generalmente legale malvagio	Generalmente legale malvagio	Sempre neutrale malvagio
Avanzamento:	8-14 DV (Medio)	13-24 DV (Medio)	19-36 DV (Grande)

RAGGAMOFFYN

I raggamoffyn sono costrutti misteriosi composti da pezzi di stoffa, frammenti di metallo o altri rifiuti delle società civilizzate (in particolare quelle in cui è comune la magia) che sono stati animati. I raggamoffyn tendono a riunirsi in gruppi, agendo in segreto il più possibile e assumendo il controllo di ospiti selezionati per perseguire i/loro piani.

A differenza degli altri costrutti, un raggamoffyn non è il risultato di un deliberato atto di creazione. Invece, si forma quando dell'energia magica rimasta in sospeso interagisce con degli oggetti inanimati. L'esatto procedimento non è ancora stato compreso del tutto, ma risulta sempre in uno dei quattro tipi di raggamoffyn.

Un raggamoffyn ha l'aspetto di un animato assortimento casuale di rimasugli, vagamente umanoide nella forma. I quattro tipi differiscono sia per il genere di rifiuti che formano i loro corpi che per i poteri che possiedono.

COMBATTIMENTO

Prima di tutto, un raggamoffyn cerca di acquisire un ospite che possa dominare. Le creature si trattengono dal danneggiare ospiti potenziali il più a lungo possibile, quindi lavorano rapidamente facendosi sotto con attacchi di contatto. Un nemico che viene dominato con successo è avviluppato

dal raggamoffyn, che poi usa il suo ospite per difendere se stesso e altri raggamoffyn. I raggamoffyn scatenano tutte le loro capacità di attacco in mischia contro i nemici resistenti ai loro poteri di controllo mentale, temendo giustamente che un nemico sfuggito possa avvertire altri dell'esistenza dei raggamoffyn.

Controllare ospite (Sop): Un raggamoffyn può tentare di prendere il controllo di qualsiasi creatura che ha avviluppato (vedi sotto). Questa capacità funziona come l'incantesimo *dominare mostri* (18° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD varia; vedi descrizioni individuali). Come azione gratuita, il mostro può rinunciare al controllo sul suo ospite svincolandosi fisicamente e mentalmente dal corpo di quest'ultimo. Utilizzare l'archetipo del prigioniero (vedi l'appendice) per una creatura sotto il controllo di un raggamoffyn.

Afferrare migliorato (Str): Se un raggamoffyn colpisce un avversario che è della sua taglia o più piccolo con un attacco di schianto, infligge danni normali e tenta di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità (bonus di lotta varia; vedi descrizioni individuali). Se riesce a trattenere, può tentare di avviluppare (vedi sotto) nello stesso round. In alternativa, il raggamoffyn ha l'opzione di svolgere la lotta normalmente o semplicemente usare l'appendice per trattenere l'avversario (penalità

	Tatterdemanimal Costrutto Piccolo	Raggamoffyn comune Costrutto Medio
Dadi Vita:	1d10 (5 pf)	3d10 (16 pf)
Iniziativa:	+5	+2
Velocità:	12 m, volare 12 m (maldestra)	9 m, volare 9 m (maldestra)
CA:	16 (+1 taglia, +5 Des), contatto 16, colto alla sprovvista 11	17 (+2 Des, +5 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 15
Attacchi:	Schianto +1 in mischia	Schianto +4 in mischia
Danni:	Schianto 1d4	Schianto 1d6+3
Faccia/Portata:	1,5 m per 1,5 m/1,5 m	1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali:	Controllare ospite, afferrare migliorato, avviluppare	Controllare ospite, afferrare migliorato, soffocare, avviluppare
Qualità speciali:	Tratti dei costrutti, immunità ad armi contundenti	Tratti dei costrutti
Tiri salvezza:	Temp +0, Rifl +5, Vol +4	Temp +1, Rifl +3, Vol +3
Caratteristiche:	For 10, Des 21, Cos -, Int 10, Sag 19, Car 15	For 14, Des 15, Cos -, Int 10, Sag 15, Car 17
Clima/Terreno:	Qualsiasi	Qualsiasi
Organizzazione:	Solitario, coppia o banda (3-6)	Solitario, coppia o banda (3-4)
Grado di Sfida:	1	3
Tesoro:	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Generalmente caotico neutrale	Sempre neutrale
Avanzamento:	2-3 DV (Piccolo)	4 DV (Medio); 5-9 DV (Grande)
	Guttersnipe Costrutto Medio	Shrapnyl Costrutto Grande
Dadi Vita:	8d10 (44 pf)	12d10 (66 pf)
Iniziativa:	+1	+0
Velocità:	6 m, volare 6 m (maldestra)	6 m, volare 3 m (maldestra)
CA:	21 (+1 Des, +10 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 20	24 (-1 taglia, +15 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 24
Attacchi:	Schianto +7 in mischia	Schianto +12 in mischia, o incornata +12 in mischia
Danni:	Schianto 1d6+1	Schianto 1d8+4, incornata 1d8+4
Faccia/Portata:	1,5 m per 1,5 m/1,5 m	1,5 m per 1,5 m/3 m
Attacchi speciali:	Controllare ospite, <i>polvere luccicante</i> , afferrare migliorato, avviluppare	Nube d'acciaio, controllare ospite, afferrare migliorato, avviluppare
Qualità speciali:	Tratti dei costrutti, immunità	Tratti dei costrutti, vulnerabilità a <i>frantumare</i>
Tiri salvezza:	Temp +2, Rifl +3, Vol +5	Temp +4, Rifl +4, Vol +8
Caratteristiche:	For 13, Des 13, Cos -, Int 10, Sag 16, Car 17	For 18, Des 11, Cos -, Int 10, Sag 19, Car 17
Clima/Terreno:	Qualsiasi	Qualsiasi
Organizzazione:	Solitario, coppia o banda (3-4)	Solitario o coppia
Grado di Sfida:	5	7
Tesoro:	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Sempre neutrale	Sempre neutrale
Avanzamento:	9-16 DV (Medio); 17-24 DV (Grande)	13-18 DV (Grande); 19-36 DV (Enorme)

di -20 alla prova di lotta, ma il raggamoffyn non è considerato in lotta). In entrambi i casi, per ogni prova di lotta che effettua con successo nei round successivi infligge automaticamente danni da schianto.

Avviluppare (Str): Con una prova di lotta effettuata con successo, un raggamoffyn può avvilupparsi intorno a qualsiasi nemico che abbia già afferrato con un'altra prova di lotta riuscita. Il mostro forma un rivestimento perfettamente aderente alla pelle intorno alla creatura avviluppata, coprendola completamente dalla testa ai piedi ma lasciando abbastanza spazio alla creatura per respirare con la bocca e il naso. Gli attacchi contro un tale bersaglio infliggono metà dei danni al mostro e metà dei danni alla creatura avviluppata. Una creatura avviluppata può liberarsi effettuando con successo una prova di lotta. Una volta che ha avviluppato una creatura, il raggamoffyn può tentare di controllarla nella sua azione successiva.

Tratti dei costrutti: Un raggamoffyn è immune a effetti di influenza mentale, veleni, *sonno*, paralisi, stordimento, malattie, effetti mortali, effetti necromantici e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra, a meno che non funzioni anche sugli oggetti. La creatura non è soggetta a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchi di caratteristica, risucchi di energia o morte per danno massiccio. Non può guarire se stesso ma può essere curato mediante riparazione. Non può essere rianimato né resuscitato. Un raggamoffyn ha scurovisione (raggio di azione 18 metri).

TATTERDEMANIMAL

I tatterdemanimal sono i meno potenti tra tutti i raggamoffyn. Spesso si nascondono vicino a cumuli di immondizie e altri luoghi in cui si raccolgono rifiuti.

Un tatterdemanimal ha l'aspetto di un vorticante mucchio di piccoli stracci cenciosi e sporchi e di altri pezzi di stoffa.



Comune

Shrapnyl

Guttersnipe

Tatterdemanimal

Combattimento

I tatterdemanimal spesso scelgono gli animali come ospiti poiché sono più facili da catturare.

Controllare ospite (Sop): La capacità di controllare ospite di un tatterdemanimal ha una CD al tiro salvezza sulla Volontà di 12.

Afferrare migliorato (Str): Il bonus di lotta di un tatterdemanimal è +1.

Immunità ad armi contundenti (Str): Un tatterdemanimal non subisce danni dalle armi contundenti.

COMUNE

Gli studiosi hanno teorizzato che i raggamoffyn comuni si formano da guanti, abiti, cappelli incantati e altri vestiti magici che sono stati persi o scartati dai loro possessori. Generalmente possono essere trovati vicino a cimiteri e luoghi in cui si sono di recente verificate battaglie magiche.

Un raggamoffyn comune ha l'aspetto di un'accozzaglia di vestiti non coordinati tra loro e privi di qualcuno che li indossa. I vestiti sembrano in buono stato, e probabilmente potrebbero essere ancora utilizzati se si riuscisse a separarli dal costrutto.

Combattimento

Un raggamoffyn comune dirige la sua creatura ospite in combattimento. Soffoca l'ospite quando ne ha perso il controllo oppure quando non ne ha più bisogno.

Controllare ospite (Sop): La capacità di controllare ospite di un raggamoffyn comune ha una CD al tiro salvezza sulla Volontà di 14.

Afferrare migliorato (Str): Il bonus di lotta di un raggamoffyn comune è +4.

Soffocare (Str): Un raggamoffyn comune può soffocare una creatura avviluppata estraendo l'aria dai suoi polmoni. Questo attacco infligge automaticamente 1d4 danni per round.

GUTTERSNIPE

I guttersnipe sono i più diffusi intorno agli insediamenti di nani, gnomi e halfling. Si formano da equipaggiamento d'avventura e attrezzi da costruzione consumati e buttati via.

Un guttersnipe ha l'aspetto di un turbinante cumulo di corde logore, pezzi di pellame consunti, strisce, cinture e brandelli di stoffa. All'interno di questa massa di materiali c'è un nucleo di fatto di piccole gemme, frammenti di vetro e polvere luccicante.

Combattimento

I guttersnipe si accontentano di rimanere in attesa di ospiti appropriati. Conservano la loro capacità *polvere luccicante* per abbagliare i nemici quando hanno bisogno di scappare.

Controllare ospite (Sop): La capacità di controllare ospite di un guttersnipe ha una CD al tiro salvezza sulla Volontà di 17.

Polvere luccicante (Mag): Una volta al giorno, un guttersnipe può usare *polvere luccicante* (5° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 15).

Afferrare migliorato (Str): Il bonus di lotta di un guttersnipe è +7.

Immunità (Str): I guttersnipe sono immuni agli effetti di incantesimi che producono luce od oscurità.

SHRAPNYL

Gli shrapnyl sono gli unici raggamoffyn fatti interamente di metallo. Si nascondono vicino ai campi di battaglia oltre che alle fucine.

Uno shrapnyl è composto da frammenti metallici di ogni dimensione. Il suo aspetto può variare moltissimo: uno potrebbe esser fatto di spade, scudi e attrezzi da cucina, mentre un altro potrebbe contenere un elmo, monete, catene e chiavi.

Combattimento

Gli shrapnyl sono i più aggressivi tra tutti i raggamoffyn. Non esitano ad usare il loro attacco di nube d'acciaio quando si trovano di fronte a una situazione opprimente.

Nube d'acciaio (Str): Una volta al giorno, uno shrapnyl può esplodere in una letale nube di affilati detriti volanti. Ogni creatura all'interno di una propagazione di 3 metri centrata sullo shrapnyl subisce 4d10 danni (Riflessi CD 16 dimezza). Questo attacco libera istantaneamente dal suo controllo una creatura avviluppata dallo shrapnyl, e la creatura avviluppata non subisce alcun danno da quell'attacco di nube d'acciaio.

Controllare ospite (Sop): La capacità di controllare ospite di uno shrapnyl ha una CD al tiro salvezza sulla Volontà di 19.

Afferrare migliorato (Str): Il bonus di lotta di uno shrapnyl è +17.

Vulnerabilità a frantumare: L'incantesimo *frantumare* infligge 3d6 danni a uno shrapnyl.

RAGNO OMBRA

Bestia magica Enorme

Dadi Vita: 13d10+65 (136 pf)

Iniziativa: +5

Velocità: 15 m, scalare 9 m

CA: 13 (-2 taglia, +1 Des, +4 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 12

Attacchi: 4 artigli +19 in mischia e morso +17 in mischia

Danni: 4 artigli 2d4+8, morso 2d6+4 più paralisi

Faccia/Portata: 4,5 m per 4,5 m/3 m

Attacchi speciali: Afferrare migliorato, paralisi, seta liscia

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, RD 15/+1, visione crepuscolare, *camminare nelle ombre*, RI 23

Tiri salvezza: Temp +13, Rifl +11, Vol +5

Caratteristiche: For 26, Des 13, Cos 20, Int 5, Sag 13, Car 8

Abilità: Ascoltare +5, Nascondersi -2*, Osservare +6, Scalare +21

Talenti: Iniziativa Migliorata, Multiattacco, Riflessi Fulminei

Clima/Terreno: Qualsiasi sotterraneo

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 12

Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 14-26 DV (Enorme); 27-39 DV (Mastodontico)

I ragni ombra sono carnivori predatori da imboscata, provenienti dal Piano delle Ombre, ma che preferiscono cacciare sul Piano Materiale. Possiedono un'intelligenza e un'astuzia spaventose.

Un ragno ombra è un enorme aracnoide fatto d'ombra. Ha un corpo del diametro di 1,5 metri ed è alto all'incirca 75 cm. I suoi otto occhi sono di un colore rosso così scuro da sembrare nero.

Un ragno ombra conserva una dispensa (in realtà una tassa nel Piano delle Ombre) stracolma dei cadaveri essiccati delle sue prede. Il mostro non trasporta mai alcun tesoro; semplicemente lascia gli oggetti di proprietà delle vittime sui cadaveri. Quando la dispensa è straripante, il ragno ombra l'abbandona e ne trova un'altra da riempire di cibo.

I ragni ombra parlano il Comune.

COMBATTIMENTO

Un ragno ombra prepara trappole elaborate per le sue vittime nei dungeon e nelle caverne. Sfrutta la sua capacità di seta liscia per rendere scivolosa una pendenza o una scalinata, poi aspetta nell'ombra alla base. Quando una creatura cade, il ragno ombra esce dalle ombre e tenta di afferrarla con i quattro artigli anteriori. Se riesce, il mostro usa *camminare nelle ombre* per portare la vittima nella sua dispensa sul Piano delle Ombre. Una volta là, il ragno ombra paralizza e abbandona la creatura, poi ritorna alla sua trappola per altre prede. Solo quando non ci

sono più creature, oppure è in pericolo di morte, un ragno ombra ritorna alla sua dispensa e inizia a mangiare. I ragni ombra non puliscono mai le loro trappole, quindi gli avventurieri ogni tanto vengono avvertiti della loro presenza dagli oggetti abbandonati (appartenenti alle vittime precedenti) e disseminati nell'area.

Afferrare migliorato (Str): Se un ragno ombra colpisce un avversario che è almeno una categoria di taglia più piccolo di lui con due attacchi con gli artigli, infligge danni normali e tenta di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità (bonus di lotta +29). Se riesce a trattenere, ha l'opzione di svolgere la lotta normalmente o semplicemente usare due artigli per trattenere l'avversario (penalità di -20 alla prova di lotta, ma il ragno ombra non è considerato in lotta). In entrambi i casi, per ogni prova di lotta che effettua con successo nei round successivi infligge automaticamente danni per i due attacchi con gli artigli.

Paralisi (Str): I denti di un ragno ombra sono ricoperti da un fluido paralizzante. Qualsiasi creatura colpita dal suo morso deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 21) o essere paralizzato per 4 round.

Seta liscia (Sop): Come azione di round completo, un ragno ombra può spruzzare uno strato di seta da ragno su qualsiasi superficie solida. Può coprire fino a 9 m² con questa sostanza, che si asciuga ed evapora in 13 round. Per tutto il resto la seta liscia funziona come un incantesimo *unto* (13° livello dell'incantatore; tiro salvezza sui Riflessi CD 21).

Camminare nelle ombre (Mag): A volontà, un ragno ombra può usare *camminare nelle ombre* (10° livello dell'incantatore; tiro salvezza sulla Volontà CD 16).

Abilità: *Un ragno ombra ottiene un bonus di circostanza +20 alle prove di Nascondersi quando lo fa nelle ombre.



ROC DEL CAOS

Bestia magica Colossale

Dadi Vita: 33d10+297 (478 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 12 m, volare 36 m (media)

CA: 25 (-8 taglia, +2 Des, +21 naturale), contatto 4, colto alla sprovvista 23

Attacchi: 2 artigli +41 in mischia e morso +36 in mischia, o 2 ali +41 in mischia

Danni: Artiglio 2d8+16, morso 4d6+8, ala 2d6+16

Faccia/Portata: 24 m per 12 m/4,5 m

Attacchi speciali: Spruzzo prismatico, ingoiare

Qualità speciali: RD 20/+3, RI 33

Tiri salvezza: Temp +27, Rifl +20, Vol +12

Caratteristiche: For 42, Des 15, Cos 28, Int 2, Sag 13, Car 13

Abilità: Conoscenza delle Terre Selvagge +3, Osservare +4

Talenti: Attacco in Volo, Ghermire (B)

Clima/Terreno: Montagne temperate e calde

Organizzazione: Solitario o coppia

Grado di Sfida: 22

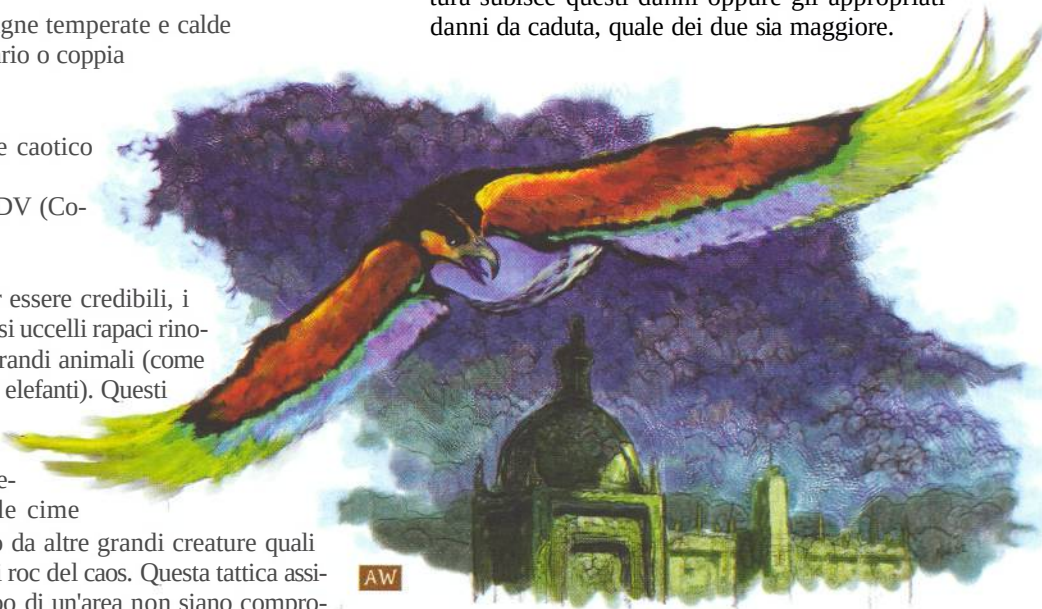
Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre caotico neutrale

Avanzamento: 34-99 DV (Colossale)

Quasi troppo grandi per essere credibili, i roc del caos sono immensi uccelli rapaci rinomati per il trasporto di grandi animali (come bestiame, cavalli o anche elefanti). Questi uccelli enormi vivono in enormi nidi costruiti con interi alberi. Essi preferiscono risiedere sulle cime delle montagne, lontano da altre grandi creature quali roc, draghi e perfino altri roc del caos. Questa tattica assicura che le riserve di cibo di un'area non siano compromesse troppo seriamente. Ogni roc del caos di solito caccia entro un raggio di circa 16 km intorno al suo nido.

Un roc del caos assomiglia a una grande aquila coperta dalla testa alla coda da un brillante piumaggio scintillante di sfumature da arcobaleno. La creatura misura 27 metri in lunghezza dal becco alla coda e l'apertura alare può arrivare a 72 metri.



RU KARAZYL

Esterno Grande (Malvagio, Terra)

Dadi Vita: 12d8+48 (102 pf)

Iniziativa: +8

Velocità: 21 m, scalare 15 m

CA: 23 (-1 taglia, +8 Des, +3 naturale, +3 profano), contatto 20, colto alla sprovvista 12

Attacchi: 3 viticci +19 in mischia e morso +4 in mischia, o sputare melma +19 a distanza

Danni: Viticcio 1d6-2, morso 1d6-2 più 2d4 da acido

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

Attacchi speciali: Fungo, capacità magiche, sputare melma

Qualità speciali: RD 20/+2, eludere, tratti degli esterni, alacrità profana, RI 23

Tiri salvezza: Temp +12, Rifl +16, Vol +11

Caratteristiche: For 6, Des 27, Cos 19, Int 18, Sag 17, Car 18

Abilità: Acrobazia +23, Artista della Fuga +16, Camuffare +19, Cercare +9, Concentrazione +14, Conoscenze (religioni) +12, Diplomazia +8, Equilibrio +22, Falsificare +9, Intimidire +19, Nascondersi +14, Osservare +8, Percepire Inganni +18, Raggirare +19, Saltare +0, Sapienza Magica +12, Scalare +6

Talenti: Arma Preferita (viticcio), Disarmare Migliorato, Maestria, Sbilanciare Migliorato

COMBATTIMENTO

I roc del caos preferiscono attaccare in volo, usando la loro capacità di spruzzo prismatico per accecare la preda prima di tentare di ghermirla. Qualsiasi danno aggiuntivo provocato dall'effetto di spruzzo semplicemente rende più facile il tentativo di ghermire.

Spruzzo prismatico (Sop): Un roc del caos può emettere dagli occhi uno spruzzo di luce colorata a volontà. L'effetto è come quello dell'incantesimo (20° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 27), tranne per il fatto che il raggio di azione è di 31,5 metri e che sono presenti solo i colori rosso, arancione, giallo, verde, blu e indaco (tirare 1d6 invece di 1d8 sulla tabella fornita per *spruzzo prismatico* nel *Manuale del Giocatore*).

Ingoiare (Str): Un roc del caos può ingoiare un avversario ghermito che sia di taglia Enorme o inferiore effettuando con successo una prova di lotta (bonus di lotta +65). Una

Clima/Terreno: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario, coppia o cellula (3-12)

Grado di Sfida: 14

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 13-24 DV (Grande); 25-36 DV (Enorme)

I rukarazyll sono esperti ingannatori e imbroglioni. Quando evocati sul Piano Materiale (di solito dal Piano Elementale della Terra), si divertono a mascherarsi da uomini o donne carismatici. Sotto queste mentite spoglie, spesso tentano di convincere gli abitanti locali a stabilire culti dedicati a divinità minori apparentemente benevole (ma completamente inventate). Col passare del tempo, i rukarazyll lentamente corrompono i seguaci di tali culti alla venerazione di una divinità malvagia. Quando non ha il tempo né le risorse per impiantare un culto, un rukarazyll si accontenta di vendere oggetti maledetti che fa credere siano benefici, o di farsi passare per un sacerdote per infliggere malattie a quanti cercano guarigione, oppure di compiere altri inganni segreti e crudeli.

Nella sua vera forma, un rukarazyll è una creatura orripilante. Il corpo è una massa bulbosa di materia fungina in ebollizione, costellata di occhi e orifizi rantolanti che sgocciolano una nera bava puzzolente. Ha sei lunghi viticci tempestati di uncini che spuntano da vari punti casuali del corpo. Tre di questi viticci servono come gambe; gli altri tre servono come mani. Dalla sommità del corpo si protende un lungo tentacolo squamoso, sulla cui punta si trova una testa simile al teschio di un ariete, completo di corna. Grosse zanne spuntano nella bocca priva di labbra del rukarazyll, da cui stilla costantemente una ribollente spuma acidula. Frementi nidi di pallidi filamenti fungini riempiono i bulbi oculari, e altri di questi filamenti spuntano in altri posti a caso su tutto il corpo. La voce naturale del mostro è rauca e gutturale, come se la gola fosse parzialmente incrostata di fango, ma può camuffare la voce insieme al corpo quando assume un'altra forma.

COMBATTIMENTO

Il rukarazyll è fisicamente debole, ma compensa la sua mancanza di forza con la velocità e la precisione garantite dall'energia sacrilega che incanala. Ama così tanto il combattimento in mischia che spesso rinuncia alle sue capacità magiche se ha la possibilità di combattere.

Il combattimento con un rukarazyll è sia disorientante che terrificante. Come azione di attacco completo, il mostro può colpire con tre dei suoi viticci e mordere con le mandibole acide. Trae tutto il vantaggio possibile dai suoi talenti, sfruttando Maestria per il risultato migliore e Disarmare Migliorato e Sbilanciare Migliorato non appena se ne presenta l'opportunità. Inoltre, si affida alla sua abilità Acrobazia per evitare di attirare attacchi di opportunità mentre si muove da una parte all'altra.

Fungo (Sop): Qualsiasi creatura vivente colpita da un attacco in mischia di un rukarazyll deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 20) o essere infestata dal fungo fecondo che cresce sul corpo del mostro. L'infestazione richiede 1 round per una creatura di taglia Piccola o inferiore o 1d4 round per una creatura di taglia Media. Per ogni categoria di taglia maggiore della Media si aggiungono 1d4 round extra al periodo di infestazione. Una creatura colpita può liberarsi del fungo prima che l'infestazione sia completa con un incantesimo *rimuovi malattia* oppure subendo 10 danni da fuoco o da freddo.

Una volta che l'infestazione è completa, i bianchi filamenti fibrosi iniziano ad agitarsi e contorcersi nel corpo dell'ospite, tentando attivamente di resistere a qualunque azione l'ospite provi a compiere. Per questo motivo, l'ospite subisce una penalità di -2 a tutti i tiri per colpire, le prove di abilità basate sulla Destrezza e i tiri salvezza sui Riflessi. Inoltre, il fungo continua a crescere nel corpo dell'ospite (anche se ad un ritmo molto più lento), infliggendo il risucchio di 1 punto di Carisma al giorno. Un ospite il cui Carisma raggiunge 0 diventa privo di sensi, ed entro 1 ora il suo corpo si trasforma in un immobile cumulo di funghi che vivono per 3d6 settimane prima di morire. Qualsiasi creatura che venga in contatto con uno di questi corpi trasformati deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 20) o diventare infestato, con gli stessi tempi di partenza ed effetti dell'infestazione da parte del rukarazyll stesso. Un incantesimo *rimuovi malattia* somministrato dopo che l'infestazione è completa distrugge il fungo ma non ripristina il Carisma perso.

Capacità magiche: A volontà - *allineamento imperscrutabile, alterare se stesso, calappio, crescita vegetale, dissacrare, grazia felina, immagine speculare, individuazione del bene, individuazione del magico, intralciare, oscurità, protezione dal bene, sfocatura, telecinesi, teletrasporto senza errore* (solo se stesso più 22,5 kg di oggetti); 3 volte al giorno - *autometamorfosi, influenza sacrilega, profanare*; 1 volta al giorno - *comandare vegetali, contagio, guarigione, muro di spine*. 12° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 14 + livello dell'incantesimo.

Sputare melma (Sop): Una volta ogni 10 minuti, un rukarazyll può espellere una melma grigia Media (vedi il *Manuale dei Mostri*) dalla bocca come arma deflagrante con un incremento di gittata di 3 metri. Se colpisce un bersaglio, la melma grigia può tentare immediatamente di usare la sua capacità di afferrare migliorato e stritolare se riesce a trattenerlo. Se l'attacco manca il bersaglio, determinare la distanza per cui manca e la direzione normalmente. La melma poi si muove per



DR

attaccare nel round successivo. Le melme grigie così create vivono solo 2d4 round, dissolvendosi in pozze di sostanza vischiosa grigia quando termina quella durata.

Eludere (Str): Se esposto a qualsiasi effetto che normalmente permette un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, un rukarazyll non subisce alcun danno in caso di tiro salvezza effettuato con successo.

Tratti degli esterni: Un rukarazyll ha scurovisione (raggio di azione 18 metri). Non può essere rianimato né resuscitato.

Alacrità profana (Sop): Un rukarazyll è profuso di un'energia sacrilega che gli garantisce riflessi migliorati e velocità. Questa energia fornisce al mostro un bonus profano di +3 alla CA e gli permette di prendere 10 alle prove di Acrobazia, Artista della Fuga ed Equilibrio in qualsiasi circostanza. Una volta ogni ora, un rukarazyll può richiamare la sua capacità di alacrità profana per ottenere un miglioramento temporaneo al proprio movimento, raddoppiando sia la sua velocità che il bonus profano alla CA per 1 minuto. Dopo, l'energia profana del rukarazyll è esaurita per 1 ora. Durante questo periodo, non ha alcun bonus profano alla CA e non può prendere 10 alle prove di Acrobazia, Artista della Fuga ed Equilibrio se non nelle circostanze in cui sarebbe normalmente permesso.

SALAMANDRA DEL GELO

Bestia magica Media (Freddo)

Dadi Vita: 12d10+12 (78 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 9 m, scalare 9 m

CA: 17 (+2 Des, +5 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 15

Attacchi: 4 artigli +12 in mischia e morso +10 in mischia

Danni: Artiglio 1d6/19-20, morso 1d6

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

Attacchi speciali: Aura di freddo

Qualità speciali: Sottotipo del freddo, scurovisione 18 m, RD 15/+1, visione crepuscolare

Tiri salvezza: Temp +9, Rifl +10, Vol +5

Caratteristiche: For 11, Des 15, Cos 12, Int 6, Sag 12, Car 7

Abilità: Ascoltare +3, Muoversi Silenziosamente +13, Nascondersi +14, Osservare +3, Scalare +8

Talenti: Critico Migliorato (artiglio), Multiattacco, Sensi Acuti

Clima/Terreno: Qualsiasi freddo e sotterraneo

Organizzazione: Solitario o coppia

Grado di Sfida: 7

Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 13-18 DV (Grande); 19-42 DV (Enorme); 25-36 DV (Mastodontico)

Le salamandre del gelo possono essere trovate in molti luoghi estremamente freddi sul Piano Materiale. Caverne gelate, ghiacciai, laghi congelati e altri posti in cui la temperatura raramente sale al di sopra dello zero sono le loro tane preferite.

Il corpo serpentino blu ghiaccio di una salamandra del gelo ha sei zampe, una lunga coda e una testa da rettile. Gli artigli sono dotati di speroni che sembrano ghiaccioli. Questi artigli non solo sono armi pericolose, ma permettono alla creatura di arrampicarsi su qualsiasi superficie ricoperta di ghiaccio: perfino una parete verticale.

Le salamandre del gelo sono onnivore, ma preferiscono il loro cibo congelato. Se le prede sono decisamente abbondanti, possono tenere gli oggetti particolarmente appetitosi, quali yeti e avventurieri, congelati nelle loro tane per anni fino a che non viene loro voglia di consumarli.

COMBATTIMENTO

In combattimento, una salamandra del gelo si solleva sulle due zampe posteriori e sferza con tutte e quattro le zampe davanti mentre morde con i suoi denti malefici. Potrebbe anche tentare di spingere un nemico all'indietro in una pozza di acqua gelata.

Aura di freddo (Str): Una salamandra del gelo emana un freddo talmente intenso che ogni creatura entro 6 metri subisce 1d8 danni da freddo per round (senza tiro salvezza). Gli effetti magici che proteggono dal freddo funzionano contro quest'aura, ma non i rimedi normali (come pesanti pellicce o isolamento).

Sottotipo del freddo (Str): Una salamandra del gelo è immune ai

danni da freddo ma subisce danni raddoppiati dal fuoco a meno che non sia permesso un tiro salvezza per dimezzare i danni. In quel caso, la creatura subisce danni dimezzati col successo e danni raddoppiati col fallimento.



SANGUISUGA ERRANTE

Parassita Medio

Dadi Vita: 13d8+39 (97 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 9 m, nuotare 6 m

CA: 12 (+2 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 12

Attacchi: 2 speroni da tentacoli +13 in mischia

Danni: Sperone da tentacolo 1d8+4 più ferimento

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

Attacchi speciali: Bere sangue, afferrare migliorato, ferimento

Qualità speciali: Visione a 360°, immunità, tratti dei parassiti

Tiri salvezza: Temp +11, Rifl +4, Vol +5

Caratteristiche: For 18, Des 11, Cos 16, Int -, Sag 13, Car 7

Abilità: Ascoltare +5, Cercare +4, Muoversi Silenziosamente +5, Nuotare +12, Nascondersi +3, Osservare +8

Clima/Terreno: Qualsiasi palude o sotterraneo

Organizzazione: Solitario, coppia o banda (3-5)

Grado di Sfida: 10

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 14-26 DV (Medio); 27-39 DV (Grande)

La sanguisuga errante è un assetato parassita che può risucchiare a una creatura tutto il suo sangue nel giro di pochi minuti. Di solito vaga in acquitrini o umide aree sotterranee.

Una sanguisuga errante ha l'aspetto di un massiccio umanoide alto 1,8 metri coperto da migliaia di nere sanguisughe che si contorcono. Anche se ha una testa, non possiede alcuna caratteristica facciale riconoscibile. Il corpo è viscido, come se ricoperto da un sottile strato di melma chiara, e ha uno stomaco incredibilmente rigonfio.

COMBATTIMENTO

Le sanguisughe erranti non sono in grado di valutare le prede, quindi si avventano contro di esse senza timore per ucciderle, indipendentemente dalle capacità dei loro avversari. Generalmente tentano di afferrare i nemici, sperando di risucchiare il sangue mediante le migliaia di bocche che formano la loro pelle.

Bere sangue (Str): Una sanguisuga errante può bere il sangue da una vittima afferrata con una prova di lotta effettuata con successo. Questo attacco infligge il risucchio di 2d4 punti di Costituzione.

Afferrare migliorato (Str): Se una sanguisuga errante colpisce un avversario che è della sua stessa taglia o più piccolo con un attacco di speroni da tentacolo, infligge danni normali e tenta di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità (bonus di lotta +13). Se riesce a trattenere, può usare la sua capacità di bere sangue nello stesso round. Dopo, la sanguisuga errante ha l'opzione di svolgere la lotta normalmente o semplicemente usare il tentacolo per trattenere l'avversario (penalità di -20 alla prova di lotta, ma la sanguisuga errante non è considerata in lotta). In entrambi i casi, per ogni prova di lotta che effettua con successo nei round successivi infligge automaticamente danni con gli speroni da tentacolo e con il bere sangue.



MC

bi i casi, per ogni prova di lotta che effettua con successo nei round successivi infligge automaticamente danni con gli speroni da tentacolo e con il bere sangue.

Ferimento (Str): Una ferita risultante dall'attacco di speroni da tentacolo di una sanguisuga errante sanguina per 3 danni aggiuntivi per ogni round successivo. Molteplici ferite provocate da tali attacchi risultano in una perdita di sangue cumulativa (due ferite per 6 danni per ogni round, e così via). Il sanguinamento può essere fermato solo con una prova di Guarire (CD 10) effettuata con successo o con l'applicazione di un incantesimo *curare* o di qualche altro incantesimo di guarigione (*guarigione*, *cerchio di guarigione* e simili).

Visione a 360° gradi (Str): Una sanguisuga errante può vedere in tutte le direzioni contemporaneamente. Grazie a questa capacità, ottiene un bonus razziale di +4 alle prove di Cercare e Osservare, e non può essere attaccata ai fianchi.

Immunità: A causa della copertura parassitaria del suo corpo, una sanguisuga errante subisce danni dimezzati dalle armi contundenti. Non è soggetta a danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchi di caratteristica o morte per danno massiccio.

Tratti dei parassiti: Una sanguisuga errante è immune a tutti gli effetti di influenza mentale (*charme*, *compulsioni*, *allucinazioni*, *trame* ed effetti sul morale). Ha anche scurovisione (raggio di azione di 18 metri).

SCARABEO ETEREO

Esterno Minuscolo

Dadi Vita: 1d8 (4 pf)

Iniziativa: +6

Velocità: 3 m

CA: 14 (+2 taglia, +2 Des), contatto 14, colto alla sprovvista 12

Attacchi: Morso +2 in mischia

Danni: Morso 1d3-1

Faccia/Portata: 75 cm per 75 cm/0 cm

Attacchi speciali: Ferimento

Qualità speciali: Esplosione di morte, tratti degli esterni, strappo planare

Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +4, Vol +1

Caratteristiche: For 8, Des 15, Cos 10, Int 1, Sag 9, Car 4

Abilità: Ascoltare +0, Nascondersi +11, Osservare +0

Talenti: Iniziativa Migliorata

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno o sotterraneo

Organizzazione: Solitario, coppia, gruppo (3-5) o sciami (6-11)

Grado di Sfida: 1

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 2-3 DV (Piccolo)

Questi impauriti scarabei dall'aspetto innocuo sono nativi del Piano Etereo. Una vasta gamma di predatori eterei si nutre di scarabei eterei, quindi questi ultimi hanno sviluppato la capacità di fuggire attraverso i confini planati. Spesso compaiono sul Piano Materiale accanto a edifici o altri grandi oggetti vicino a cui hanno fatto la loro tana sul Piano Etereo.

Uno scarabeo etereo ha sei zampe tentacolari e un duro guscio chitinoso, striato di ametista e caratterizzato da colorati disegni cangianti. Possiede, inoltre, due paia di mandibole dall'aspetto inquietante, che usa per farsi strada attraverso i confini planari.



COMBATTIMENTO

Il timido scarabeo etereo quasi sempre rifugge i guai. Se costretto a combattere, morde con le mandibole. Gli scarabei eterei non amano la forza di gravità del Piano Materiale, quindi ritornano al loro piano di origine non appena è abbastanza sicuro per poterlo fare.

Ferimento (Str): Una ferita risultante dall'attacco col morso di uno scarabeo etereo sanguina per 1 danno aggiuntivo per ogni round successivo. Molteplici ferite provocate da tali attacchi risultano in una perdita di sangue cumulativa (due ferite per 2 danni per ogni round, e così via). Il sanguinamento può essere fermato solo con una prova di Guarire (CD 10) effettuata con successo o con l'applicazione di un incantesimo *curare* o di qualche altro incantesimo di guarigione (*guarigione*, *cerchio di guarigione* e simili).

Esplosione di morte (Str): Uno scarabeo etereo che muore sul Piano Materiale esplode senza causare danni, ma provocando uno strappo planare (vedi sotto) tra il Piano Materiale e il Piano Etereo. Questo buco nel tessuto planare dura 1d4+1 round.

Tratti degli esterni: Uno scarabeo etereo ha scurovisione (raggio di azione 18 metri). Non può essere rianimato né resuscitato.

Strappo planare (Sop): Lacerando il tessuto planare con le mandibole, uno scarabeo etereo può creare un *portale* a doppio senso tra il proprio piano e un altro (di solito quello Materiale). Questo buco tra i piani appare minuscolo, ma può contenere qualsiasi creatura di taglia Grande o inferiore che viaggia in una delle due direzioni. Uno strappo planare si chiude in 1d4+1 round.

SCORRIDORE OCEANICO

Folletto Enorme (Acquatico)

Dadi Vita: 30d6+60 (165 pf)

Iniziativa: +5

Velocità: 15 m, nuotare 18 m

CA: 19 (-2 taglia, +1 Des, +10 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 18

Attacchi: Falchion perfetto Mastodontico +18/+13/+8 in mischia e botta di coda +12 in mischia, o tridente perfetto Mastodontico +18/+13/+8 in mischia e botta di coda +12 in mischia, o botta di coda +17 in mischia

Danni: Falchion perfetto Mastodontico 2d8+6/18-20, tridente perfetto Mastodontico 4d6+6, botta di coda 1d6+2 (secondario) o 1d6+6 (primario)

Faccia/Portata: 3 m per 1,5 m/4,5 m

Attacchi speciali: Presenza terrificante, speronare, capacità magiche

Qualità speciali: RD 30/+3, visione crepuscolare, RI 28, respirare sott'acqua, camminare sull'acqua

Tiri salvezza: Temp +12, Rifl +18, Vol +23

Caratteristiche: For 19, Des 13, Cos 15, Int 16, Sag 22, Car 14

Abilità: Ascoltare +26, Conoscenza delle Terre Selvagge +16, Intimidire +23, Nascondersi +12, Nuotare +12, Orientamento +16, Osservare +26, Saltare +13

Talenti: Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Combattere alla Cieca, Incalzare, Iniziativa Migliorata, Maestria, Mobilità, Schivare, Sensi Acuti, Spaccare l'Arma Potenziato

Clima/Terreno: Qualsiasi acquatico

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 18

Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre caotico neutrale

Avanzamento: Per classe del personaggio

Gli scorridori oceanici vivono per proteggere i mari e gli oceani da quanti vi navigano. Questi immensi folletti si considerano i difensori dei corsi d'acqua naturali, e detestano chiunque voglia saccheggiare le profondità marine per profitto personale.

Uno scorridore oceanico sembra un incrocio alto 6 metri tra un elfo e un'orca assassina. Come un'orca, ha una bocca piena di denti appuntiti, la pelle gommosa, strisce bianche e nere sul corpo e una tozza coda da balena. Come un elfo, ha due braccia, due gambe e un viso umanoide. Il tipico scorridore oceanico indossa una corazza a scaglie in mithral e impugna un falchion o un tridente perfetto di dimensioni convenienti all'utilizzo da parte sua.

Grazie alla sua capacità di camminare sull'acqua, uno scorridore oceanico può muoversi alla propria velocità sul terreno sia sulla superficie dell'oceano che sul fondo. Il suo nome gli deriva dall'immagine impressionante che offre quando cammina a grandi passi sulla cresta delle onde, con la sua arma levata in segno di sfida.

Quando uno scorridore oceanico rivendica come sua una particolare distesa d'acqua, considera intruse tutte le creature non native di quelle acque o dei cieli soprastanti. Inizia con l'accostare le navi che entrano nel suo reame e ordinare loro di andarsene o di affrontare la distruzione. Di solito, uno scorridore oceanico si accontenta di consentire agli equipaggi delle navi di invertire la rotta, o persino di fare un accordo, se questi lo desiderano. Coloro che promettono di viaggiare con attenzione, senza scaricare i loro rifiuti fuori bordo né uccidere più pesci di quanti possano mangiare, a volte possono negoziare un transito sicuro con uno scorridore oceanico. Solo quando un intruso tenta di attraversare senza parlamentare oppure se attacca, allora lo scorridore oceanico diventa apertamente aggressivo. Ma attenzione a quanti si comportano in modo appropriato solo fino a che

non pensano di essere fuori pericolo, poiché gli scorridori oceanici sono conosciuti per aver seguito le navi per parecchi chilometri, nel caso avessero dubbi sulla promessa di un equipaggio di utilizzare nel modo giusto i doni dell'oceano. Più di un capitano di nave ha tentato di persuadere uno scorridore oceanico a rivelare i limiti del suo dominio, ma questi astuti abitanti del mare preferiscono non far sapere agli intrusi la vera estensione della loro capacità di osservare e punire i trasgressori.

Gli scorridori oceanici parlano Comune, Elfico e Aquan.

COMBATTIMENTO

In battaglia, uno scorridore oceanico per prima cosa usa le sue potenti capacità magiche per confondere, disorientare e ammorbire gli avversari. Poi usa il talento Attacco Rapido per entrare in combattimento con la sua arma.

Presenza terrificante (Str):

La semplice presenza di uno scorridore oceanico ispira terrore in tutte le creature entro 30 metri che hanno meno Dadi Vita o livelli di lui. Ogni avversario potenzialmente influenzato deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà (CD 23) o diventare scosso: una condizione che dura fino a che l'avversario non esce dal raggio di azione. Un tiro salvezza effettuato con successo lascia quell'avversario immune alla presenza terrificante di quello scorridore oceanico per 24 ore.

Speronare (Str): Come azione standard durante il proprio turno ad ogni round, uno scorridore oceanico può nuotare al quadruplo della velocità (72 metri) e speronare un bersaglio natante (come una nave o un'altra creatura). Per speronare, lo scorridore oceanico deve terminare il suo movimento nello spazio del bersaglio. Questo attacco infligge 2dS+6 danni. Se il bersaglio è una creatura, questa può tentare un attacco di opportunità oppure un tiro salvezza sui Riflessi (CD 29) per dimezzare i danni.

Quando sperona una nave, lo scorridore oceanico può effettuare una prova di Forza per aprire una falla nello scafo, che la fa affondare in 1d10 minuti. La CD per sfondare varia in base al tipo di vascello speronato, come segue: barca a remi CD 20, barcone CD 23, nave a vela o nave lunga CD 25, nave da guerra CD 27 o galea CD 30. (Vedi la Guida del DUNGEON MASTER per le informazioni sulle navi.) Indipendentemente dal risultato della prova, ogni creatura a bordo deve tentare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 15). Il successo significa che la creatura subisce 1d10 danni dall'essere sballottata dall'impatto; il fallimento significa che la creatura viene gettata fuori bordo.

Capacità magiche: 6 volte al giorno - controllare acqua, foschia occultante, nube di nebbia, tempesta di ghiaccio; 5 volte al giorno - cono di freddo, evoca alleato naturale IX, (solo creature d'acqua o acquatiche) nebbia acida, orrido avvizzimento, sciame elementale (solo acqua). 20° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 17 + livello dell'incantesimo.

Respirare sott'acqua (Str): Uno scorridore oceanico possiede sia le branchie che i polmoni, quindi può respirare sia l'aria che sott'acqua.

Camminare sull'acqua (Sop): Uno scorridore oceanico produce in modo continuato un effetto come quello di un incantesimo *camminare sull'acqua* (20° livello dell'incantatore).

PERSONAGGI SCORRIDORI OCEANICI

La classe preferita di uno scorridore oceanico è il ranger, anche se molti scelgono di diventare chierici. Gli scorridori oceanici chierici venerano Deep Sashelas e possono scegliere due tra i seguenti domini: Acqua, Caos e Protezione. Le dichiarazioni di alcuni capitani di navi che dicono di aver incontrato scorridori oceanici ombre danzanti non hanno trovato conferma.

Il livello effettivo del personaggio (LEP) di un PG scorridore oceanico è pari al suo livello di classe + 35. Quindi, uno scorridore oceanico ranger di 1° livello ha un LEP di 36 ed è l'equivalente di un personaggio di 36° livello.



SERPENTE DI BRONZO

Costrutto Enorme

Dadi Vita: 16dl0 (88 pf)

Iniziativa: +9

Velocità: 15 m, scavare 9 m, scalare 6 m

CA: 26 (-2 taglia, +9 Des, +9 naturale), contatto 17, colto alla sprovvista 17

Attacchi: Morso +17 in mischia

Danni: Morso 1d6+10 più elettricità

Faccia/Portata: 3 m per 6 m/3 m

Attacchi speciali: Stritolare 2d8+10, afferrare migliorato, morso folgorante

Qualità speciali: Tratti dei costrutti, RD 10/+1, guarigione elettrica, resistenza all'elettricità 10, RI 21

Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +14, Vol +6

Caratteristiche: For 25, Des 28, Cos -, Int -, Sag 13, Car 3

Abilità: Scalare +15

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitario, coppia o gruppo (3-5)

Grado di Sfida: 10

Tesoro: Nessuno

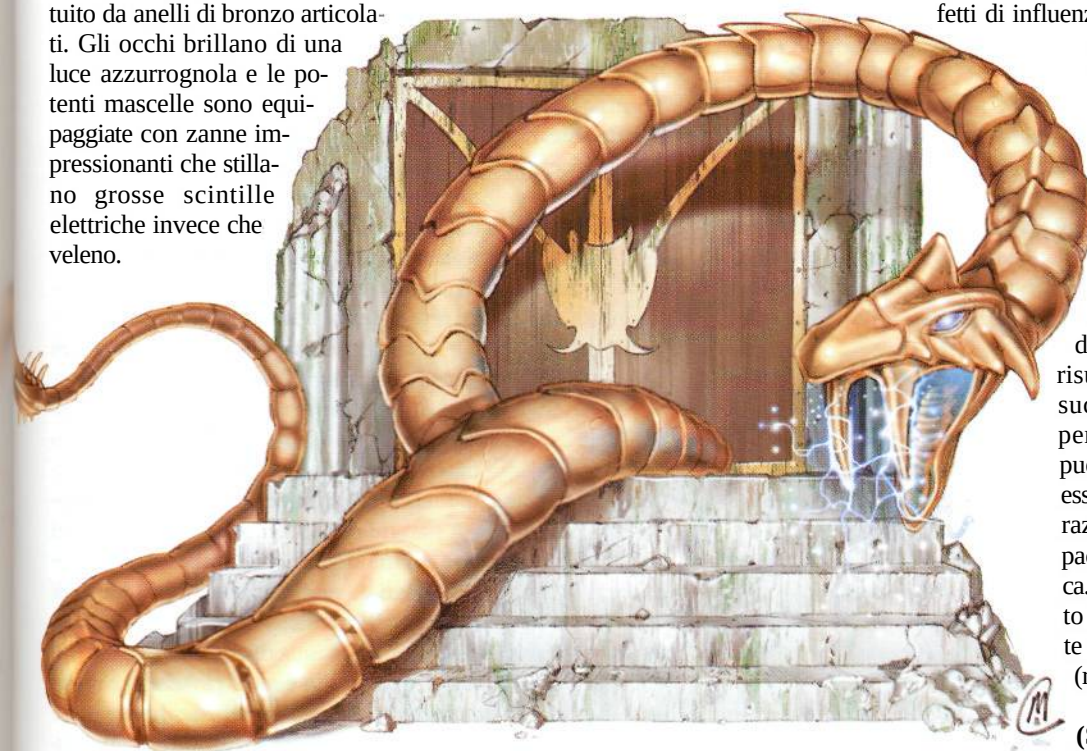
Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 17-32 DV (Enorme); 33-48 DV (Mastodontico)

Visti per la prima volta nelle terre tropicali, i serpenti di bronzo sono guardiani simili a golem che assomigliano alle divinità serpentiniformi i cui templi una volta proteggevano. Nel corso dei secoli, il segreto della costruzione delle creature si è diffuso in lungo e in largo, così che ora possono essere trovati ovunque.

Un serpente di bronzo è un serpente lungo 6 metri costi-

tuito da anelli di bronzo articolati. Gli occhi brillano di una luce azzurrognola e le potenti mascelle sono equipaggiate con zanne impressionanti che stillano grosse scintille elettriche invece che veleno.



Un serpente di bronzo non è in grado di parlare, ma può capire semplici istruzioni nel linguaggio del suo creatore.

COMBATTIMENTO

Un serpente di bronzo di solito concentra i suoi attacchi iniziali sulle creature che sembrano più vulnerabili al suo morso folgorante. Una volta che colpisce con quell'attacco, avvolge il suo corpo intorno all'avversario, poi continua a mordere mentre lo stritola.

Stritolare (Str): Con una prova di lotta effettuata con successo, un serpente di bronzo può schiacciare un avversario afferrato, infliggendo $2d8+10$ danni contundenti.

Afferrare migliorato (Str): Se un serpente di bronzo colpisce un avversario che è almeno di una categoria di taglia più piccolo di lui con un attacco col morso, infligge danni normali e tenta di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità (bonus di lotta +27). Se riesce a trattenerlo, può anche stritolare nello stesso round. Dopo la creatura ha l'opzione di svolgere la lotta normalmente o semplicemente usare le mascelle per trattenere l'avversario (penalità di -20 alla prova di lotta, ma il serpente di bronzo non è considerato in lotta). In entrambi i casi, per ogni prova di lotta che effettua con successo nei round successivi infligge automaticamente danni da morso e di stritolamento.

Morso folgorante (Sop): Il morso di un serpente di bronzo infligge $1d8+16$ danni da elettricità in aggiunta ai normali danni da morso. La creatura riceve un bonus di +3 ai tiri per colpire contro qualsiasi avversario fatto di metallo, che indossa armature di metallo o che trasporta una significativa quantità di metallo.

Tratti dei costrutti: Un serpente di bronzo è immune a ef-

fetti di influenza mentale, veleni, sonno, paralisi, stordimento, malattie, effetti mortali, effetti necromantici e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra, a meno che non funzioni anche sugli oggetti. La creatura non è soggetta a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchi di energia o morte per danno massiccio. Non può guarire se stesso ma può essere curato mediante riparazione o grazie alla sua capacità di guarigione elettrica. Non può essere rianimato né resuscitato. Un serpente di bronzo ha scurovisione (raggio di azione 18 metri).

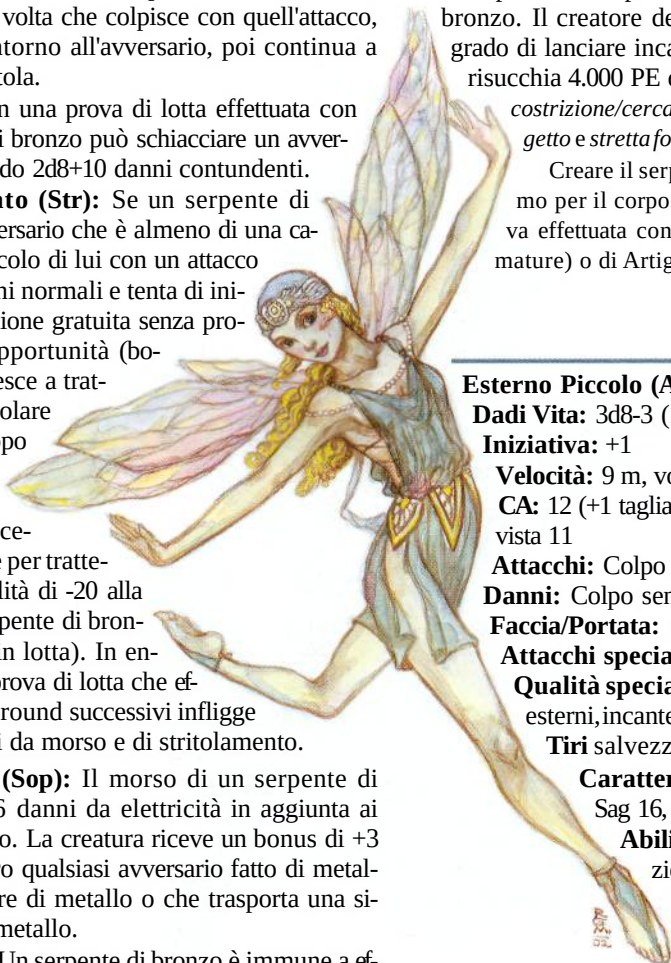
Guarigione elettrica (Str): Grazie all'affinità

elettrica del serpente di bronzo, qualsiasi attacco basato sull'elettricità diretto contro di lui cura 1 danno per ogni 3 danni che dovrebbe altrimenti infliggere. La creatura non ottiene alcun tiro salvezza contro gli effetti dell'elettricità.

COSTRUZIONE

Il corpo di un serpente di bronzo è costituito da 450 kg di bronzo. Il creatore deve essere almeno di 16° livello e in grado di lanciare incantesimi arcani. Completare il rituale risucchia 4.000 PE dal creatore e richiede gli incantesimi *costruzione/cerca, desiderio limitato, metamorfosi di un oggetto e stretta folgorante*.

Creare il serpente costa 200.000 mo, comprese 1.500 mo per il corpo. Assemblare il corpo richiede una prova effettuata con successo di Artigianato (fabbricare armature) o di Artigianato (fabbricare armi) (CD 25).



SILFIDE

Esterno Piccolo (Aria)

Dadi Vita: $3d8-3$ (10 pf)

Iniziativa: +1

Velocità: 9 m, volare 27 m (buona)

CA: 12 (+1 taglia, +1 Des), contatto 12, colto alla sprovista 11

Attacchi: Colpo senz'armi +3 in mischia

Danni: Colpo senz'armi $1d2-1$ debilitanti

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

Attacchi speciali: Incantesimi

Qualità speciali: *Invisibilità migliorata*, tratti degli esterni, incantesimi, RI14, *evocaelementale*

Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +4, Voi +6

Caratteristiche: For 8, Des 13, Cos 8, Int 15, Sag 16, Car 17

Abilità: Artista della Fuga +7, Concentrazione +5, Empatia Animale +9, Muoversi Silenziosamente +7, Nascondersi +11

Talenti: Incantesimi Potenziati

Clima/Terreno: Montagne temperate e calde
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 5
Tesoro: Standard (solo gemme e oggetti magici)
Allineamento: Generalmente neutrale
Avanzamento: 4-9 DV (Piccolo)

Le silfidi sono native del Piano Elementale dell'Aria, ma hanno una predilezione per gli scenari del Piano Materiale, spesso stabiliscono le loro dimore sulle cime delle montagne, ma siccome amano viaggiare, raramente si possono trovare vicino alle loro case.

Una silfide sembra una piccola donna bellissima con traslucide ali dai colori brillanti. La tipica silfide preferisce abiti sottilissimi e gioielli dai colori vivaci.

Le silfidi diventano sempre invisibili quando si avvicinano degli estranei e lo rimangono fino a che non sanno se c'è qualche pericolo. La sola presenza di un pericolo, tuttavia, non le fa necessariamente scappare; sono così curiose per natura che potrebbero indugiare in situazioni pericolose solo per guardare. In generale sono amichevoli, particolarmente con i maschi umani.

Le silfidi parlano Auran e Comune.

COMBATTIMENTO

Le silfidi raramente partecipano a scontri fisici e di solito non portano alcuna arma. Dipendono dai loro incantesimi e dalle capacità speciali per proteggersi. Quando minacciate, spesso evocano degli elementali per farsi difendere.

Incantesimi: Una silfide può lanciare incantesimi arcani come uno stregone. Livello dell'incantatore = Dadi Vita della silfide + 4; incantesimi conosciuti 7/5/3/2; incantesimi al giorno 6/7/7/5; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo.

Invisibilità migliorata (Mag): A volontà, una silfide può usare *invisibilità migliorata* (solo su se stessa).

Tratti degli esterni: Una silfide ha scurovisione (raggio di azione di 18 metri). Non può essere rianimata né resuscitata.

Evoca elementale (Mag): Una volta al giorno, una silfide può usare *evoca mostri* VI (12° livello dell'incantatore) per evocare un elementale Grande dell'acqua, dell'aria, del fuoco o della terra.

SIMULACRO ASSASSINO

Costrutto Grande

Dadi Vita: 9d10 (49 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 9 m (non può correre)

CA: 21 (-1 taglia, +12 naturale), contatto
9, colto alla sprovvista 21

Attacchi: 2 schianti +10 in mischia

Danni: Schianto 2d6+5

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

Attacchi speciali: Spruzzo di sangue, *confusione*

Qualità speciali: Tratti dei costrutti, RD 20/+2, RI 19

Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +3, Vol +1

Caratteristiche: For 21, Des 11, Cos -,
Int 2, Sag 6, Car 13

Clima/Terreno: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 9

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre caotico neutrale

Avanzamento: 10-18 DV (Grande); 19-27 DV (Enorme)

Molti secoli fa, i culti segreti di varie divinità oscure crearono grosse statue ad immagine dei loro capi. I visi di queste statue non furono scolpiti, tranne che per i simboli delle loro divinità, ad indicare la supremazia di ogni dio sui suoi seguaci. Queste statue furono posizionate in luoghi onorati nei templi dove presiedevano sugli innumerevoli sacrifici.

Una divinità oscura decisamente compiaciuta da un particolare gruppo di un culto a volte inviava il più minuscolo brandello del suo potere attraverso le dimensioni per infonderlo nella statua di quel culto, garantendole una minima capacità senziente. Col passare degli anni, questi costrutti dal potere di derivazione divina divennero folli, divenendo simulacri assassini consumati da una rabbia omicida. Molti di essi distrussero i culti su cui presiedevano, fino all'ultimo membro, continuando poi alla ricerca di altre vittime.

Un simulacro assassino di solito è alto tra 3,6 e 4,2 metri e generalmente ha una forma umanoide. È sempre costruito con pietra violacea (spesso trattata magicamente per ottenere quel preciso colore) e le mani sono nere come l'inchiostro. La faccia è in bianco, se non per un grezzo simbolo o runa (il simbolo di una divinità malvagia) scolpito nel viso peraltro privo di lineamenti. Da questo simbolo gocciola un denso fluido vischioso che sembra sangue e ha un penetrante odore metallico. Le gocce di questo fluido disgustoso evaporano nel giro di pochi minuti da quando cadono per terra, lasciando vivide macchie rosse dove sono cadute. A parte questo, un simulacro assassino differisce parecchio da un altro per aspetto, anche se molti sono marcatamente scoloriti e possiedono deformità mostruose, quali corna, una gobba, protuberanze tumorali o arti deformi.

COMBATTIMENTO

Un simulacro assassino di solito attacca qualsiasi creatura vivente che incontri, ma la natura della sua follia lo rende completamente imprevedibile.

Di tanto in tanto un simulacro assassino semplicemente ignora gli intrusi, forse credendoli leali membri del culto o semplicemente animali indegni della sua attenzione. Altre volte, può attaccare e anche inseguire lo stesso gruppo, pensando che i membri siano infedeli e nemici.

Il mostro attacca schiacciando le vittime con i suoi pugni di pietra. Le tattiche non lo interessano, e i suoi attacchi sono così diretti che spesso ignora i bersagli più facili una volta che ha scelto una vittima.

Spruzzo di sangue (Sop): Come azione gratuita, un simulacro assassino può rigurgitare una goccia di sangue denso dal simbolo gocciolante che ha nel viso contro un singolo



B

bersaglio entro 9 metri. Qualsiasi creatura colpita da questo sangue deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 15) o essere afflitta da una pazzia terribile che le fa vedere tutti i suoi amici come acerrimi nemici. Una creatura colpita attacca immediatamente il suo alleato più vicino, sfruttando le tattiche e gli oggetti migliori a sua disposizione. Questa frenesia omicida impedisce di lanciare incantesimi ma non l'attivazione di oggetti magici che richiedono compimento di incantesimo, e dura per 3d6 round. Dopo che il simulacro assassino ha usato il suo spruzzo di sangue, deve aspettare 1d4 round prima di poterlo usare di nuovo.

Confusione (Mag): Qualsiasi creatura colpita da un simulacro assassino deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 15) o diventare confuso. Questa condizione è permanente; solo un incantesimo *desiderio*, *desiderio limitato*, *miracolo* o *ristorare superiore* può far tornare il soggetto alla normalità. Per il resto l'effetto è identico a quello di un incantesimo *confusione* (10° livello dell'incantatore).

Tratti dei costrutti: Un simulacro assassino è immune a effetti di influenza mentale, veleni, sonno, paralisi, stordimento, malattie, effetti mortali, effetti necromantici e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra, a meno che non funzioni anche sugli oggetti. La creatura non è soggetta a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchi di caratteristica, risucchi di energia o morte per danno massiccio. Non può guarire se stesso ma può essere curato mediante riparazione. Non può essere rianimato né resuscitato. Un simulacro assassino ha scurovisione (raggio di azione 18 metri).



SIRINA

Folletto Medio (Acquatico)

Dadi Vita: 4d6 (14 pf)

Iniziativa: +4

Velocità: 9 m, nuotare 18 m

CA: 17 (+4 Des, +3 deviazione), contatto 17, colto alla sprovvista 13

Attacchi: Spada corta +2 in mischia, o tocco +2 contatto in mischia

Danni: Spada corta 1d6/19-20, contatto 1d4 Int

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

Attacchi speciali: *Canto ammaliatore*, danni all'Intelligenza, capacità magiche

Qualità speciali: Deviazione, visione crepuscolare, tocco lenitivo

Tiri salvezza: Temp +1, Rifl +8, Vol +7

Caratteristiche: For 10, Des 18, Cos 11, Int 13, Sag 16, Car 17

Abilità: Concentrazione +7, Conoscenza delle Terre Selvagge +10, Empatia Animale +10, Guarire +10, Intrattenere (danza, canto più un'altra) +14, Nascondersi +11, Nuotare +15

Talenti: Maestria, Schivare

Clima/Terreno: Acquatico temperato o caldo

Organizzazione: Solitario o famiglia (3-8)

Grado di Sfida: 5

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente caotico neutrale

Avanzamento: 5-8 DV (Medio)

Le sirine sono creature giocherellone e sociali che amano cantare, nuotare, danzare e ridere. Molto spesso coinvolgono gli stranieri nei loro giochi e nelle loro feste, ma raramente concedono a questi visitatori più di poche ore del loro tempo.

Una sirina sembra una normale donna umana sotto molti aspetti, anche se la sua pelle spesso ha un'evidente sfumatura gialla o verde. I capelli possono essere di qualsiasi normale colore umano, oppure possono essere di un lucido argento o verde scuro. Una sirina indossa solo abiti molto leggeri quando sulla terraferma e spesso non indossa nulla quando è in acqua. La tipica sirina porta sempre con sé una spada corta o un pugnale.

Anche se le sirine sono sempre felici di potersi divertire con gli estranei, sono estremamente gelose delle loro comunità. Stanno sempre attente a cercare compagnia solo quando lontane dalle loro dimore, e poi solo per poco tempo. Qualsiasi creatura che segua fino a casa una sirina, o che si imbatta in questa locazione per caso, con ogni probabilità verrà attaccata.

Dopo poche ore, molte sirine ne hanno avuto abbastanza della compagnia di altre creature, quindi sgattaiolano via, di solito tuffandosi sott'acqua. Per uno straniero, e in particolare un maschio, guadagnarsi la fiducia di una sirina è praticamente impossibile. Queste creature non si fidano di nessuno, se non di altre sirine, sebbene in caso di bisogno accettano qualsiasi offerta di aiuto. Tuttavia, a chi fornisce una tale assistenza non viene offerta maggior compagnia da parte di una sirina di quanto non gli sarebbe toccato normalmente, né la creatura si sente obbligata a ricompensare in alcun modo il benefattore. Ogni tanto una sirina offre un dono, di solito una piccola gemma, una conchiglia o un altro gingillo, ad un ammiratore che si è dimostrato una compagnia particolarmente affascinante.

COMBATTIMENTO

Le sirine non sono particolarmente resistenti in un combattimento in perfetta regola, ma sono eccellenti a eludere e sfuggire ai nemici. Raramente si fanno coinvolgere in uno scontro, a meno che le loro dimore non siano minacciate. Invece, usano le loro capacità magiche e gli attacchi speciali per scivolare via, o usano una combinazione di canto e risucchio di Intelligenza per incapacitare gli avversari e poi scaricarli molto lontano dove non possono fare alcun male.

All'incirca un terzo di tutte le sirine sono competenti nell'uso di archi, giavellotti o fionde. Circa una su dieci ha un'arma magica, di solito un *giavellotto del fulmine*.

Canto ammaliatore (Mag): A volontà, una sirina può cantare una canzone speciale che funziona come un incantesimo

mo *charme* (2° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 14), con la differenza che dura per 11 ore e influenza tutte le creature che la sentono.

Danni all'Intelligenza (Sop): Qualsiasi creatura colpita da un attacco di tocco di una sirina subisce 1d4 danni all'Intelligenza (o 2d4 danni in caso di colpo critico).

Capacità magiche: 1 volta al giorno - *autometamorfosi*, *invisibilità migliorata*, *nube di nebbia*. 11° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo.

Deviazione (Sop): Una sirina è circondata da un'aura che le fornisce un bonus di deviazione alla CA pari al suo bonus di Carisma.

Tocco lenitivo (Sop): Una sirina, se lo desidera, può usare il suo tocco per ripristinare 1d6 danni all'Intelligenza provocati da un'altra sirina.

Abilità: Una sirina riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Intrattenere.

SPILLOIDE

Vegetale Medio

Dadi Vita: 3d8+3 (16pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 9 m

CA: 14 (+4 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 14

Attacchi: Spilli +2 a distanza, o 2 artigli +3 in mischia

Danni: Spilli 1d12+1, artiglio 1d4+1

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

Qualità speciali: Trattati dei vegetali

Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +1, Vol +3

Caratteristiche: For 12, Des 10, Cos 13, Int 6, Sag 15, Car 5

Abilità: Nascondersi +0*

Clima/Terreno: Qualsiasi foresta

Organizzazione: Solitario o boschetto (5-50)

Grado di Sfida: 2

Tesoro: Standard

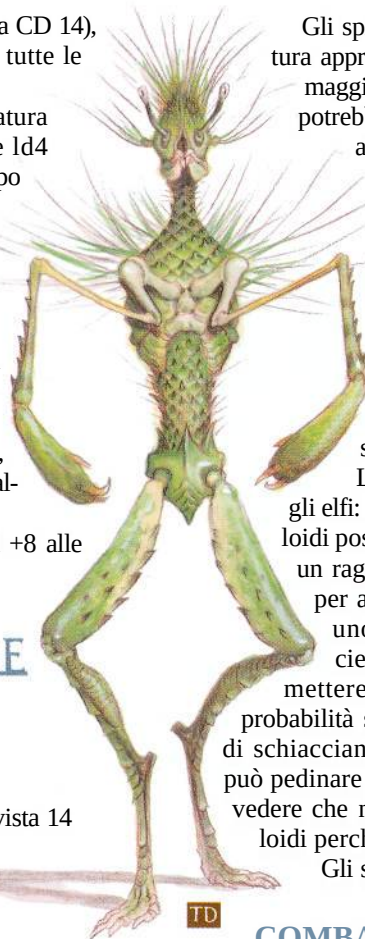
Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 4-9 DV (Medio)

Anche se gli spilloidi superficialmente sembrano umanoidi, in effetti sono vegetali mobili. Siccome sono privi di radici, gli spilloidi devono assumere acqua e nutrimento mediante una struttura che sembra una bocca.

In molte circostanze i movimenti di uno spilloide sono lenti e maestosi. Quando si trovano di fronte a un pericolo, tuttavia, possono essere agili e veloci quasi quanto un umano.

Uno spilloide è una creatura verde, bipede e priva di peli, il cui corpo è coperto da corte setole dure (in realtà spine appuntite come spilli). In termini umani, il corpo è piuttosto sottile, quasi dall'aspetto emaciato. Le braccia terminano con "mani" che ostentano artigli dall'aspetto crudele (in realtà grandi spine tozze), il colore delle piccole foglie che ricoprono il corpo del mostro rispecchiano quello del fogliame attorno a loro: verde in primavera ed estate, rosso e giallo in autunno e marrone in inverno. Gli spilloidi sono decidui, quindi perdono le foglie e diventano dormienti per tutta la stagione fredda. Uno spilloide dormiente assomiglia a un albero con due rami e un vago profilo di una faccia nella corteccia in cima al corpo.



Gli spilloidi non hanno una società o una cultura apprezzabili. Vivono nelle foreste senza una maggiore organizzazione sociale di quella che potrebbero avere alberi o arbusti. I loro bisogni alimentari sono tutti soddisfatti con l'assorbire luce e nutrirsi di terra, foglie marce e gli occasionali piccoli animali della foresta morti. Si riproducono mediante semi, che ogni spilloide produce in autunno. I baccelli di semi sono marroni e coperti di spine appuntite. Siccome cadono vicino al genitore, boschetti di spilloidi tendono a spuntare ovunque uno di essi abbia scelto di trascorrere una stagione.

La sola cosa che eccita gli spilloidi sono gli elfi: li odiano con tutte le loro forze. Gli spilloidi possono percepire la presenza di un elfo in un raggio di 450 metri e si muovono sempre per attaccare quando ne è stato individuato uno. Tuttavia, i mostri possiedono sufficiente intelligenza e astuzia per non commettere un suicidio se possono vedere che le probabilità sono fortemente a loro sfavore. In caso di schiacciante inferiorità numerica, uno spilloide può pedinare gli elfi bersaglio fino a che non riesce a vedere che nell'area si sono riuniti abbastanza spilloidi perché il nemico sia in svantaggio.

Gli spilloidi parlano il Silvano.

COMBATTIMENTO

Gli spilloidi non sono guerrieri straordinari nella breve distanza; la loro arma preferita sono i piccoli spilli che ne ricoprono il corpo. Ogni round, uno spilloide può scagliare un mazzo di spilli dal corpo (incremento di gittata 6 metri, gittata massima 60 metri). Il numero preciso di spilli scagliati non conta; o colpiscono tutti insieme un singolo bersaglio come mazzo e infliggono 1d12+1 danni, oppure lo mancano tutti. Se costretto al combattimento in mischia, uno spilloide attacca con gli artigli.

Gruppi di spilloidi attaccano come individui, senza alcun tipo di piano od organizzazione. Ognuno è abbastanza astuto da determinare dove i suoi attacchi potrebbero essere meglio indirizzati, ma non si preoccupa per nulla di cosa siano facendo gli altri della sua specie in una battaglia.

Tratti dei vegetali (Str): Uno spilloide è immune a veleni, sonno, paralisi, stordimento e metamorfosi. Non è soggetto a colpi critici o effetti di influenza mentale. La creatura ha anche visione crepuscolare.

Abilità: *La colorazione e gli spilli di uno spilloide gli forniscono un eccellente camuffamento nella foresta. Mentre è in quell'ambiente, ha un bonus razziale di +16 alle prove di Nascondersi se sta fermo. Il bonus scende a +8 se si muove fino a velocità dimezzata.

SPIRITO DEL TERRITORIO

Folletto Enorme (Incorporeo)

Dadi Vita: 20d6+200 (270 pf)

Iniziativa: +1

Velocità: Volare 18 m (perfetta)

CA: 16 (-2 taglia, +1 Des, +7 deviazione), contatto 16, colto alla sprovvista 15

Attacchi: Nessuno

Danni: Nessuno

Faccia/Portata: 3 m per 3 m/4,5 m

Attacchi speciali: Capacità magiche

Qualità speciali: Visione a 360°, manifestazione elementale, guarigione rapida 10, sottotipo incorporeo, visione crepuscolare, invisibilità naturale, telepatia, RI 34

Tiri salvezza: Temp +16, Rifl +13, Vol +16

Caratteristiche: For -, Des 13, Cos 30, Int 20, Sag 19, Car 25

Abilità: Ascoltare +15, Cercare +9, Concentrazione +23, Conoscenza delle Terre Selvagge +18, Conoscenze (natura) +16, Diplomazia +9, Empatia Animale +14, Osservare +17, Percepire Inganni +18, Sapienza Magica +18

Talenti: Attacco Poderoso*, Disarmare Migliorato, Incalzare Potenziato*, Incalzare*, Maestria, Mobilità, Sbilanciare Migliorato*, Schivare, Spaccare l'Arma Potenziato*, Spinta Migliorata*

Clima/Terreno: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 23

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 21-30 DV (Enorme); 31-60 DV (Mastodontico)

Uno spirito del territorio è una potente forza della natura che giace dormiente fino a quando l'area che protegge non viene minacciata. Ognuno abita in una particolare area geografica, esistendo come parte vivente del territorio. Uno spirito del territorio di solito assume il dominio su una piccola vallata, un fiume, un deserto o qualche altra zona geografica limitata. Queste creature abitano in tutte le regioni del mondo, e ne può esistere più di una all'interno della stessa area, ciascuna interessata a un particolare aspetto del terreno.

Nella sua forma naturale, uno spirito del territorio è una forza invisibile e intangibile. Appare come una informe foschia alle creature che possono vedere cose invisibili. Quando desidera manifestare una forma fisica, uno spirito del territorio può assumere la forma di un umanoide, un animale o un elementale della sua taglia composto da un particolare elemento: acqua, aria, fuoco o terra.

Gli spiriti del territorio sono sempre a conoscenza di cosa stia accadendo nei loro territori, e puniscono tutti coloro che li saccheggino o li contaminino. Vanno molto d'accordo con i druidi e con le razze che rispettano la terra.

Gli spiriti del territorio parlano Comune, Elfico, Nanico e molti dei linguaggi goblinoidi. Possono anche comunicare telepaticamente con quanti parlano altri linguaggi.

COMBATTIMENTO

In combattimento, uno spirito del territorio preferisce colpire rimanendo invisibile, sfruttando il proprio comando sul tempo atmosferico, sulla natura e sugli elementi per distruggere i nemici. Gli avversari potrebbero ritrovarsi ad af-

frontare un terremoto, seguito da una pioggia di fulmini accompagnata da venti con la forza di un uragano. Uno spirito attacca implacabilmente, coordinando le sue azioni per mantenere i nemici in equilibrio precario mentre lui rimane invisibile. Per combattere in mischia, uno spirito del territorio deve manifestare una forma elementale. In questa forma, di solito si concentra sul distruggere un nemico prima di passare al successivo.

Capacità magiche: A volontà - (*immorbidire terra e pietra, catena di fulmini, cono di freddo, controllare acqua, controllare tempo atmosferico, controllare venti, creare acqua, estinguere fuoco, fulmine, gelare il metallo, muovere il terreno, muro di fuoco, muro di ghiaccio, muro di pietra, muro di vento, nebbia solida, nube di nebbia, nube incendiaria, produrre fiamma, riscaldare il metallo, rocce aguzze, scolpire pietra, tempesta di fuoco, tempesta di ghiaccio, tempesta di nevischio, terremoto, turbine*). 20° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 17 + livello dell'incantesimo.

Visione a 360° gradi (Str): Uno spirito del territorio è parte di tutto il terreno che lo circonda, quindi può vedere in tutte le direzioni contemporaneamente. Grazie a questa capacità, ottiene un bonus razziale di +4 alle prove di Cercare e Osservare, e non può essere attaccato ai fianchi, indipendentemente dalla sua forma.

Manifestazione elementale (Sop): Una volta al giorno, uno spirito del territorio può assumere una forma composta di materiale elementale (acqua, aria, fuoco o terra), sempre che quell'elemento esista sotto qualche forma nel suo territorio. In forma elementale, uno spirito del territorio non è più invisibile né incorporeo. Ottiene le qualità specifiche di quell'elemento come indicate più avanti nell'appropriata sezione di manifestazione e perde i benefici del sottotipo incorporeo. Se la manifestazione elementale di uno spirito del territorio dovesse essere distrutta, il mostro si dissolve ma non viene ucciso. Uno spirito del territorio dissolto deve aspettare 24 ore prima di poter di nuovo usare le sue capacità.

Mentre uno spirito del territorio si manifesta, le seguenti modifiche alle sue statistiche sono effettive: CA 19, contatto 9, colto alla sprovvista 18; Att +14 in mischia (2d8+6, 2 schianti); QS RD 30/+3; Por 23.

Sottotipo incorporeo: Nella sua forma incorporea, uno spirito del territorio può essere ferito solo da altre creature incorporee, armi magiche +1 o migliori, incantesimi, capacità magiche e capacità soprannaturali.

La creatura ha una probabilità del 50% di ignorare qualsiasi danno da una fonte corporea, ad eccezione degli effetti di forza o degli attacchi compiuti con armi con tocco fantasma. Uno spirito del territorio incorporeo può passare attraverso gli oggetti solidi, ma non gli effetti di forza, a volontà. I suoi attacchi ignorano le armature naturali, le armature e gli scudi, ma i bonus di deviazione e gli effetti di forza funzionano normalmente contro di essi. Uno spirito del territorio incorporeo si muove sempre silenziosamente e non può essere udito con prove di Ascoltare se non lo desidera.

Invisibilità naturale (Sop): Uno spirito del territorio incorporeo rimane invisibile anche quando attacca. Questa capacità è sempre attiva, ma il mostro può sopprimerla o ri-



MD

prenderla come azione gratuita.

Telepatia (Sop): Uno spirito del territorio può comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura entro 8 km che abbia un linguaggio.

Talenti: "Uno spirito del territorio ha accesso ai talenti contrassegnati da asterisco solo quando si manifesta.

MANIFESTAZIONE D'ACQUA

Per manifestarsi come acqua, uno spirito del territorio deve avere un fiume, un lago, una pozza o un qualche altro corso d'acqua nel suo territorio. In questa forma, ottiene le seguenti capacità.

Nuotare (Str): Uno spirito del territorio manifestatosi come acqua può nuotare ad una velocità di 18 metri.

Padronanza dell'acqua (Str): Uno spirito del territorio manifestatosi come acqua ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire e per i danni se il suo avversario è a contatto con l'acqua.

MANIFESTAZIONE D'ARIA

Per manifestarsi come aria, uno spirito del territorio deve avere una vallata ventosa, una riva del mare con la brezza o qualcosa di simile nel suo territorio. In questa forma, ottiene le seguenti capacità.

Padronanza dell'aria (Str): Qualsiasi creatura volante subisce una penalità di -1 ai tiri per colpire e per i danni effettuati contro uno spirito del territorio manifestatosi come aria.

Volare (Str): Uno spirito del territorio manifestatosi come aria fluttua naturalmente. A volontà come azione gratuita, può produrre un effetto come quello dell'incantesimo *volare* (5° livello dell'incantatore), con la differenza che l'effetto si applica solo a se stesso. Questa capacità gli fornisce una velocità in volo di 36 metri (manovrabilità perfetta).

MANIFESTAZIONE DI FUOCO

Una manifestazione di fuoco richiede una regione vulcanica, una sorgente calda o qualcosa di simile nel territorio dello spirito del territorio. In questa forma, ottiene le seguenti capacità.

Ustione (Str): Qualsiasi creatura che venga colpita dall'attacco di schianto di uno spirito del territorio manifestatosi come fuoco, o che colpisca il mostro con un'arma naturale o un attacco senz'armi, deve effettuare con successo un tiro salvezza sui Riflessi (CD 30) o prendere fuoco. Il fuoco brucia per 1d4 round.

Sottotipo del fuoco (Str): Uno spirito del territorio manifestatosi come fuoco è immune ai danni da fuoco ma subisce danni raddoppiati dal freddo a meno che non sia permesso un tiro salvezza per dimezzare i danni. In quel caso, la creatura subisce danni dimezzati col successo e danni raddoppiati col fallimento.

MANIFESTAZIONE DI TERRA

Una manifestazione di terra semplicemente richiede un qualsiasi tipo di terreno. In questa forma, uno spirito del territorio ottiene le seguenti capacità.

Padronanza della terra (Str): Uno spirito del territorio manifestatosi come terra ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire e per i danni se il suo nemico è a contatto col terreno.



CA: 18 (+8 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 18

Attacchi: Morso +19 in mischia e 2 artigli +17 in mischia

Danni: Morso 1d8+3/19-20, morso vorpal, artiglio 1d6+1

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

Attacchi speciali: Aura di dolore, morso vorpal

Qualità speciali: Creare prole, transizione eterea, guarigione rapida 10, olfatto acuto, vedere invisibilità, tratti dei non morti

Tiri salvezza: Temp +10, Rifl +10, Vol +20

Caratteristiche: For 16, Des 11, Cos -, Int 14, Sag 15, Car 15

Abilità: Ascoltare +37, Cercare +36, Osservare +37

Talenti: Attacco Poderoso, Critico Migliorato (morso), Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Maestria, Multiattacco, Sbilanciare Migliorato, Spaccare l'Arma Potenziato, Spinta Migliorata

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitario, coppia, nidiata (3-5) o banda (2-5 più 2-8 ghost e 4-16 ghoul)

Grado di Sfida: 19

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale malvagio

Avanzamento: 33-64 DV (Medio)

Lo spirito famelicco, chiamato anche ghoul vorace, è un non morto corporeo motivato esclusivamente dalla fame. Cerca di consumare nella morte tutto ciò che gli è stato negato in vita. Mangia ogni cosa e qualunque cosa possa divorare una creatura vivente, ma la sua fame non è mai saziata. Uno spirito famelicco può consumare tutte le derrate di una *reggia meravigliosa di Mordenkainen* (14° livello dell'incantatore) in sole 5 ore ed essere ancora affamato. In un giorno, può consumare fino a cento umani.

Uno spirito famelicco ha l'aspetto di un umanoide o urna-

SPIRITO FAMELICO

Non morto Medio

Dadi Vita: 32d12 (208 pf)

Iniziativa: +4

Velocità: 18 m

noide mostruoso oscenamente obeso con una bocca piena di denti affilati come rasoi. Se dovesse presentarsene la necessità, uno spirito famelico può disarticolare la mandibola per ingoiare oggetti troppo larghi per essere consumati normalmente.

I non morti sono tra le poche creature che uno spirito famelico non mangia, quindi può attirare gruppi di ghoul e ghastr che lo servono e banchettano nella sua scia.

COMBATTIMENTO

Gli spiriti famelici ignorano la maggior parte delle altre cose viventi, interessandosi ad esse solo se interferiscono con il suo pasto o se non c'è altro da consumare. Combatte principalmente con le mandibole, tentando di strappare via a morsi la testa degli avversari.

Aura di dolore (Sop): Lo spirito famelico irradia un effetto perenne di *simbolo di dolore* (tiro salvezza CD 28) come emanazione con un raggio di 18 metri. Una creatura che fallisce il tiro salvezza è soggetta all'effetto mentre si trova all'interno dell'area e per 10 minuti dopo esserne uscita. Un tiro salvezza effettuato con successo rende una creatura immune all'aura di dolore di quello spirito famelico per 24 ore.

Morso vorpal (Str): Il morso di uno spirito famelico stacca la testa di un avversario di taglia Grande o inferiore con un colpo critico.

Creare prole (Sop): Uno spirito famelico raramente lascia cadaveri nella sua scia, ma a volte è costretto a fuggire e a lasciare indietro degli avversari uccisi. Ognuno di questi cadaveri si rianima in 1d3 giorni come spirito famelico, a meno che non sia lanciato un incantesimo *protezione dal male* su di esso prima che trascorra quel tempo.

Transizione eterea (Sop): Tre volte al giorno, uno spirito famelico può produrre un effetto di *transizione eterea* (20° livello dell'incantatore). Utilizza questa capacità principalmente per entrare nei magazzini o per trattare con intrusi eterei.

Vedere invisibilità (Sop): Uno spirito famelico può vedere oggetti ed esseri invisibili come se fosse sotto l'effetto di un incantesimo *vedere invisibilità*. Questa capacità è sempre attiva.

Tratti dei non morti: Uno spirito famelico è immune a effetti di influenza mentale, veleni, sonno, paralisi, stordimento, malattie, effetti mortali, effetti neoromantici e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra a meno che non funzioni sugli oggetti. Non è soggetto a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchi di caratteristica, risucchi di energia o morte per danno massiccio. Uno spirito famelico non può essere rianimato e la resurrezione funziona solo se è consenziente. La creatura ha scurovisione (raggio di azione di 18 metri).



SPIRITO LUCENTE

Esterno Medio (Incorporeo)

Dadi Vita: 12d8+24 (78 pf)

Iniziativa: +1

Velocità: Volare 15 m (perfetta)

CA: 14 (+1 Des, +3 deviazione), contatto 14, colto alla sprovvista 13

Attacchi: Tocco di energia +13

Danni: Tocco di energia

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

Attacchi speciali: Tocco di energia

Qualità speciali: RD 5/+1, legame eroico, sottotipo incorporeo, tratti degli esterni, *spostamento planare*, RI 15, telepatia

Tiri salvezza: Temp +10, Rifl +9, Vol +10

Caratteristiche: For -, Des 13, Cos 14, Int 11, Sag 15, Car 16

Abilità: Cercare +15, Conoscenze (arcane) +14, Conoscenze (piani) +14, Diplomazia +16, Intimidire +5, Osservare +17, Percepire Inganni +17, Raggiare +17

Talenti: Attacco Poderoso, Incalzare, Incalzare Potenziato, Spaccare l'Arma Potenziato

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 8

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Generalmente neutrale

Avanzamento: Per classe del personaggio

Gli spiriti lucenti sono parassiti cercatori di emozioni provenienti dal Piano dell'Energia Positiva. Queste creature si recano sul Piano Materiale unicamente per scatenare combattimenti mortali.

Siccome uno spirito lucente è privo di forma materiale, non può ingaggiare un avversario in uno scontro fisico senza aiuto. Per aggirare questa difficoltà, richiede a un ospite consenziente di ospitarlo. In cambio di questo favore, lo spirito lucente garantisce temporaneamente all'ospite abilità e capacità di combattimento potenziate.

Uno spirito lucente ha l'aspetto di un essere dalla forma vagamente umanoide composto di pulsante luce bianca. Nonostante il suo aspetto alieno, possiede un viso da elfo evidentemente intelligente. Quando è legato a un ospite, uno spirito lucente altera cosmeticamente la propria forma ad una più appropriata per la battaglia, di solito per sembrare una luminosa armatura completa oppure una luminosa tunica col cappuccio. Uno spirito lucente avvolge solo il corpo del suo ospite; non può coprire lo scudo né le armi impugnate da quest'ultimo.

Quando sono sul Piano Materiale, gli spiriti lucenti di solito cercano battaglie su larga scala, poiché queste offrono una più ampia varietà di ospiti potenziali. La creatura non si preoccupa dell'allineamento, né si interessa alle intenzioni del suo ospite, e neppure si cura se il suo ospite vive o muore: essa desidera solo combattere.

Uno spirito lucente può rimanere lontano dal Piano dell'Energia Positiva per un numero di ore pari alla metà del suo punteggio di Costituzione. Per ogni round in cui supera questo limite, deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 20) o morire per dispersione energetica.

Questo pericolo trattiene molti spiriti lucenti dal compiere viaggi frequenti sul Piano Materiale. Alcuni avventurieri intraprendenti che conoscono bene i piani e le limitazioni di tempo degli spiriti lucenti organizzano "legami" singoli tra spiriti lucenti e ospiti consenzienti. Questo spesso si verifica in tempi di guerra e simili disordini, ma i legami si verificano anche tra spiriti lucenti e avventurieri in cerca di qualche potere extra per uno scon-

tro imminente. Chiunque organizzi un tale legame per prima cosa determina quali sfide fisiche l'ospite si aspetta di incontrare, poi informa lo spirito lucente dell'offerta e sceglie un tempo e un luogo per il legame. L'ospite di solito paga all'organizzatore uno stipendio (o "onorario del trovatore") in anticipo per questo servizio.

COMBATTIMENTO

Gli spiriti lucenti trovano diletto nel combattere, ma in realtà non possono controllare i loro ospiti. Invece, comunicano telepaticamente i loro desideri, agendo come consiglieri di combattimento. Un ospite che ignora le richieste di uno spirito lucente rischia la fine del legame, siccome il mostro è più che desideroso di abbandonare un ospite in favore di uno più accomodante o interessante. Prima di abbandonare un ospite, uno spirito lucente di solito si mette in contatto con il suo prossimo candidato mediante la telepatia per organizzare un trasferimento. Se gravemente ferito, uno spirito lucente scappa sul Piano dell'Energia Positiva piuttosto che continuare a combattere.

Tocco di energia (Sop): Il tocco di energia positiva di uno spirito lucente cura un bersaglio di 5 danni per round o garantisce 5 punti ferita temporanei extra per round a una creatura che ha ancora tutti i suoi punti ferita. Questi punti ferita temporanei spariscono 1d6 round dopo che la creatura ha interrotto il contatto fisico con lo spirito lucente. Tuttavia, questo beneficio ha un effetto collaterale nocivo. Per ogni round in cui i suoi punti ferita (compresi quelli temporanei) eccedono i suoi normali punti ferita totali, la creatura bersaglio deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 19) o esplodere in uno scoppio con raggio di 6 metri di luce raggianti. Ogni creatura colta nell'esplosione (compreso il bersaglio) subisce danni pari a 2d6 danni + il numero di punti ferita in eccesso che il bersaglio aveva in quel momento. Un tiro salvezza sui Riflessi (CD 19) dimezza i danni. L'ospite di uno spirito lucente trae automaticamente beneficio dai punti ferita extra ma non gli è concesso alcun tiro salvezza per ridurre i danni dell'esplosione. Gli spiriti lucenti raramente informano i loro ospiti di questo effetto collaterale.

Legame eroico (Sop): Uno spirito lucente si lega all'ospite avvolgendolo. Un ospite legato ottiene un bonus di +4 ai tiri per colpire in mischia, un bonus di armatura +2 alla CA, accesso ai talenti dello spirito lucente (con il prerequisito di un punteggio di Forza almeno di 13) e a qualsiasi privilegio di classe che lo spirito lucente potrebbe possedere. Inoltre, un ospite che può scacciare i non morti ottiene un bonus di +5 al tiro per determinare il numero di Dadi Vita influenzati. In cambio, l'ospite condivide con lo spirito lucente metà di tutti i punti esperienza guadagnati. Gli incantesimi che proteggono contro gli effetti del Piano dell'Energia Positiva impediscono a uno spirito lucente di legarsi a un ospite.

Sottotipo incorporeo: Uno spirito lucente può essere ferito solo da altre creature incorporee, armi magiche +1 o migliori, incantesimi, capacità magiche e capacità soprannaturali. La creatura ha una probabilità del 50% di ignorare qualsiasi danno da una fonte corporea, ad eccezione degli effetti di forza o degli attacchi compiuti con armi con tocco fantasma. Uno spirito lucente può passare attraverso gli oggetti solidi, ma non gli effetti di forza, a volontà. I suoi attacchi ignorano le armature naturali, le armature e gli scudi, ma i bonus di deviazione e gli effetti di forza funzionano normalmente contro di essi. Uno spirito

lucente si muove sempre silenziosamente e non può essere udito con prove di Ascoltare se non lo desidera.

Tratti degli esterni: Uno spirito lucente ha scurovisione (raggio di azione 18 metri). Non può essere rianimato né resuscitato.

Spostamento planare (Mag): Uno spirito lucente può usare spostamento planare a volontà (12° livello dell'incantatore; tiro salvezza sulla Volontà CD 18).

Telepatia (Sop): Uno spirito lucente può comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura entro 30 metri che abbia un linguaggio.

Talenti: I talenti di uno spirito lucente diventano utilizzabili solo quando la creatura è legata a un ospite che ha un punteggio di Forza almeno di 13.

PERSONAGGI SPIRITI LUCENTI

La classe preferita di uno spirito lucente è il guerriero.

Il livello effettivo del personaggio (LEP) di un PG spirito lucente è pari al suo livello di classe + 15. Quindi, uno spirito lucente guerriero di 1° livello ha un LEP di 16 ed è l'equivalente di un personaggio di 16° livello.

SPUNTONE ROCCIOSO

Elementale Medio (Terra)

Dadi Vita: 3d8+12 (25 pf)

Iniziativa: -1

Velocità: 6 m

CA: 18 (+8 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 18

Attacchi: 2 schianti +6 in mischia

Danni: Schianto 1d8+4

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

Qualità speciali: Tratti degli dementali

Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +1, Vol +1

Caratteristiche: For 18, Des 8, Cos 19, Int 4, Sag 11, Car 11

Abilità: Ascoltare +6, Osservare +4

Talenti: Attacco Poderoso



Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo
Organizzazione: Solitario, coppia o banda (3-5)
Grado di Sfida: 2
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 4-9 DV (Grande)

Lo spuntone roccioso è un cugino dell'elementale della terra. I nani incantatori spesso evocano e sottopongono a legame gli spuntoni rocciosi perché servano come guardie e per fornire assistenza nella costruzione dei tunnel. Sono guerrieri e lavoratori lenti ma instancabili.

Uno spuntone roccioso sembra una colonna di pietra rozza scolpita con quattro o più braccia dotate di una punta di cristallo. Appuntite protuberanze di pietra ne ricoprono il corpo.

Sembra che gli spuntoni rocciosi gradiscano i nani, e generalmente servono questi padroni senza lamentarsi. I saggi teorizzano che i mostri considerino i nani degli spiriti affini: buoni lavoratori, inflessibili e indomabili.

Gli spuntoni rocciosi parlano Teran e Nanico.

COMBATTIMENTO

Gli spuntoni rocciosi sono privi della coordinazione per impiegare più di due delle loro braccia alla volta. Queste creature preferiscono avanzare lentamente ma in modo risoluto in combattimento, schiacciando tutti i nemici che giungono a portata.

Tratti degli elementali (Str):

Uno spuntone roccioso è immune a veleni, sonno, paralisi e stordimento. Non è soggetto a colpi critici o attacchi ai fianchi, e non può essere rianimato né resuscitato. La creatura ha anche scurovisione (raggio di azione di 18 metri).

STERMINATORE

Non morto Grande

Dadi Vita: 30d12 (195 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 12 m

CA: 32 (-1 taglia, +1 Des, +16 naturale, +6 corazza di bande), contatto 10, colto alla sprovvista 31

Attacchi: Mazzafrusto pesante +16/+11/+6 in mischia e mazafrusto pesante +16 in mischia, o 2 schianti +19 in mischia

Danni: Mazzafrusto pesante 1d10+5/17-20, mazafrusto pesante 1d10+2/17-20, schianto 1d8+5

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

Attacchispeciali: Dissolvere superiore, esplosione negativa, travolgere 2d4+7

Qualità speciali: Tratti dei non morti

Tiri salvezza: Temp +10, Rifl +12, Vol +19

Caratteristiche: For 20, Des 15, Cos -, Int 13, Sag 14, Car 7

Abilità: Ascoltare +26, Intimidire +22, Muoversi Silenziosamente +20, Osservare +25

Talenti: Ambidestria, Arma Focalizzata (mazafrusto pesante), Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Combattere con Due Armi, Critico Migliorato (mazafrusto pesante), Incalzare Potenziato, Incalzare, Spinta Migliorata

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitario, coppia o gruppo (3-5)

Grado di Sfida: 17

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Generalmente neutrale malvagio

Avanzamento: 31-50 DV (Grande); 51-70 DV (Enorme); 71-90 DV (Mastodontico)

Questi potenti non morti spesso guidano gli eserciti di non morti riuniti da necromanti, lich, demoni, diavoli o qualsiasi altro essere malvagio che voglia infliggere dolore e distruzione agli esseri viventi. Agli sterminatori non interessa chi stanno servendo; a loro interessa solo infliggere distruzione nel modo più diffuso possibile.

Uno sterminatore è un brutto massiccio di aspetto umanoide. Ha una cerea pelle grigia e la testa completamente calva e priva di orecchie. Le labbra e le palpebre sembrano cucite con un filo blu. La creatura indossa una corazza di bande e brandisce due mazafrusti pesanti dotati di punte acuminate.

Gli sterminatori parlano Comune e Abissale oppure Infernale.

COMBATTIMENTO

Uno sterminatore usa ben poca astuzia in battaglia, ma ogni volta che può compiere un attacco completo, tenta di sbilanciare il suo avversario. Se sbilanciato durante il proprio tentativo, lascia andare il mazafrusto e attacca con i pugni dotati di armatura. Quando gravemente danneggiato, uno sterminatore usa il suo potere di esplosione negativa, centrandola su di sé. Questa cura sia lo sterminatore che qualsiasi compatriota non morto si trovi nell'area, e allo stesso tempo danneggia gli avversari.

Questo sterminatore usa il suo potere di esplosione negativa, centrandola su di sé. Questa cura sia lo sterminatore che qualsiasi compatriota non morto si trovi nell'area, e allo stesso tempo danneggia gli avversari.

Dissolvere superiore (Mag): Uno sterminatore può produrre un effetto di *dissolvere superiore* a volontà. 20° livello dell'incantatore.

Esplosione negativa (Sop): Uno sterminatore può scatenare una silenziosa esplosione di energia negativa fino a una distanza di 30 metri. L'esplosione ha un raggio di 6 metri e infligge 1d8+10 danni da energia negativa a ogni creatura vivente nell'area (tiro salvezza sulla Volontà CD 23 per dimezzare). Siccome i non morti acquisiscono potere dall'energia negativa, questo effetto cura lo sterminatore e qualsiasi altro non morto nell'area di un numero di danni pari a quelli che altrimenti infliggerebbe. Una volta che uno sterminatore scatena un'esplosione negativa, deve aspettare 1d4 round prima di poterlo rifare.

Travolgere (Str): Come azione standard durante il suo turno ad ogni round, uno sterminatore può travolgere gli avversari almeno di una categoria di taglia più piccoli di lui. Questo attacco infligge 2d4+7 danni contundenti. Un avversario travolto può tentare un attacco di opportunità con una penalità di -4 o un tiro salvezza sui Riflessi (CD 30) per dimezzare i danni.

Tratti dei non morti: Uno sterminatore è immune a effetti di influenza mentale, veleni, sonno, paralisi, stordimento, malattie, effetti mortali, effetti necromantici e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra a meno che non funzioni sugli oggetti. Non è soggetto a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchi di caratteristica, risucchi di energia o morte per danno massiccio. Uno sterminatore non può essere rianimato e la resurrezione funziona solo se è consenziente. La creatura ha scurovisione (raggio di azione di 18 metri).



mezzo-celestiali, gli stirpeplanare hanno comunque qualche qualità speciale grazie ai loro insoliti antenati.

Gli stirpeplanare qui presentati sono estremamente rari. I chaond sono umani con sangue di slaadi, mentre gli zenythri sono discendenti di misteriosi esseri della legge la cui identità è stata solo supposta.

Non ci sono chaond e zenythri "tipici". Queste creature non formano delle culture né appartengono a società omogenee. Invece, adottano gli standard e i dogmi delle culture in cui sono nati.

Combattimento

I chaond e gli zenythri combattono con le armi come gli umanoidi.

Tratti degli esterni: Uno stirpeplanare ha scurovisione (raggio di azione 18 metri). Non può essere rianimato né resuscitato.

CHAOND

Infusi di forze primitive, i chaond sono incarnazioni viventi della forza del caos nell'universo.

MD

Nonostante la loro eredità da slaadi possa essere stata rimossa da parecchie generazioni, questi esseri ancora si integrano solo marginalmente nelle società civilizzate.

Un chaond assomiglia a un umano ma sembra molto più rozzo, sia come aspetto che come temperamento. Il suo aspetto brutale di solito è indicato da selvaggi capelli scarmigliati, lineamenti del viso squadrati e torace e arti molto tozzi. La sua vera natura non umana è rivelata dai colori di

STIRPEPLANARE

"Stirpeplanare" è un termine usato per descrivere una creatura che può far risalire la sua linea di sangue a un esterno. Gli effetti della linea di sangue di un esterno possono manifestarsi nei suoi discendenti per molte generazioni. Anche se non così drammaticamente alterati come i mezzo-immondi o i

	Chaond	Zenythri
	Esterno Medio	Esterno Medio
Dadi Vita:	1d8+1 (5 pf)	1d8 (4 pf)
Iniziativa:	+2	+1
Velocità:	9m	9m
CA:	12 (+2 Des), contatto 12, colto alla sprovvista 10	11 (+1 Des), contatto 11, colto alla sprovvista 10
Attacchi:	Falcetto +1 in mischia, o dardi +3 a distanza	Scimitarra +3 in mischia, o balestra leggera +2 a distanza
Danni:	Falcetto 1d6, dardi 1d4	Scimitarra 1d6+1/18-20, balestra leggera 1d8/19-20
Faccia/Portata:	1,5 m per 1,5 m/1,5 m	1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali:	Frantumare	Colpo accurato
Qualità speciali:	Resistenza all'acido 5, resistenza al freddo 5, tratti degli esterni, resistenza sonora 5	Resistenza all'elettricità 5, resistenza al fuoco 5, tratti degli esterni, resistenza sonora 5
Tiri salvezza:	Temp +3, Rifl +4, Vol +2	Temp +2, Rifl +3, Vol +3
Caratteristiche:	For 11, Des 14, Cos 12, Int 10, Sag 11, Car 9	For 13, Des 12, Cos 10, Int 10, Sag 13, Car 9
Abilità:	Acrobazia +5, Artista della Fuga +5, Muoversi Silenziosamente +4, Saltare +4	Cercare +4, Equilibrio +6, Orientamento +4
Talenti:	Schivare	Arma Focalizzata (scimitarra)
Clima/Terreno:	Qualsiasi terreno e sotterraneo	Qualsiasi terreno e sotterraneo
Organizzazione:	Solitario o gemelli	Solitario
Grado di Sfida:	1	1
Tesoro:	Standard	Standard
Allineamento:	Generalmente caotico	Generalmente legale
Avanzamento:	Per classe del personaggio	Per classe del personaggio

occhi, capelli o pelle che lentamente cambiano. Il tipico chaond ha una voce gracchiante che diventa simile a un gracidio quando la creatura è eccitata.

Molti chaond hanno un allineamento caotico, che ha fruttato loro una reputazione di esseri scaltri e stravaganti. Spesso vivono ai confini di una società poiché rifiutano di sottomettersi alle regole della legge. I chaond che desiderano esplorare i loro lati primitivi generalmente intraprendono professioni che prevedano l'andare all'avventura nelle zone selvagge naturali o l'imbrigliare le forze elementali.

I chaond parlano il Comune.

Combattimento

In considerazione della loro eredità, non dovrebbe sorprendere che la maggior parte dei chaond combatta scorrettamente, con ben poco rispetto per le regole o la correttezza. Spesso celano su di sé piccole armi avvelenate. Ma anche se i chaond amano una bella rissa, ci sono ben pochi argomenti che considerano degni di un combattimento all'ultimo sangue.

Frantumare (Mag): Una volta al giorno, un chaond può usare *frantumare* (1° livello dell'incantatore o il livello di personaggio del chaond, quale dei due è maggiore; tiro salvezza CD 11).

Abilità: Un chaond riceve un bonus razziale di +2 alle prove di Acrobazia e Artista della Fuga.

Personaggi chaond

La prima classe scelta da un personaggio chaond diventa la classe preferita di quel personaggio. Una volta scelta, non può essere cambiata.

Il livello effettivo del personaggio (LEP) di un PG chaond è pari al suo livello di classe + 1. Quindi, un chaond mago di 1° livello ha un LEP di 2 ed è l'equivalente di un personaggio di 2° livello.

ZENYTHRI

Gli zenythri sono spesso visti come esseri contemplativi che compiono ogni sforzo per raggiungere la perfezione personale in tutte le azioni che compiono. Molti sentono il bisogno di imporre il loro marchio di ordine sul mondo che li circonda. Alcuni addirittura viaggiano fino a regioni prive di legge con lo scopo preciso di crearvi un ordine. Dal punto di vista di uno zenythri, questi esercizi servono per illuminare lo scopo basilare e la struttura che giace dormiente in tutte le cose.

Uno zenythri sembra una versione perfetta di un umano. La pelle perfettamente liscia e i muscoli sono ben definiti e tesi. Anche i capelli ricadono composti senza alcuno sforzo attorno al viso finemente cesellato. Uno zenythri potrebbe quasi mescolarsi agli umani passando inosservato se non fosse per la colorazione leggermente bluastra o purpurea della pelle e dei capelli.

Molti zenythri si sentono obbligati a dare il loro contributo nelle società in cui vivono. Pertanto, lavorano attivamente per raggiungere posizioni di responsabilità, che spesso comportano anche un significativo status sociale. Gli zenythri sono capi naturali e strateghi molto esperti, e accettano con piacere ruoli di comando. Questi stirpeplanare non sembrano avere alcun interesse nel bene o nel male fino a che riescono a raggiungere i loro scopi. Una tale disposizione si presta a metodi tirannici altrettanto facilmente di quanto non facciano quelli più benevoli.

Gli zenythri parlano il Comune. Uno zenythri che acquisisce linguaggi aggiuntivi li parla perfettamente, senza alcuna traccia di accento.

Combattimento

Gli zenythri combattono istintivamente, valutando i punti di forza e le debolezze degli avversari in mischia. Provano piacere ad eseguire difficili movimenti di combattimento e lavorare duro per sviluppare complessi stili di combattimento.

Colpo accurato (Mag): Una volta al giorno, uno zenythri può usare *colpo accurato* (1° livello dell'incantatore o il livello di personaggio dello zenythri, quale dei due è maggiore).

Abilità: Uno zenythri riceve un bonus razziale di +2 alle prove di Equilibrio e Orientamento.

Personaggi Zenythri

La classe preferita di uno zenythri è il monaco.

Il livello effettivo del personaggio (LEP) di un PG zenythri è pari al suo livello di classe + 1. Quindi, uno zenythri monaco di 1° livello ha un LEP di 2 ed è l'equivalente di un personaggio di 2° livello.

TEMPESTA

Elementale Mastodontico (Acqua, Aria, Fuoco, Terra)

Dadi Vita: 24d8+21é (324 pf)

Iniziativa: -2

Velocità: Volare 18 m (buona)

CA: 24 (-4 taglia, -2 Des, +10 naturale, +10 deviazione), contatto 14, colto alla sprovvista 24

Attacchi: Schianto +23/+18/+13/+8 in mischia

Danni: Schianto 2d8+13

Faccia/Portata: 12 m per 12 m/3 m

Attacchi speciali: Ustione, bagnare, capacità magiche, turbine

Qualità speciali: *Aura difensiva*, RD 15/+2, padronanza elementale, tratti degli elementali, sottotipo del fuoco



Tiri salvezza: Temp +23, Rifl +12, Vol +8
Caratteristiche: For 29, Des 6, Cos 28, Int 8, Sag 11, Car 17
Abilità: Ascoltare +11, Concentrazione +18, Osservare +12
Talenti: Attacco Poderoso, Incalzare

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno
Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 16

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre caotico neutrale

Avanzamento: 25-48 DV (Mastodontico); 49-72 DV (Colossale)

Anche se sembra un massiccio temporale, una tempesta in realtà è una creatura viva e intelligente imparentata sia con gli elementali che con i geni. All'interno della sua forma coesistono tutti e quattro gli elementi: l'acqua nella pioggia, l'aria nel vento, il fuoco nel calore del fulmine e la terra nella sabbia e nel terriccio vorticante.

Le tempeste sono non comunicative per la maggior parte. Molto raramente, una di esse potrebbe conoscere qualche dozzina di parole in Comune. A parte questo, parlano solo i linguaggi degli elementari.

COMBATTIMENTO

Una tempesta raramente è di buon umore, quindi molti incontri con queste creature sfociano in una battaglia.

Ustione (Str): Chiunque venga colpito dall'attacco di schianto di una tempesta deve effettuare con successo un tiro salvezza sui Riflessi (CD 31) o prendere fuoco. Le fiamme bruciano per 1d4 round. Una creatura in fiamme può compiere un'azione equivalente al movimento per spegnere il fuoco. Qualsiasi creatura che colpisca una tempesta con un'arma naturale o con un attacco senz'armi subisce danni da fuoco come se colpita da un suo attacco di schianto e prende anche fuoco, a meno che non effettui con successo un tiro salvezza sui Riflessi.

Bagnare (Str): il tocco di una tempesta spegne torce, falò, lanterne esposte e altre fiamme scoperte di origine non magica se queste sono di taglia Enorme o inferiore. La creatura può dissolvere i fuochi magici che tocca come se con *dissolvi magie* (livello dell'incantatore pari ai DV della tempesta).

Capacità magiche: A volontà - *folata di vento*, *fulmine*, *muro di vento*, *toccogelido*. 9° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo.

Turbine (Sop): Una tempesta si può trasformare in un turbine (o vortice se sott'acqua) una volta ogni 10 minuti e rimane in quella forma fino a 1 round per ogni 2 DV posseduti, il turbine è largo 1,5 metri alla base, fino a 9 metri in cima e alto tra 3 e 15 metri (a scelta della tempesta). In questa forma, può muoversi attraverso l'aria (o l'acqua, come vortice) oppure lungo una superficie alla sua velocità di volare.

Qualsiasi creatura di una o più categorie di taglia più piccola della

tempesta che viene in contatto con il turbine deve effettuare con successo un tiro salvezza sui Riflessi (CD 31) o subire 4d6 danni. Deve inoltre effettuare con successo un secondo tiro salvezza sui Riflessi (CD 31) o essere sollevato fisicamente e tenuto sospeso dai potenti venti, subendo automaticamente 4d6 danni per round. A una creatura che può volare è concesso un tiro salvezza sui Riflessi con la stessa CD ogni round per sfuggire al turbine. La creatura subisce comunque danni ma può allontanarsi se il tiro salvezza è effettuato con successo. La tempesta può espellere qualsiasi creatura trasportata ogni volta che lo desidera, depositandola ovunque le capiti di trovarsi.

Se la base del turbine tocca per terra, crea una nube vorticante di detriti. Questa nube è centrata sulla tempesta e ha un diametro pari alla metà dell'altezza del turbine. La nube oscura qualsiasi tipo di visione, compresa la scurovisione, oltre 1,5 metri. Le creature più lontane di 1,5 metri hanno metà occultamento, mentre quelle ancora più lontane hanno occultamento totale. Chiunque venga catturato all'interno della nube deve effettuare con successo una prova di Concentrazione (CD 31) per lanciare un incantesimo.

Aura difensiva (Mag): Una tempesta ha un bonus di deviazione +10 alla Classe Armatura. Questa capacità è sempre attiva.

Padronanza elementale (Str): Una tempesta ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire e per i danni se sia lei che il suo nemico sono in contatto con uno qualsiasi dei quattro elementi (acqua, aria, fuoco o terra).

Tratti degli elementali (Str): Una tempesta è immune a veleni, sonno, paralisi e stordimento. Non è soggetta a colpi critici o attacchi ai fianchi, e non può essere rianimata né resuscitata. La creatura ha anche scurovisione (raggio di azione di 18 metri).

Sottotipo del fuoco (Str): Una tempesta è immune ai danni da fuoco ma subisce danni raddoppiati dal freddo a meno che non sia permesso un tiro salvezza per dimezzare i danni. In quel caso, la creatura subisce danni dimezzati col successo e danni raddoppiati col fallimento.

TENTACOLARE

Aberrazione Grande

Dadi Vita: 9d8+27 (67 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 1,5 m, nuotare 6 m

CA: 18 (-1 taglia, +2 Des, +7 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 16

Attacchi: 12 schianti +9 in mischia, o arma +9/+4 in mischia e 11 armi leggere +9 in mischia, o arma +7/+2 in mischia e 11 armi (di cui almeno una non è leggera) +7 in mischia

Danni: Schianto 1d4+4, per ogni arma (bonus ai danni +4 per mano primaria e +2 per ogni mano secondaria)

Faccia/Portata: 3 m per 3 m/4,5 m



Attacchi speciali: Stritolare 2d6+6, afferrare migliorato, capacità magiche

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, combattere con più armi potenziato, rigenerazione dei tentacoli, percezione tellurica, uso delle armi

Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +5, Voi +7

Caratteristiche: For 19, Des 15, Cos 17, Int 14, Sag 12, Car 12

Abilità: Ascoltare +6, Concentrazione +11, Muoversi Silenziosamente +14, Nascondersi +14, Osservare +6

Talenti: Combattere con Più Armi, Multidestrezza, Riflessi da Combattimento

Clima/Terreno: Qualsiasi palude

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 7

Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 10-18 DV (Grande); 19-27 DV (Enorme)

Il tentacolare è un mostro di palude giustamente temuto. Sia intelligente che malizioso, spesso lascia i tesori delle vittime precedenti sparpagliati in giro per attirare nuove prede. La creatura può appiattire il suo corpo viscido sul terreno in modo da essere insignificante, e di solito si nasconde dentro o vicino all'acqua.

Un tentacolare sembra una piovra con trentasei tentacoli, di cui ognuno può essere lungo fino a 6 metri. Invece delle ventose, su ogni tentacolo sono allineati degli occhi. La creatura sfrutta alcuni tentacoli per muoversi e altri per combattere, colpendo con qualsiasi tentacolo sia conveniente.

Questa creatura è in grado di impugnare armi con i tentacoli e spesso lo fa. Non ha una percezione innata per gli oggetti magici, ma tende a selezionare le armi più efficaci che ha a disposizione. Siccome si nasconde così bene, molti personaggi non hanno il minimo sospetto che sia presente un tentacolare fino a quando delle armi abbandonate si sollevano da terra e iniziano ad attaccarli.

Un tentacolare parla Comune e Aquan.

COMBATTIMENTO

Quando si avvicinano delle creature, un tentacolare di solito usa per primi i suoi poteri *charme sui mostri* e *blocca mostri*, concentrando questi attacchi su nemici che sembrano fisicamente potenti. Dopo, attacca chiunque giunga a portata dei suoi tentacoli. Se il tentacolare riesce ad afferrare qualcuno, usa la sua capacità *muro di forza* per impedire a qualsiasi altro avversario di aiutare la vittima.

Un tentacolare può usare solo tre tentacoli alla volta contro un avversario di taglia Piccola o Media. Contro un avversario più grande, può usare tre tentacoli addizionali per ogni 1,5 metri extra di faccia che possiede l'avversario, purché abbia la portata. Contro un avversario Minuscolo o inferiore, la creatura può usare solo un tentacolo. Può usare un massimo di tre tentacoli contro tutti i nemici in qualsiasi singola area di 1,5 metri per 1,5 metri.

Stritolare (Str): Con una prova di lotta effettuata con successo, un tentacolare può schiacciare un avversario afferrato, infliggendo 2d6+6 danni contundenti.

Afferrare migliorato (Str): Se un tentacolare colpisce un avversario che è almeno una categoria di taglia più piccolo di lui con un attacco di schianto, infligge danni normali e tenta di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità (bonus di lotta +30; incluso un bonus razziale di +16 alle prove di lotta). Se riesce

a trattenere, può anche stritolare nello stesso round. Dopo, il tentacolare ha l'opzione di svolgere la lotta normalmente o semplicemente usare il tentacolo per trattenere l'avversario (penalità di -20 alla prova di lotta, ma il tentacolare non è considerato in lotta). In entrambi i casi, per ogni prova di lotta che effettua con successo nei round successivi infligge automaticamente danni da schianto e da stritolamento.

Capacità magiche: 5 volte al giorno - *blocca mostri*; 3 volte al giorno - *charme sui mostri*; 1 volta al giorno - *muro di forza*. 10° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 11 + livello dell'incantesimo.

Combattere con più armi potenziato (Str): Questa capacità riduce di 2 la penalità per l'uso di armi secondarie sia per la mano primaria che per quelle secondarie. Combinata con i talenti Multidestrezza e Combattere con Più Armi, questa capacità nega efficacemente tutte le penalità di attacco per l'uso di una o più armi secondarie leggere.

Rigenerazione dei tentacoli (Str): I nemici possono attaccare i tentacoli del mostro, ma solo quando queste appendici stanno realmente trattenendo un avversario. Un tentacolo ha una CA di 19 (contatto 12) e può sopportare 20 danni. La perdita di un tentacolo non danneggia la creatura (cioè, i danni non si applicano ai suoi punti ferita totali) e l'arto ricresce nel giro di un giorno.

Percezione tellurica (Str): Un tentacolare può percepire automaticamente la posizione di qualsiasi cosa entro 18 metri che sia a contatto con il terreno.

Uso delle armi (Str): Un tentacolare di taglia Grande può impugnare un'arma da mischia fino alla taglia Enorme in ogni tentacolo. È competente nell'uso di tutte le armi da mischia semplici e da guerra.

Abilità: Un tentacolare riceve un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi.

TERATOMORFO

Melma Mastodontica

Dadi Vita: 28dl0+170 (324 pf)

Iniziativa: -3

Velocità: 9 m, volare 15 m (scarsa), nuotare 27 m

CA: 3 (-4 taglia, -3 Des), contatto 3, colto alla sprovvista 3

Attacchi: Schianto +28 in mischia

Danni: Schianto 4d6+16 più tocco entropico

Faccia/Portata: 9 m per 9 m/4,5 m

Attacchi speciali: Tocco entropico, aprire portale, deformare realtà

Qualità speciali: Vista cieca 72 m, individuazione della legge, instabilità dimensionale, immunità, tratti delle melme, RI 32

Tiri salvezza: Temp +14, Rifl +6, Vol +4

Caratteristiche: For 32, Des 5, Cos 20, Int -, Sag 1, Car 1

Clima/Terreno: Qualsiasi acquatico e sotterraneo

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 16

Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 29-36 DV (Mastodontico); 37-84 DV (Colossale)

I teratomorfi si nascondono nelle profondità dei mari e nelle caverne sotterranee. Di norma, trascorrono la maggior parte del loro tempo galleggiando nelle correnti sott'acqua, ma talvolta queste correnti li portano a riva. Ogni tanto ven-

gono a riva di loro spontanea volontà in cerca di cibo.

Un teratomorfo è un orrore informe delle dimensioni di una villetta. Il corpo consiste principalmente di una spessa fanghiglia traslucida e iridescente che ricopre spirali di tessuto opaco che cambia e si muove, come se soggetto a costanti mutamenti. Sotto alla sua pelle melmosa, ogni tanto balenano scoppi di energia che illuminano momentaneamente porzioni della sua forma. Sezioni della melma periodicamente emettono raggi di luce o di energia scoppiettante, mentre altre sezioni si dissolvono in fumo o svaniscono completamente.

Un teratomorfo ottiene sostanze nutritive infestando creature viventi con la forza del caos. Il solo atto di trasformare un'altra creatura con il suo tocco entropico fornisce sostentamento e nutrimento per la crescita della melma. Ma una creatura non ha bisogno di venire a contatto con un teratomorfo per provare i suoi effetti entropici. Infatti, la presenza stessa del mostro può disfare la realtà e strappare buchi nel tessuto tra i piani. Sfortunate creature che passano troppo vicine a un teratomorfo a volte si ritrovano trasportate su altri piani senza alcun mezzo per tornare indietro.

Potenti incantatori hanno a lungo cercato il modo per imbrigliare i poteri del teratomorfo. Sfortunatamente, le porzioni della melma che vengono separate dal corpo principale non durano a lungo, e si dissolvono in nulla dopo solo poche ore. La materia ultraterrena che compone il corpo di un teratomorfo rimane instabile fino a che non se ne concentra in un unico posto una quantità sufficiente perché la sua massa sconfigga le forze interne che operano per squarciarla. Questo effetto probabilmente spiega perché non vengono mai incontrati teratomorfi di taglia inferiore a Mastodontica. Quando una tale creatura raggiunge 84 Dadi Vita, si separa immediatamente in due melme più piccole, ognuna con 28 Dadi Vita.

COMBATTIMENTO

Il teratomorfo è una creatura priva di intelletto. Quando non sta mangiando, si sta muovendo in cerca di qualcosa da mangiare. Si solleva in avanti per attaccare qualsiasi creatura di taglia Piccola o superiore che passi all'interno del raggio della sua vista cieca, ma ignora le creature più piccole.

Un teratomorfo attacca espellendo una massiccia onda di protoplasma caotico per schiacciare la sua preda. Non solo questo attacco infligge estensivi danni contundenti, riversa nella creatura toccata caos allo stato grezzo.

Tocco entropico (Sop): L'energia entropica che fluttua nel corpo informe del teratomorfo provoca orribili trasformazioni nelle creature viventi che vengono in contatto con esso. Se una creatura colpita da un attacco di schianto di un teratomorfo fallisce un tiro salvezza sulla Tempra (CD 29), il suo corpo in qualche modo si trasforma, provocando uno dei seguenti effetti:

Id20 Risultato

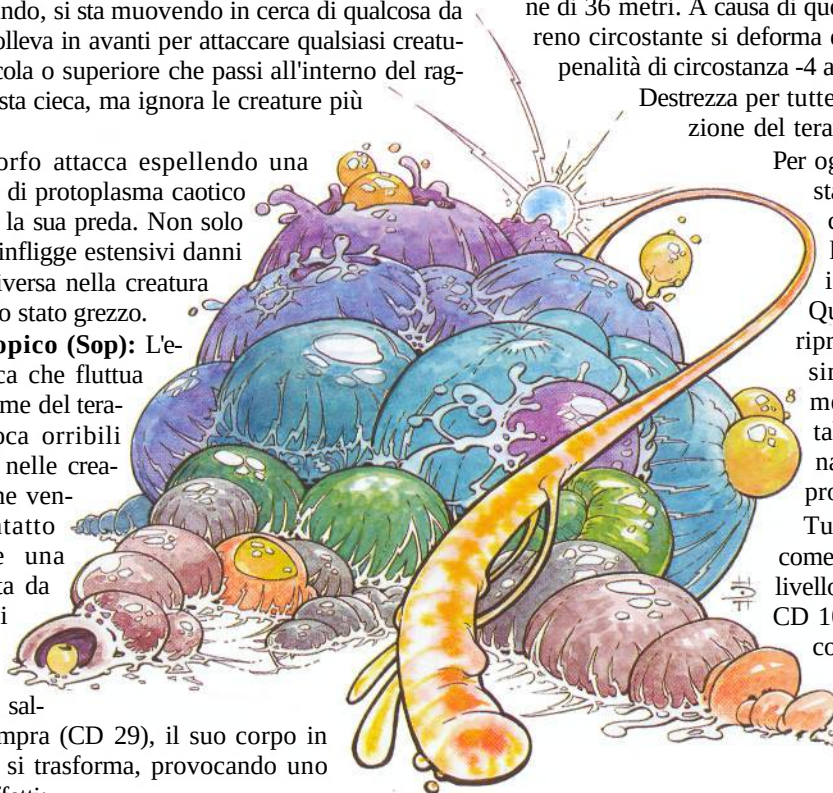
- | | |
|-------|---|
| 1-7 | Mutazione fisica. Il tocco del teratomorfo trasforma l'anatomia dell'avversario, risultando nel risucchio di 1d6 punti di Forza o di Destrezza (probabilità del 50% per ognuna). |
| 8-13 | Annientamento del tessuto. Il tocco della melma fa sì che minuscole porzioni dell'anatomia dell'avversario svaniscano, risultando nel risucchio di 2d4 punti di Costituzione. |
| 14-18 | Trasformazione. L'avversario subisce una trasformazione come se soggetto a un incantesimo <i>metamorfosi di un oggetto</i> (20° livello dell'incantatore). Questo doloroso processo infligge 5d20 danni debilitanti. Il DM può determinare a caso la nuova forma del soggetto o scegliere una forma particolare. |
| 19 | Legame. La melma si attacca al bersaglio e supera automaticamente una prova di lotta. Ogni round successivo, il teratomorfo può tentare una nuova prova di lotta (bonus di lotta +44) per infliggere 4d6+16 danni contundenti. L'avversario deve effettuare con successo un nuovo tiro salvezza sulla Tempra (CD 29) ogni round in cui il teratomorfo infligge danni per evitare ulteriori effetti dal tocco entropico. (Se questo risultato esce più di una volta, tirare nuovamente.) |
| 20 | Assorbimento. L'avversario viene interamente assorbito dalla melma. Una creatura assorbita muore all'istante e non lascia alcuna traccia di un corpo, quindi solo un incantesimo <i>desiderio</i> , <i>miracolo</i> o <i>resurrezione pura</i> può riportarla in vita. Assorbire una creatura garantisce alla melma un nuovo Dado Vita permanente. |

Aprire portale (Sop): La presenza di un teratomorfo pone una tremenda tensione sui confini tra i piani, facendo comparire rotture e lacerazioni nelle immediate vicinanze. Ogni round, una creatura entro un raggio di 36 metri dal teratomorfo, scelta a caso, deve effettuare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 19) o essere spostata su un piano a caso come se soggetta a un incantesimo *scostamento planare*.

Deformare realtà (Sop): La potente energia caotica che fluttua attraverso e fuori dal corpo di un teratomorfo può avere effetti sorprendenti sul terreno circostante. Quando il mostro è a riposo, questa energia è calma, ma quando il mostro si muove o attacca, l'energia si scatena in un'emanazione di 36 metri. A causa di queste increspature di caos il terreno circostante si deforma e si contorce, imponendo una penalità di circostanza -4 ai tiri per colpire e alle prove di Destrezza per tutte le creature nell'area, ad eccezione del teratomorfo.

Per ogni round in cui persiste questa deformazione della realtà, c'è una probabilità del 10% che l'energia caotica si manifesti in un modo più drammatico. Queste manifestazioni del caos riproducono gli effetti di incantesimi. Tirare 1d20 e fare riferimento alla riga appropriata nella tabella che segue per determinare gli effetti di incantesimi prodotti.

Tutti questi effetti funzionano come gli incantesimi omonimi (20° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 10 + livello dell'incantesimo), con la differenza che hanno effetto su tutti i bersagli appropriati (ad eccezione del teratomorfo) all'interno dell'area di deformazione della realtà e durano 1 round.



Id20	Risultato
1-4	<i>Foschia occultante e intralciare</i>
5-8	<i>Polvere luccicante e spruzzo colorato</i>
9-12	<i>Crescita di spine e nube maleodorante</i>
13-14	<i>Nube mortale e rocce aguzze</i>
15-16	<i>Nebbia mentale e piago degli Nisetti</i>
17-18	<i>Nebbia acida e trasmutare roccia in fango</i>
19	<i>Inversione della gravità e tempesta di fuoco</i>
20	<i>Spruzzo prismatico (tirare una volta per tutte le creature influenzate) e terremoto</i>

Vista cieca (Str): Un teratomorfo è cieco, ma il suo intero corpo è un primitivo organo sensoriale che può percepire la presenza di prede mediante l'olfatto e le vibrazioni. Questa capacità gli consente di localizzare oggetti e creature entro 72 metri. Un teratomorfo di solito non ha bisogno di effettuare prove di Ascoltare o di Osservare per notare le creature entro il raggio di azione della sua vista cieca.

Individuazione della legge (Sop): Un teratomorfo ha una capacità continua di individuazione della legge (come per l'incantesimo) con un raggio di azione di 6 metri.

Instabilità dimensionale (Sop): Ogni volta che un avversario colpisce un teratomorfo con un'arma, c'è una probabilità che la porzione colpita di corpo della creatura in quell'istante non esista. Qualsiasi attacco in mischia o a distanza indirizzato contro il teratomorfo ha una probabilità del 20% di mancare il bersaglio che non può essere evitata con incantesimi quali *colpo accurato* o *visione del vero*. Ancora *dimensionale* nega questa capacità, riducendo la probabilità di mancare il bersaglio a 0% per la durata dell'effetto.

Immunità (Str): Un teratomorfo è immune ai fulmini, all'acido e a tutti gli incantesimi con il descrittore caotico.

Tratti delle melme: Un teratomorfo è immune a effetti di influenza mentale, veleni, sonno, paralisi, stordimento e metamorfosi. Non è soggetto a colpi critici o attacchi ai fianchi.

TESSITORE D'INCANTESIMI

Umanoide mostruoso Medio

Dadi Vita: 10d8-10 (36 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 9 m

CA: 18 (+3 Des, +5 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 15

Attacchi: 2 schianti +9

Danni: Schianto 1d3-1

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

Attacchi speciali: Capacità magiche, incantesimi

Qualità speciali: Disco cromatico, scurovisione 18 m, immunità a effetti di influenza mentale, mente schermata, tessere incantesimi, RI 21, telepatia

Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +10, Vol +10

Caratteristiche: For 9, Des 16, Cos 9, Int 18, Sag 17, Car 16

Abilità: Conoscenze (arcane) +13, Osservare +12, Sapienza Magica +17, Scrutare +14, Utilizzare Oggetti Magici +15

Talenti: Incantesimi Estesi, Incantesimi Intensificati, Incantesimi Potenziati, Incantesimi Prolungati, Incantesimo Focalizzato (Abiurazione), Incantesimo Focalizzato (Invocazione), Incantesimo Inarrestabile

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno

Organizzazione: Solitario o razzia (3-6)

Grado di Sfida: 10

Tesoro: Doppio degli oggetti (solo oggetti magici)

Allineamento: Generalmente neutrale

Avanzamento: 11-30 DV (Medio)

Queste creature sono estremamente enigmatiche. A parte il fatto che agognano oggetti magici, ben poco si sa di loro. Molti incontri con i tessitori d'incantesimi avvengono quando essi tentano di sottrarre oggetti magici alle altre creature.

Un tessitore d'incantesimi è una magra creatura glabra e con sei braccia, alta all'incirca 1,5 metri. Ha una forma umanoide, con un viso vagamente simile a quello di un uccello, e grossi occhi scuri. Un lungo collo le permette di torcere e girare il viso in ogni direzione.

Di solito si incontra solo un tessitore d'incantesimi per volta, ma ogni tanto questi mostri si organizzano in gruppi di razziatori per impossessarsi di un oggetto particolare.

Una tale razzia è estremamente ben organizzata e di solito il risultato di mesi di indagini condotte mediante una combinazione di scrutamento e semplice spionaggio: un'attività resa facile dal potere di *invisibilità* del tessitore d'incantesimi.

I tessitori d'incantesimi non comunicano con nessuno se non i loro simili. Questo significa, naturalmente, che nessuno ha mai scambiato una conversazione significativa con un tessitore d'incantesimi, di conseguenza non si sa niente della storia, delle motivazioni o della società di queste creature se non ciò che rivelano le loro azioni. Di tanto in tanto, per ragioni che nessun altro comprende, un tessitore d'incantesimi lascia un messaggio scritto dove un umanoide possa trovarlo. Questi messaggi sono invariabilmente vaneggianti e spesso completamente incoerenti, quindi generalmente sollevano più domande di quante risposte possano dare.

I tessitori d'incantesimi non parlano, ma possono comunicare l'uno con l'altro telepaticamente attraverso una distanza di 1.600 km.

COMBATTIMENTO

Un tessitore d'incantesimi è pateticamente debole in mischia ma potente con la magia. La sua capacità di lanciare più incantesimi contemporaneamente, infatti, lo rende un avversario pericoloso. Un tessitore d'incantesimi di solito rimane invisibile fino a che non è pronto ad attac-



care, poi usa *spostamento planare* per scappare, nella speranza di essere in possesso dell'oggetto magico per cui era venuto.

Capacità magiche: Sempre attiva - *vedere invisibilità*; a volontà - *individuazione del magico, invisibilità*; 1 volta al giorno - *spostamento planare*. Il livello dell'incantatore è pari all'effettivo livello da stregone del tessitore d'incantesimi; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo.

Incantesimi: Un tessitore d'incantesimi lancia incantesimi come uno stregone di due livelli più alti dei suoi Dadi Vita. (Cioè, un tessitore d'incantesimi con 10 Dadi Vita lancia incantesimi come uno stregone di 12° livello; incantesimi conosciuti 9/5/5/4/3/2/1; incantesimi al giorno 6/7/7/7/6/5/3; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo, o 15 + livello dell'incantesimo per incantesimi di Abiurazione e Invocazione). Un tessitore d'incantesimi preferisce combinazioni di incantesimi che si focalizzano su attacchi, difesa e trasporto.

Disco cromatico: Un tessitore d'incantesimi non è mai senza il suo disco cromatico. Questo indistruttibile disco dal diametro di 15 cm brilla di colori che lentamente cambiano coprendo l'intero spettro. Questo oggetto immagazzina dieci livelli di incantesimo aggiuntivi di energia a cui la creatura può attingere per usarla a suo piacimento: il tessitore d'incantesimi, ad esempio, potrebbe lanciare due incantesimi extra di 5° livello in un giorno, o tre incantesimi di 3° livello e uno di 1° livello, o qualsiasi altra combinazione di livelli extra di incantesimo che si sommano fino a dieci, purché nessun singolo incantesimo sia superiore al 5° livello. (A questo scopo, due incantesimi di livello 0 sono equivalenti a un incantesimo di 1° livello.) Per attingere a questa energia da incantesimi, un tessitore d'incantesimi deve tenere il disco cromatico in almeno una delle mani. Il disco si ricarica automaticamente a pieno potenziale ogni notte, a mezzanotte. Un incantesimo potenziato dal disco viene lanciato come se l'incantatore avesse il talento Incantesimo Focalizzato per l'incantesimo in questione.

Solo un tessitore d'incantesimi può utilizzare un disco cromatico. Se una qualsiasi altra creatura dovesse trovarne uno e tentare di attingere alla sua energia (sfruttando, ad esempio, l'abilità Utilizzare Oggetti Magici), questo esplode, infliggendo 4d10 danni a qualsiasi cosa entro un raggio di 9 metri.

Immunità a effetti di influenza mentale: Poiché la sua mente aliena funziona in modo diverso rispetto a quelle di altre creature, un tessitore d'incantesimi è immune a tutti gli incantesimi e gli effetti che influenzano la mente.

Mente schermata (Str): I tentativi da parte di creature di altre razze di comunicare telepaticamente con un tessitore d'incantesimi, o di leggere la sua mente, falliscono sempre. Una creatura che compie un tale tentativo deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà (CD 17) o essere soggetta a un effetto simile all'incantesimo *confusione* (livello dell'incantatore pari all'effettivo livello da stregone del tessitore d'incantesimi) per 1d6 giorni. Questo effetto può essere dissolto o rimosso con un effetto di *guarigione*.

Tessere incantesimi (Str): Questi mostri sono tristemente noti per la loro capacità di lanciare più di un incantesimo alla volta. Lanciare un incantesimo occupa un numero di braccia del tessitore d'incantesimi pari al livello dell'incantesimo (massimo 6°). Un tessitore d'incantesimi può lanciare più di un incantesimo contemporaneamente, purché la somma dei livelli di incantesimo sia sei o meno. Potrebbe, per esempio, lanciare un incantesimo di 6° livello,

un incantesimo di 4° livello e uno di 2° livello, un incantesimo di 3° livello e tre di 1° livello, sei incantesimi di 1° livello, o qualsiasi altra combinazione di incantesimi la cui somma dei livelli sia di sei o meno. (Un singolo incantesimo di livello 0 occupa un braccio.)

Telepatia (Sop): I tessitori d'incantesimi possono comunicare l'uno con l'altro telepaticamente fino a una distanza di 1.600 km.

THRI-KREEN

Umanoide mostruoso Medio

Dadi Vita: 2d8 (9 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 12 m

CA: 15 (+2 Des, +3 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 13

Attacchi: 4 artigli +3 in mischia e morso -2 in mischia, o gythka +4 in mischia e morso -2 in mischia, o chatkcha +4 a distanza

Danni: Artiglio 1d4+1, morso 1d4 più veleno, gythka 2d6+1, chatkcha 1d6+1

Attacchi speciali: Veleno, poteri psionici*

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, immunità al sonno, salto

Tiri salvezza: Temp +0, Rifl +5, Vol +4

Caratteristiche: For 12, Des 15, Cos 11, Int 8, Sag 12, Car 7

Abilità: Ascoltare +6, Equilibrio +4, Nascondersi +4*, Osservare +4, Saltare +35, Scalare +3

Talenti: Arma Focalizzata (gythka), Deviare Frecce (B)

Clima/Terreno: Deserti temperati o caldi

Organizzazione: Solitario o branco (5-10)

Grado di Sfida: 1

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Generalmente caotico neutrale

Avanzamento: Per classe del personaggio

I thri-kreen, spesso chiamati mantidi combattenti, sono umanoidi intelligenti con tratti da insetto. Preferiscono i deserti e le savane, dove mantengono uno stile di vita nomadico come cacciatori.

Un thri-kreen assomiglia a una mantide religiosa bipede. Dei sei arti che spuntano dal torso, due vengono usati per camminare e ognuno degli altri quattro termina con una mano a quattro dita. Un esoscheletro color sabbia ricopre il corpo di un thri-kreen adulto. Due occhi sfaccettati, due antenne e una struttura mandibolare complessa che include un paio di mascelle spaventose danno alla sua testa un aspetto da insetto. Il thri-kreen tipico indossa una bardatura, una cintura e varie cinghie per portare il suo equipaggiamento, ma nessun vestito né armatura.

I thri-kreen si sentono a casa in aridi paesaggi all'aperto in cui possono mimetizzarsi facilmente con le dune spazzate dal vento e la nuda roccia. Le comunità di thri-kreen permanenti non esistono quasi; invece, i branchi di thri-kreen vagano in lungo e in largo nei loro territori, saccheggiando e cacciando quotidianamente per il loro sostentamento. In rare occasioni, due o più branchi possono collaborare per unire le loro forze contro intrusi particolarmente pericolosi.

I thri-kreen parlano un linguaggio composto da schiocchi e scatti delle mandibole. Molti thri-kreen, i cui branchi vagano vicino a zone civilizzate umanoidi, parlano anche il Comune.

COMBATTIMENTO

Quando cacciano, i thri-kreen usano il loro camuffamento naturale per avvicinarsi furtivamente a prede potenziali. Grazie alla loro velocità e alla capacità di saltare, i thri-kreen possono avvicinarsi per combattere (e poi fuggire) più velocemente della maggior parte dei loro nemici. Possono usare il gythka e il chatkcha (armi esotiche che sono esclusive delle mantidi combattenti), ma preferiscono attaccare con gli artigli e i morsi velenosi.

Veleno (Str): Un thri-kreen rilascia veleno (tiro salvezza sulla Tempria CD 11) con un attacco col morso compiuto con successo. I danni iniziali e secondari sono gli stessi (paralisi per 2d6 minuti). Un thri-kreen produce abbastanza veleno per un morso al giorno.

Poteri psionici (Mag): "Nel caso si utilizzi il *Manuale delle Arti Psioniche*, applicare le seguenti capacità psioniche a un thri-kreen. A volontà - *camaleonte, conoscere direzioni*; 1 volta al giorno - *arma metafisica minore, distorsione*. 10° livello di manifestazione; tiro salvezza CD 8 + livello del potere.

Metodi di attacco/difesa: *affondo mentale, frusta dell'ego/mente vuota, scudo di pensieri*. Un thri-kreen manifesta i poteri, e ottiene metodi aggiuntivi di attacco e difesa, come se fosse un combattente psichico o uno psion con Psicometabolismo come disciplina primaria. (La classe preferita di un personaggio thri-kreen psionico è il combattente psichico, sebbene alcuni scelgano il monaco o lo psion con la disciplina primaria di Psicometabolismo.)

Immunità al sonno (Str): Siccome i thri-kreen non dormono, sono immuni agli effetti magici di *sonno*. Un thri-kreen incantatore ha comunque bisogno di 8 ore di riposo prima di preparare gli incantesimi.

Salto (Str): Un thri-kreen è un saltatore naturale. Ottiene un bonus di competenza +30 a tutte le prove di Saltare, e la sua distanza massima di salto non è limitata dall'altezza.

Abilità: *L'esoscheletro di un thri-kreen si mimetizza perfettamente con il terreno desertico, fornendogli un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi in ambienti sabbiosi e aridi.

PERSONAGGI THRI-KREEN

La classe preferita di un personaggio thri-kreen è il ranger, ma alcuni scelgono il cammino del chierico o del druido. Un personaggio thri-kreen inizia a giocare con 2d8 Dadi Vita, che gli forniscono un bonus di attacco base +2; tiri salvezza base Temp +0, Rifl +3, Vol +3; Competenza nelle Armi Esotiche [chatkcha], Competenza nelle Armi Esotiche [gythka] e Deviare Frecce come talenti bonus; un talento aggiuntivo a scelta; e punti abilità pari al doppio del suo punteggio di Intelligenza. Le sue abilità di classe come thri-kreen sono Ascoltare, Equilibrio, Nascondersi, Osservare, Saltare e Scalare. Molti thri-kreen si qualificano anche per i talenti mostruosi Combattere con Più Armi, Multiattacco e Multidestrezza e scelgono que-

sti di preferenza rispetto agli altri talenti.

Il livello effettivo del personaggio (LEP) di un PG thri-kreen non psionico è pari al suo livello di classe +3. Quindi, un thri-kreen ranger di 1° livello non psionico ha un LEP di 4 ed è l'equivalente di un personaggio di 4° livello.

Il livello effettivo del personaggio (LEP) di un PG thri-kreen psionico è pari al suo livello di classe +5. Quindi, un thri-kreen ranger di 1° livello psionico ha un LEP di 6 ed è l'equivalente di un personaggio di 6° livello.

EQUIPAGGIAMENTO DEI THRI-KREEN

I thri-kreen combattenti hanno inventato due armi esotiche che sono esclusive della loro razza: il gythka e il chatkcha. Queste vengono descritte di seguito.

Gythka: Questa arma doppia esotica da mischia Grande è un'arma ad asta con una lama ad ogni estremità. Chi la impugna può combattere con essa come se combatesse con due armi, ma in questo caso, si incorre in tutte le normali penalità di attacco associate al combattere con due armi, come se impugnasse un'arma a una mano e un'arma leggera (vedi la sezione sul combattimento con due armi nel Capitolo 8 del *Manuale del Giocatore*). Un thri-kreen che ha il talento Combattere con Più Armi può impugnare due gythka alla volta come armi doppie grazie alle quattro braccia.

Ogni estremità di un gythka infligge 2d6 danni. Ogni estremità è un'arma tagliente che infligge danni raddoppiati in caso di colpo critico e minaccia un colpo critico con un tiro per colpire di 20.

Costo: 60mo; **Peso:** 11,25kg.

Chatkcha: Questa arma esotica a distanza Media è un pesante cuneo da lancio cristallino. Il suo semplice peso lo rende poco maneggevole nelle mani di quanti non sono competenti nel suo utilizzo.

Un chatkcha infligge 1d6 danni perforanti e ha un incremento di gittata di 6 metri. Infligge danni raddoppiati in caso di colpo critico e minaccia un colpo critico con un tiro per colpire di 20.

Costo: 1mo; **Peso:** 1,35kg.



TOPO CINEREO

Bestia magica Piccola (Fuoco)

Dadi Vita: 1d10 (5 pf)

Iniziativa: +8

Velocità: 12 m, scalare 6 m

CA: 16 (+1 taglia, +4 Des, +1 naturale), contatto 15, colto alla sprovvista 12

Attacchi: Morso +0 in mischia, o sputare fiamme +6 contatto a distanza

Danni: Morso 1d4-2, sputare fiamme 1d4 fuoco

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

Attacchi speciali: Sputare fiamme, calore

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, guarigione col fuoco, sottotipo del fuoco, visione crepuscolare, nascondersi nel fumo

Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +6, Voi +1

Caratteristiche: For 6, Des 18, Cos 11, Int 2, Sag 13, Car 3

Abilità: Muoversi Silenziosamente +5, Nascondersi +9*, Scalare +14

Talenti: Iniziativa Migliorata

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno caldo
Organizzazione: Solitario, nido (10-40) o orda (41-60)
Grado di Sfida: 1
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre caotico neutrale
Avanzamento: 2-3 DV (Piccolo)

Spargendo fuochi attraverso le città, i campi e le foreste, i topi cinerei costituiscono una minaccia letale per qualsiasi società civilizzata. Questi piccoli orrori nomadici sono naturalmente attratti da grandi fonti di fiamme; infatti, traggono il loro nutrimento dal calore in un modo che nemmeno i saggi sono in grado di capire. Queste creature sono così calde che incendiano qualsiasi combustibile tocchino.

Un topo cinereo è un roditore lungo 60 cm con occhi arancioni. In generale ha l'aspetto di un topo e la pelliccia è nera, grigia o marrone. I denti davanti di dimensioni sproporzionate sono di uno spento colore giallo. L'aspetto preciso di un topo cinereo è difficile da cogliere per chi lo osserva poiché emana una perpetua nube di fumo fugginoso che lo nasconde alla vista.

COMBATTIMENTO

Un topo cinereo di solito fugge dallo scontro se possibile. Quando messo alle strette, combatte sulla difensiva, sputando fuoco contro quanti lo minacciano. Il suo corpo caldissimo provoca dolore se viene toccato, cosa che impedisce agli avversari prudenti di avvicinarsi troppo.

Sputare fiamme (Sop): Una volta per round, un topo cinereo può sputare fiamme contro un bersaglio fino a 3 metri di distanza. Questo attacco infligge 1d4 danni da fuoco.

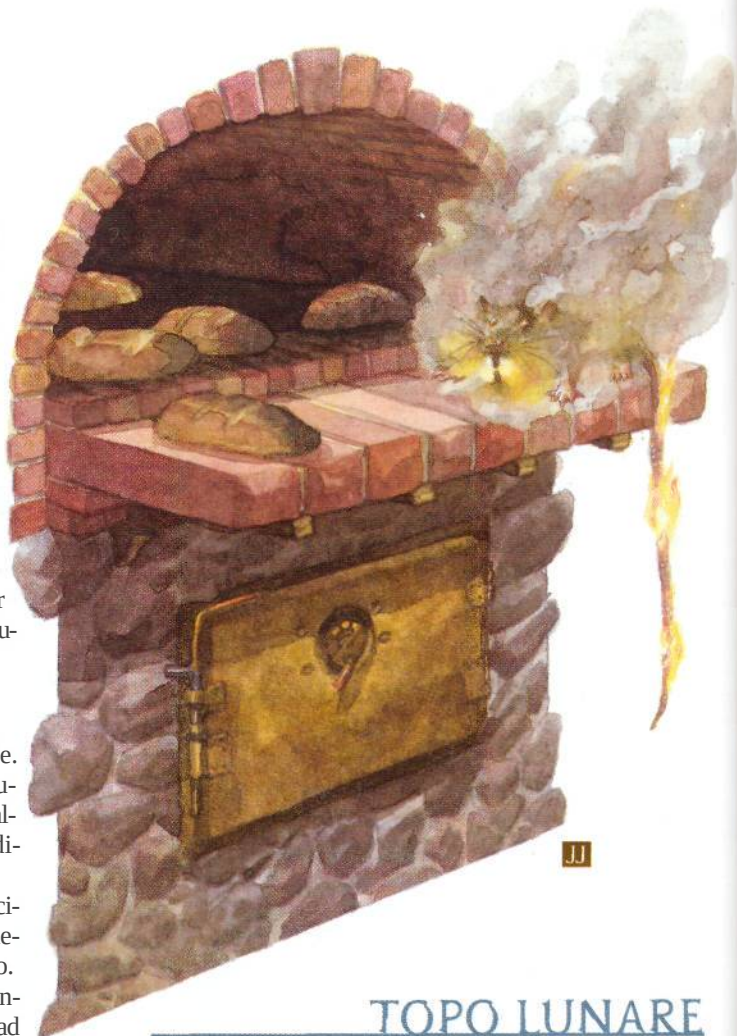
Calore (Str): Il calore del corpo di un topo cinereo infligge 1d2 danni da fuoco ad ogni creatura che lo tocchi (ad eccezione di un altro topo cinereo). Tutti gli oggetti infiammabili in contatto con il topo cinereo devono effettuare con successo un tiro salvezza sui Riflessi (CD 10) o incendiarsi (vedi la sezione "Prendere fuoco" nella *Guida del DUNGBON MASTER*). Quando un topo cinereo muore, il suo corpo brucia completamente in 1 round.

Guarigione col fuoco (Str): Il fuoco e il calore guariscono le ferite di un topo cinereo. Per ogni round in cui la creatura è esposta a una fiamma o a calore abbastanza intenso da infliggere almeno 1 danno, la creatura invece ottiene il beneficio di un incantesimo *cura ferite minori* (1 punto ferita curato). Due o più topi cinerei che si toccano l'un l'altro forniscono sufficiente calore per guarigione col fuoco.

Sottotipo del fuoco (Str): Un topo cinereo è immune ai danni da fuoco ma subisce danni raddoppiati dal freddo a meno che non sia permesso un tiro salvezza per dimezzare i danni. In quel caso, la creatura subisce danni dimezzati col successo e danni raddoppiati col fallimento.

Nascondersi nel fumo (Str): Un topo cinereo emana continuamente fumo dal corpo. Questa foschia fumosa è così densa da garantire alla creatura metà occultamento (probabilità del 20% di mancare il bersaglio) e rendere più facile il nascondersi (vedi "Abilità", sotto). Nonostante sia difficile vedere il topo cinereo a causa del fumo emanato dal suo corpo, il fumo stesso è visibile, purché l'area abbia sufficiente luce con cui vederlo.

Abilità: Un topo cinereo usa il modificatore di Destrezza invece del modificatore di Forza per le prove di Scalare. *In aree fumose o nebbiose, un topo cinereo ottiene un bonus di +8 alle prove di Nascondersi.



TOPO LUNARE

Bestia magica Minuscola

Dadi Vita: 1/4 d10 (1 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 4,5 m, scalare 4,5 m

CA: 14 (+2 taglia, +2 Des), contatto 14, colto alla sprovvista 14

Attacchi: Morso +4 in mischia

Danni: Morso 1d3-4

Faccia/Portata: 75 cm per 75 cm/0 cm

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, visione crepuscolare, mente lunare, olfatto acuto, schivare prodigioso

Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +4, Vol +3

Caratteristiche: For 2, Des 15, Cos 11, Int 2, Sag 13, Car 2

Abilità: Equilibrio +10, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +16, Scalare +10

Talenti: Arma Preferita (morso) (B), Volontà di Ferro

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Sciame (10-100)

Grado di Sfida: 1/4

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre malvagio

Avanzamento: -

I topi lunari non sono distinguibili dai topi normali se non al chiaro di luna. La luce lunare ha un effetto insidioso su queste creature, rendendole più intelligenti, più forti e più feroci di quanto dovrebbe mai essere qualsiasi topo.

Nelle notti in cui splende la luna, i topi lunari si riversano fuori dalle loro tane buie per assorbire i raggi pallidi e diffondere il terrore negli insediamenti umanoidi.

COMBATTIMENTO

I topi lunari combattono come i topi normali, mordendo e lacerando con i denti. Sotto l'influenza della luce lunare, i topi lunari ottengono anche la capacità di organizzare, conversare l'uno con l'altro, formulare piani complessi e maneggiare congegni complicati. I loro capi ricordano cose fatte o apprese notti o anche mesi prima. Quando la luce della luna è all'apice, i topi lunari sono in grado di formulare e compiere piani a lungo termine che potrebbero richiedere dozzine di notti di luna piena per essere portati a termine. Queste macchinazioni sono spesso così ingegnose e intricate che gli osservatori casuali non collegano gli incidenti legati a un piano a lungo termine di topi lunari fino a che non è troppo tardi per fermarlo.

Mente lunare (Str): Ai punteggi di Forza e Intelligenza di un topo lunare si applica un modificatore lunare mentre è sotto l'influenza della luna piena. L'entità di questo modificatore dipende dalla quantità di luce lunare che raggiunge il topo lunare, in base alla tabella seguente. In una notte limpida, l'equivalente di luce lunare è lo stesso della reale fase della luna. In una notte in cui le nuvole o la nebbia fitta oscurano la luna, l'equivalente di luce lunare è di uno o due punti (a scelta del DM) più basso sulla tabella rispetto alla reale fase della luna. In mondi con molteplici lune, si può scegliere che una sola luna influenza i topi lunari, oppure si può valutare l'equivalente di luce lunare di entrambe le lune in una certa notte, usando le voci "luna nuova" e "luna piena" come valori minimo e massimo, rispettivamente, per quel mondo.

Equivalente di luce lunare	Modificatore lunare
Luna nuova	+0
Crescente	+1
Quarto	+2
Mezza	+4
Calante	+6
Piena	+8

Per ogni 2 punti di Forza aumentati, un topo lunare ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire e per i danni. L'effetto di aumento dell'Intelligenza è aperto a una considerevole interpretazione del DM. Utilizzare i punteggi di Intelligenza per le seguenti creature come valore di riferimento per determinare la capacità intellettuale migliorata dei topi luna-

ri: Int 3 (minimo per un umano), Int 6 (normale per un gargoyle), Int 8 (normale per un centauro o uno gnoll), Int 9 (normale per un orco), Int 10 (normale per un goblin). Nessun punto abilità extra viene ottenuto grazie all'aumento dell'Intelligenza per influenza lunare.

Olfatto acuto (Str): Un topo lunare può individuare nemici che si avvicinano, scovare nemici nascosti e seguire le tracce grazie al senso dell'olfatto.

Schivare prodigioso (Str): Grazie al suo straordinario senso dell'olfatto, un topo lunare mantiene il suo bonus di Destrezza alla CA anche quando colto alla sprovvista, e non può essere attaccato ai fianchi.

Abilità: Un topo lunare riceve un bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi e un bonus razziale di +8 alle prove di Equilibrio.

Utilizza il modificatore di Destrezza per le prove di Scalare.

VAPORIGHU

Esterno Medio (Malvagio)

Dadi Vita: 10d8+30 {75 pf}

Iniziativa: -1

Velocità: 9 m

CA: 20 (-1 Des, +11 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 20

Attacchi: 2 schianti +12 in mischia

Danni: Schianto 1d6+2/19-20 più fanghiglia corrosiva

Faccia/Portata: 15 m per 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Fanghiglia corrosiva, aura di paura, soffio velenoso, capacità magiche

Qualità speciali: RD 20/argento, tratti degli esterni, RI 17, evocastreganotturna, schivare prodigioso

Tiri salvezza: Temp +10, Rifl +6, Vol +6

Caratteristiche: For 15, Des 9, Cos 16, Int 13, Sag 8, Car 10

Abilità: Ascoltare +12, Concentrazione +16, Conoscenze (piani) +14, Equilibrio +12, Intimidire +13, Osservare +12, Sapienza Magica +13

Talenti: Attacco Poderoso, Critico Migliorato (schianto), Spinta Migliorata

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 9

Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre neutrale malvagio

Avanzamento: 11-18 DV (Medio); 19-30 DV (Grande)

I vaporighu sono nativi del piano di Gehenna. Sotto tutti gli aspetti sono meschini, sadici e voraci. La sola forza che li spinge è il dolore sordo della fame che non riescono mai a saziare.

Un vaporighu è un'orripilante, rigonfia e ondeggiante bolla di carne pelosa, dalla forma vagamente umanoide. La pelle è del colore del marciume in cancrena e stilla fanghiglia velenosa. Una lunga pelliccia arruffata e nodosa penzola in ispidi strati sugli avambracci, sulla schiena, sul ventre e sulle gambe tozze, e la testa è sormontata da un paio di piccole corna. Dove è visibile la pelle a chiazze, vene di bile pulsante possono essere intraviste appena sotto la superficie, il respiro entra ed esce in enormi gorgoglii sibilanti, intervallati da un'occasionale esplosione di muco. Un vaporighu puzza con tutti i fetori putrescenti e solforosi di Gehenna.



I vaporighu non sembrano avere alcuna funzione specifica nella Gehenna, se non quella di attendere al varco qualunque cosa sia abbastanza sfortunata da incrociare il loro cammino. Spesso scelgono probabili posti per nascondersi vicino ai portali o alle rare pozze d'acqua nella Gehenna in attesa che le vittime si avvicinino.

I vaporighu parlano Abissale e Infernale, ma di solito non comunicano.

COMBATTIMENTO

I vaporighu sono avversari tenaci. Combattono senza astuzia né arte, ma combattono fino alla morte.

Fanghiglia corrosiva (Str): I vaporighu trasudano continuamente una fanghiglia simile a muschio che contiene una sostanza corrosiva. L'attacco di schianto di un vaporighu lascia dietro di sé una macchia di fanghiglia. L'armatura e i vestiti di un avversario si sciolgono e diventano inutili in 1 round, a meno che chi li indossa non effettui con successo un tiro salvezza sui Riflessi (CD 18). Qualsiasi arma che colpisca un vaporighu si scioglie in 1 round, a meno che chi la impugna non effettui con successo un tiro salvezza sui Riflessi (CD 18). Anche in caso di tiro salvezza fallito, l'armatura, i vestiti o le armi possono essere salvati lavandoli, operazione che richiede un'azione di round completo e almeno 0,5 litri di acqua o di un debole acido (come il vino) per ogni oggetto.

Aura di paura (Str): Chiunque (tranne altri vaporighu) veda un vaporighu entro 9 metri deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 15) o diventare spaventato per 2d4 round. Un avversario che ef-

fettui con successo il tiro salvezza è immune all'aura di paura di quel vaporighu per 24 ore. Questo è un effetto di paura che influenza la mente.

Soffio velenoso (Str): Una volta ogni 1d4 round, un vaporighu può esalare un soffio velenoso come azione standard. Questo crea un cono di 4,5 metri di verdi vapori tossici e corrosivi. Ogni creatura nell'area subisce 1d10 danni da acido (senza tiro salvezza). Il vapore è velenoso (tiro salvezza sulla Tempra CD 18). I danni primari sono la paralisi (3d6 round); i danni secondari sono 3d6 alla Costituzione. Il vapore aleggia per 2d6 round, infliggendo danni acidi e richiedendo un nuovo tiro salvezza per ogni round in cui una creatura vi rimane all'interno o in contatto. I vaporighu sono immuni al loro soffio velenoso e a quello di altri della loro specie.

Capacità magiche: A volontà - *animare oggetti, fuorviare, ingrandire, luce, produrre fiamma, sonno, volare*. 10° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 10 + livello dell'incantesimo.

Tratti degli esterni: Un vaporighu ha scurovisione (raggio di azione di 18 metri). Non può essere rianimato né resuscitato.

Evocastreganotturna (Mag): Una volta al giorno, un vaporighu può evocare una strega notturna.

Questa capacità funziona come un incantesimo *evoca mostri VII* (10° livello dell'incantatore).

Schivare prodigioso (Str): Grazie al suo insolito talento nell'individuare le prede, un vaporighu mantiene il suo bonus di Destrezza alla CA (se ne ha uno) anche quando colto alla sprovvista, e non può essere attaccato ai fianchi.

VENTO D'IRA

Non morto Grande

Dadi Vita: 31d12 (201 pf)

Iniziativa: +5

Velocità: Volare 36 m (perfetta)

CA: 22 (-1 taglia, +5 Des, +8 deviazione), contatto 22, colto alla sprovvista 17

Attacchi: 6 spade lunghe +17/+12/+7 in mischia

Danni: Spada lunga 1d8+3/19-20

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

Attacchi speciali: Furia di lame, turbine

Qualità speciali: RD 20/+3, invisibilità, vedere invisibilità, RI 30, combattere con più armi superiore, tratti dei non morti, competenza nelle armi

Tiri salvezza: Temp +10, Rifl +15, Vol +18

Caratteristiche: For 17, Des 20, Cos -, Int 13, Sag 13, Car 12

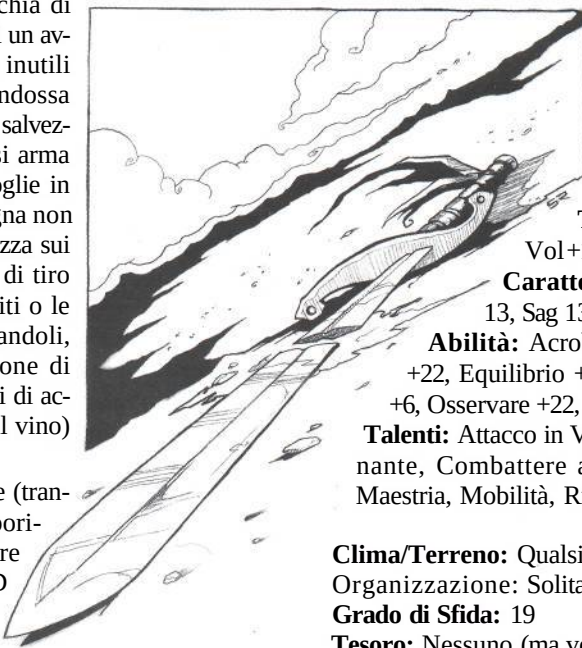
Abilità: Acrobazia +20, Ascoltare +21, Cercare +22, Equilibrio +7, Nascondersi +16, Orientamento +6, Osservare +22, Saltare +5

Talenti: Attacco in Volo, Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Combattere alla Cieca, Disarmare Migliorato, Maestria, Mobilità, Riflessi da Combattimento, Schivare

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo
Organizzazione: Solitario, coppia o gruppo (3-5)

Grado di Sfida: 19

Tesoro: Nessuno (ma vedi sotto)



Allineamento: Generalmente caotico malvagio

Avanzamento: 32-48 DV (Grande); 49-64 DV (Enorme)

Chiamati anche spiriti delle spade, i venti d'ira sono la clera personificata dei combattenti morti che sono periti in battaglie inutili. Generalmente si trovano nei più volubili e violenti tra i Piani Esterni, ma a volte alcuni scappano per vagare anche sul Piano Materiale. In rare occasioni, i venti d'ira si formano sul Piano Materiale nei luoghi di massicce battaglie con pesanti perdite.

Un vento d'ira di norma ha l'aspetto di un turbine ribollente, al cui interno dozzine di armi sospese danzano e stridono. La sua vera forma è una nube semisolida vagamente umanoide di nebbia bianca o grigia. Non ha altri tesori se non le armi che trasporta.

Un vento d'ira può parlare il Comune con una voce stridula che sembra l'ululato di un vento autunnale, ma raramente si disturba a farlo.

COMBATTIMENTO

Anche se nelle statistiche sopra indicate viene specificato l'uso di spade lunghe, un vento d'ira può incorporare e utilizzare qualsiasi tipo di arma da mischia, purché ognuna sia almeno una categoria di taglia più piccola del mostro. Alcune di queste armi potrebbero avere proprietà magiche, a discrezione del DM. Indipendentemente da quante armi siano incorporate nella forma del vento d'ira, esso non può utilizzarne più di sei alla volta.

Un vento d'ira attacca con le armi che sono tenute sospese nel suo vortice di venti. Ognuna di queste armi funziona in modo indipendente, come se fosse impugnata da un diverso individuo. Il vento d'ira prova un intenso piacere nel disarmare gli avversari e utilizzare le loro armi contro di essi. Se in inferiorità numerica, sfrutta la sua invisibilità per scappare.

Furia di lame (Sop): Tre volte al giorno, un vento d'ira può espandersi verso l'esterno in una propagazione con raggio di 4,5 metri, riempiendo l'intero spazio con le sue armi vorticanti. Questo attacco infligge 20d6 danni taglienti a ogni creatura all'interno di quell'area (Riflessi CD 26 dimezza). Immediatamente dopo questo attacco, il vento d'ira ritorna alla sua normale taglia e forma. Una volta che ha usato il suo attacco di furia di lame, deve aspettare 1d4+1 round prima di poterlo fare di nuovo. Un vento d'ira non può beneficiare della furia di lame e del turbine allo stesso tempo.

Turbine (Sop): Un vento d'ira può intensificare l'aria vorticante che compone la sua solita figura fino alla forza di un turbine come azione gratuita. Quando lo fa, si trasforma in una massa turbinante di aria e armi larga 1,5 metri e alta 6 metri. Ogni creatura che è almeno due categorie di taglia più piccola del vento d'ira e a contatto con esso deve effet-

tuare con successo un tiro salvezza sui Riflessi (CD 26) o subire 3d6 danni. Che questo tiro salvezza sia o meno effettuato con successo, una creatura influenzata deve immediatamente effettuare un secondo tiro salvezza sui Riflessi contro la stessa CD. Il fallimento indica che la creatura influenzata viene sollevata dai venti e subisce 1d8 danni addizionali quel round e in ogni round successivo in cui rimane sospeso nei venti. (Il vento d'ira può anche dirigere gli attacchi con le armi contro creature intrappolate all'interno del suo turbine, se lo desidera, ma non ottiene alcun bonus speciale se lo fa.) Una creatura volante può andarsene dal turbine con un tiro salvezza sui Riflessi effettuato con successo, anche se subisce comunque i danni per il round in cui lo fa.

Un vento d'ira può anche fare in modo che il suo turbine tocchi per terra, sollevando una nube vorticante di detriti con un raggio di 3 metri. Questa nube oscura tutti i tipi di visione, compresa la scurovisione, oltre 1,5 metri. Le creature a una distanza di 1,5 metri hanno metà occultamento, e quelle più lontane hanno occultamento totale.

Una creatura catturata all'interno di questa nube di polvere deve effettuare con successo una prova di Concentrazione (CD 20) per lanciare un incantesimo.

Invisibilità (Sop): A volontà, un vento d'ira può sopprimere il suo turbine per diventare invisibile. Per il resto questa capacità funziona come l'incantesimo *invisibilità* (20° livello dell'incantatore).

Vedere invisibilità (Sop): Questa capacità funziona come l'incantesimo *vedere invisibili*. (20° livello dell'incantatore), tranne che è sempre attiva.

Combattere con più armi superiore (Str): Un vento d'ira combatte con sei armi alla volta. Siccome la creatura è un amalgama di molti combattenti morti, un'intelligenza separata controlla ogni arma. Quindi, il vento d'ira non ha alcuna penalità ai tiri per colpire per l'attacco con molteplici armi, e

il numero di attacchi e il bonus ai danni per ogni arma sono calcolati come se l'arma fosse impugnata in una mano primaria.

Tratti dei non morti: Un vento d'ira è immune a effetti di influenza mentale, veleni, sonno, paralisi, stordimento, malattie, effetti mortali, effetti necromantici e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempa a meno che non funzioni sugli oggetti. Non è soggetto a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchi di caratteristica, risucchi di energia o morte per danno massiccio. Un vento d'ira non può essere rianimato e la resurrezione funziona solo se è consenziente. La creatura ha scurovisione (raggio di azione di 18 metri).

Competenza nelle armi: Un vento d'ira è competente nell'uso di tutte le armi semplici e da guerra.



VERME FUNEREO

Non morto Piccolo (Terra)

Dadi Vita: 25dl2 (162 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 6 m, scavare 6 m

CA: 17 (+1 taglia, +2 Des, +4 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 15

Attacchi: Morso +13

Danni: Morso 1d4/19-20 più 1d4 risucchio di Costituzione

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

Attacchi speciali: Aura di calcificazione, risucchio di Costituzione

Qualità speciali: Scavare, parlare con i morti, RI 30, percezione tellurica, resistenza allo scacciare +6, tratti dei non morti

Tiri salvezza: Temp +8, Rifl +10, Vol +16

Caratteristiche: For 10, Des 15, Cos -, Int 16, Sag 11, Car 11

Abilità: Acrobazia +7, Artista della Fuga +10, Ascoltare +7, Conoscenze (locali) +20, Conoscenze (non morti) +20, Conoscenze (storia) +20, Diplomazia +12, Equilibrio +4, Intimidire +2, Nascondersi +21, Osservare +2, Percepire Inganni +5, Raggiare +5, Saltare +2

Talenti: Abilità Focalizzata [Conoscenze (locali)], Abilità Focalizzata [Conoscenze (non morti)], Abilità Focalizzata [Conoscenze (storia)], Combattere alla Cieca, Critico Migliorato (morso), Mobilità, Riflessi da Combattimento, Schivare, Sensi Acuti, Volontà di Ferro

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitario, coppia o banda (3-4)

Grado di Sfida: 16

Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 26-52 DV (Medio)

Il verme funerario, a volte chiamato verme ancestrale, è un intelligente non morto simile a una lumaca con il potere di trasformare la carne (viva o morta) in pietra. I vermi funerei si possono trovare nelle zone selvagge, ma molto spesso sono avvistati in cimiteri, ossari e necropoli. Qui essi trasformano lentamente i cadaveri circostanti in pietra friabile che non può essere animata neanche da un incantesimo *animare morti*.

Un verme funerario sembra un pallido verme segmentato e rigonfio di circa 90 cm di lunghezza. Il viso assomiglia a quello di un umano o umanoide, con la differenza che non ha occhi neppure residui.

I vermi funerei possono comunicare con gli spiriti dei morti che consumano, e pertanto spesso diventano i depositari di leggende locali, eventi storici e dicerie. Per questo motivo, alcune società vedono i vermi funerei come creature benefiche. Tuttavia, anche coloro che li considerano dei benefattori, tendono a stare alla lontana dalle loro tane, siccome la presenza di queste creature ha effetti dolorosi sui viventi. Molto spesso i vermi funerei sono ricercati da quanti sondano le conoscenze nascoste e i dimenticati pezzi di storia, ma sono odiati sia dai necromanti che dalle creature che si nutrono di cadaveri quali i ghouls e i necromani.

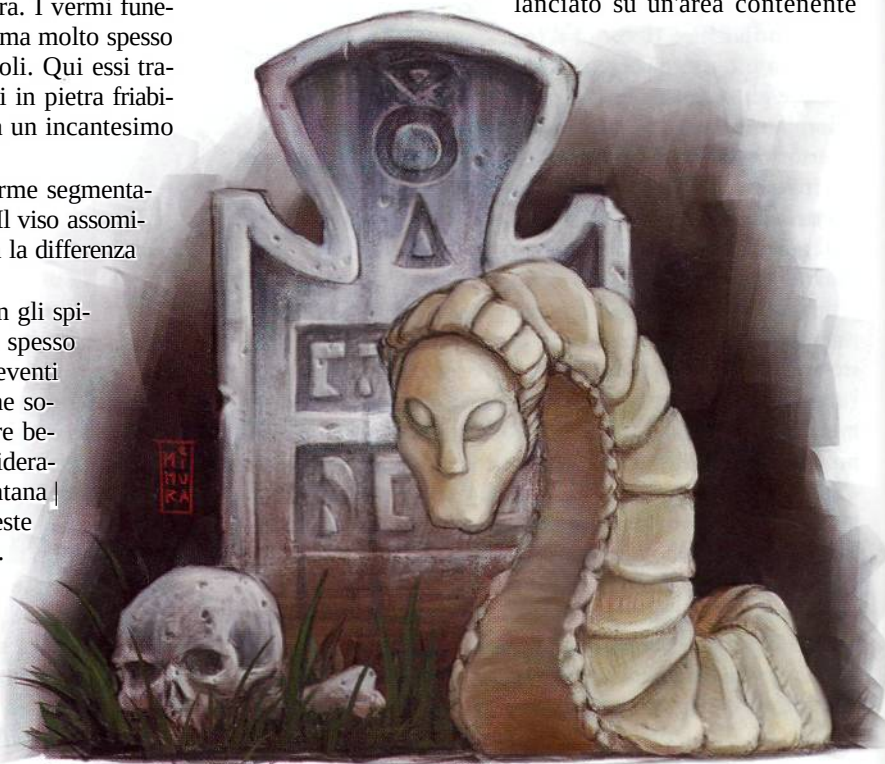
COMBATTIMENTO

I vermi funerei dovrebbero essere venerati invece che combattuti. Se seriamente minacciati, di solito tentano di fuggire sottoterra. Di tanto in tanto, un verme funerario potrebbe tentare di tendere un'imboscata ai suoi avversari, spuntando dal terreno per esporre un intero gruppo di intrusi alla sua aura di calcificazione, e poi proseguire con il suo morso debilitante. I vermi funerei tendono a essere più clementi se propiziati con cadaveri freschi e ossa non calcificate.

Aura di calcificazione (Sop): La presenza di un verme funerario è sufficiente perché la carne (viva o morta) inizi a indurirsi e calcificarsi, trasformandosi lentamente in pietra. Questo effetto è un'emanazione con raggio di 9 metri centrata sul verme funerario ed è sempre attivo. Ogni creatura all'interno dell'area deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 22) ogni round o subire 1d2 danni alla Costituzione. (A differenza del risucchio provocato dal suo morso, la perdita dovuta all'aura di calcificazione del verme funerario è ripristinata al ritmo di 1 danno al giorno.) Un personaggio il cui punteggio di Costituzione viene portato a 0 in questo modo si trasforma completamente in pietra. Un verme funerario è immune alla propria aura di calcificazione e a quelle degli altri della sua specie.

Risucchio di Costituzione (Sop): Qualsiasi creatura morsa da un verme funerario deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 22) o perdere in modo permanente 1d4 punti di Costituzione (o il doppio di quella quantità in caso di colpo critico). Il verme funerario guarisce 5 danni (10 in caso di colpo critico) ogni volta che risucchia la Costituzione, ottenendo qualsiasi eccesso come punti ferita temporanei. Una creatura soggetta a questo risucchio di Costituzione trova parti della sua carne trasformati in dura pietra friabile. A Costituzione 0, il bersaglio diventa una statua di pietra. Un verme funerario è immune al proprio risucchio di Costituzione e a quelli degli altri della sua specie.

Scavare (Str): I vermi funerei possono muoversi attraverso la pietra, il terriccio e la terra, senza lasciare alcuna traccia del loro passaggio. Un incantesimo *muovere il terreno* lanciato su un'area contenente





Tiri salvezza: Temp +23, Rifl +15, Vol +10

Caratteristiche: For 36, Des 13, Cos 29, Int 7, Sag 14, Car8

Abilità: Ascoltare +11, Orientamento +9, Osservare +12

Talenti: Iniziativa Migliorata, Schivare, Sensi Acuti

Clima/Terreno: Qualsiasi deserto, pianura e sotterraneo

Organizzazione: Solitario o drappello (1 più 2-8 dretch, quasit o vrock)

Grado di Sfida: 28

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 25-72 DV (Colossale)

Un verme immondo è il risultato della magia demoniaca applicata ad un comune lombrico. Questo mostro tormentato è costantemente disturbato dall'insopportabile dolore provocato dal portale planare incassato nel suo ventre. Mangiare da un breve sollievo al dolore della creatura, di conseguenza essa tenta di ingoiare qualsiasi creatura incontri. La sua esistenza tormentata la costringe ad essere sempre in caccia.

Un verme immondo è una creatura serpentina lunga 12 metri, con una pelle grigia e rosa maculata. Le sue enormi mandibole sono piene di lunghe zanne simili a quelle dei serpenti. La creatura non ha mai quiete; il suo intenso dolore fa sì che si contorca e dimeni in continuazione.

I vermi immondi sono soggetti a una tale agonia che sono completamente incapaci di comunicare.

un verme funereo che sta scavando spinge indietro la creatura di 9 metri e la stordisce per 1 round, a meno che non effettui con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 22).

Parlare con i morti (Sop): A volontà, un verme funereo può produrre un effetto come quello di un incantesimo *parlare con i morti* (20° livello dell'incantatore), tranne che può essere usato per comunicare con solo un cadavere alla settimana. Questa capacità non permette la comunicazione con i resti calcificati.

Percezione tellurica (Str): Un verme funereo può percepire automaticamente la posizione di qualsiasi cosa entro 18 metri che sia a contatto col terreno.

Resistenza allo scacciare (Str): Un verme funereo viene considerato un non morto con 31 Dadi Vita ai fini dei tentativi di scacciare, intimidire, comandare e rafforzare.

Tratti dei non morti: Un verme funereo è immune a effetti di influenza mentale, veleni, sonno, paralisi, stordimento, malattie, effetti mortali, effetti necromantici e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra a meno che non funzioni sugli oggetti. Non è soggetto a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchi di caratteristica, risucchi di energia o morte per danno massiccio. Un verme funereo non può essere rianimato e la resurrezione funziona solo se è consenziente. La creatura ha scurovisione (raggio di azione di 18 metri).

VERME IMMONDO

Bestia magica Mastodontica

Dadi Vita: 24d10+216 (348 pf)

Iniziativa: +5

Velocità: 18 m, scavare 18 m

CA: 27 (-4 taglia, +1 Des, +20 naturale), contatto 7, colto alla sprovvista 26

Attacchi: Morso +33 in mischia

Danni: Morso 2d8+19

Faccia/Portata: 3 m per 12 m/3 m

Attacchi speciali: Fenditura di morte, conato demoniaco, afferrare migliorato, ingoiare

Qualità speciali: Pelle acidula, immunità all'acido, scurovisione 18 m, RD 15/-, visione crepuscolare, portale, percezione tellurica

COMBATTIMENTO

Un verme immondo si lancia immediatamente in avanti per mordere e ingoiare qualsiasi creatura vivente che gli capiti a tiro. Se l'avversario sembra molto più forte, il verme sfrutta la sua capacità di conato demoniaco per evocare aiuto. Un verme immondo non smette di attaccare fino a che non viene ucciso.

Fenditura di morte (Sop): Quando muore, il portale di un verme immondo implode. Tutte le creature entro 1,5 metri dal verme immondo che falliscono un tiro salvezza sui Riflessi (CD 31) sono attratte nel portale che collassa e trasportate nell'Abisso. L'implosione distrugge il corpo del verme immondo insieme al portale. Quindi, qualsiasi creatura trasportata nell'Abisso mediante una fenditura di morte deve trovare un altro modo per tornare al suo piano di origine.

Conato demoniaco (Sop): Tre volte al giorno, un verme immondo può usare il suo legame con l'Abisso per richiamare 1d4 demoni in suo aiuto. Espelle queste creature dalla bocca con un profondo suono di eruzione. I demoni arrivano illesi, ma il dolore del verme immondo potrebbe far sì che esso li attacchi immediatamente dopo, se sembrano essere una preda più facile degli avversari, o se non ci sono rimaste altre creature da mangiare. Tirare un d% per determinare il tipo di demoni che arrivano: 01-50 jovoc, 51-75 quasit, 76-100 vrock. Questi demoni non possono usare la loro capacità di evocazione per un'ora dopo che sono stati tirati fuori dall'Abisso. Una volta che un verme immondo ha usato questa capacità, deve aspettare 1d4 round prima di poterla usare ancora.

Afferrare migliorato (Str): Se un verme immondo colpisce un avversario che è almeno una categoria di taglia più piccolo di lui con un attacco col morso, infligge danni nor-

mali e tenta di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità (bonus di lotta +49). Se riesce a trattenere, può tentare di ingoiare l'avversario nello stesso round. In alternativa, il verme immondo ha l'opzione di svolgere la lotta normalmente o semplicemente usare le mandibole per trattenere l'avversario (penalità di -20 alla prova di lotta, ma il verme immondo non è considerato in lotta). In entrambi i casi, per ogni prova di lotta che effettua con successo nei round successivi infligge automaticamente danni da morso.

Ingoiare (Str): Un verme immondo può ingoiare un avversario afferrato che sia almeno due categorie di taglia più piccolo di lui effettuando con successo una prova di lotta (bonus di lotta +49). Una volta all'interno del verme immondo, l'avversario subisce 2d8+13 danni contundenti e 1d8 danni da acido per round dallo stomaco della creatura. Una prova di lotta effettuata con successo permette alla creatura ingoiata di arrampicarsi fuori dallo stomaco e di ritornare nella bocca del verme immondo, dove un'altra prova di lotta riuscita è necessaria per liberarsi. In alternativa, una creatura ingoiata può tentare di aprirsi una strada con gli artigli oppure con un'arma leggera perforante o tagliente. Infliggendo almeno 25 danni allo stomaco (CA 20) in questo modo crea un'apertura abbastanza grande da permetterle di fuggire. Una volta che è uscita una singola creatura ingoiata, gli spasmi muscolari richiudono il buco; quindi, un altro avversario ingoiato deve farsi anche lui strada per conto suo. Lo stomaco di un verme immondo Mastodontico può contenere 2 creature Enormi, 8 Grandi, 32 Medie o 128 Piccole o inferiori.

Pelle acidula (Str): Un verme immondo produce un muco altamente caustico che ricopre l'intero corpo. Toccare la sua pelle infligge 3d6 danni da acido a una creatura o un oggetto organici, 5d8 danni da acido a una creatura o un oggetto metallici o 1d10 danni da acido a una creatura (come un elementale della terra) o un oggetto di pietra. Sono necessari 4,5 litri o più d'acqua per lavare via il muco.

Portale (Sop): La parte inferiore dello stomaco del verme immondo è foderata da un portale verso l'Abisso che viene attivato dalla presenza di una creatura vivente. Una creatura ingoiata deve effettuare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 31) ogni round per evitare di cadere dentro o di essere schiacciata attraverso il portale, il lato sull'Abisso del portale è stazionario, ma l'altro lato si muove con il verme. Se questo portale viene chiuso definitivamente, il verme immondo muore istantaneamente ma non implode.

Percezione tellurica (Str): Un verme immondo può percepire automaticamente la posizione di qualsiasi cosa entro 36 metri che sia a contatto col terreno.

VESPA-FASE

Bestia magica Minuscola

Dadi Vita: 2d10 (11 pf)

Iniziativa: +4

Velocità: 3 m, volare 18 m (perfetta)

CA: 17 (+2 taglia, +4 Des, +1 naturale), contatto 16, colto alla sprovvista 13

Attacchi: Pungiglione +0 in mischia

Danni: Pungiglione 1d4-4

Faccia/Portata: 75 cm per 75 cm/0 cm

Attacchispeciali: Dardo incantato

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, visione crepuscolare, vedere invisibilità

Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +7, Vol +2

Caratteristiche: For 3, Des 19, Cos 10, Int 2, Sag 15, Car 6

Abilità: Ascoltare +6, Conoscenza delle Terre Selvagge +3, Osservare +6

Talenti: Sensi Acuti

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno temperato o caldo

Organizzazione: Sciame (5-20)

Grado di Sfida: 2

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 3-4 DV (Minuscolo); 5-6 DV (Piccolo)

Le vespe-fase sono insetti lunghi 45 cm che possono vedere e attaccare creature invisibili ed eteree (in quest'ultimo caso, senza attraversare i confini planari). Raramente attaccano creature di tre o più categorie di taglia più grandi di loro a meno che non siano state provocate.

Come le vespe comuni, queste creature vivono in grandi colonie. Ogni colonia costruisce un nido di circa 3 metri di diametro fatto con "carta" che i suoi membri hanno ricavato dal legno o dalla carta masticati e con la loro stessa saliva. Siccome un tale nido richiede una tremenda quantità di carta, molti maghi e bibliotecari offrono ricompense per la distruzione dei vicini nidi di vespe-fase.

Anche se non parlano, le vespe-fase utilizzano un elaborato sistema di segnalazione per comunicare all'interno degli alveari. Il loro "linguaggio di segnalazione" sembra essere basato su un sistema di odori penetranti, posizioni del corpo ed evoluzioni in volo.

COMBATTIMENTO

Di norma, le vespe-fase attaccano solo per difendere se stesse o i loro nidi. Convergono sugli intrusi in sciami, scagliano dardi incantati e poi calano sulla preda per pungerla fino a che non possono utilizzare di nuovo i loro dardi.

Dardo incantato (Mag): Una vespa-fase può produrre un effetto che funziona come un incantesimo dardo incantato (3° livello dell'incantatore).



Una volta che ha utilizzato questa capacità, deve aspettare 1d4 round prima di poterla riutilizzare.

Vedere invisibilità (Mag): Una vespa-fase può produrre un effetto come quello di un incantesimo *vedere invisibilità* (3° livello dell'incantatore), con la differenza che è sempre attivo.



WYSTE

Aberrazione Enorme

Dadi Vita: 5d8+25 (47 pf)

Iniziativa: +1

Velocità: 3 m, nuotare 12 m

CA: 18 (-2 taglia, +1 Des, +9 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 17

Attacchi: 7 speroni dei tentacoli +7 in mischia

Danni: Sperone da tentacolo 1d4+6

Faccia/Portata: 1,5 m per 6 m/3 m

Attacchi speciali: Mordere, afferrare migliorato

Qualità speciali: Immunità all'acido, vista cieca 36 m

Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +2, Vol +4

Caratteristiche: For 22, Des 13, Cos 20, Int 1, Sag 11, Car 8

Abilità: Ascoltare +4, Nuotare +14, Osservare +4

Talenti: Sensi Acuti (B)

Clima/Terreno: Qualsiasi sotterraneo

Organizzazione: Solitario, coppia o banco (3-8)

Grado di Sfida: 5

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 6-15 DV (Enorme)

Il wyste è una creatura aliena molto simile a un verme gigante che vive in fetide pozze di fanghiglia aliena.

Un tipico esemplare ha un diametro di 60 centimetri ed è lungo 7,5 metri. La pelle di un wyste è traslucida e mostra strani filamenti contorti di organi pulsanti al di sotto di essa. La creatura non ha volto, ma solo una grossa ventosa circondata da lunghi tentacoli che terminano in artigli. I tentacoli permettono al wyste di nutrirsi e difendersi, e inoltre fungono da organi sensoriali. Per quanto se ne possa sapere, un wyste agisce solo per istinto e vive per nutrirsi.

COMBATTIMENTO

Un wyste scatta in avanti fino a 4,5 metri al di fuori dalla sua pozza di fanghiglia per attaccare creature che osino avvicinarsi. I wyste in un'area spesso si riuniscono per attaccare; mentre altri che siano nelle vicinanze potrebbero essere attirati anche dalla confusione. Quando un wyste uccide una vittima, trascina via la sua preda per poterla consumare a piacimento.

Mordere (Str): Quando un wyste lotta con un avversario, i suoi tentacoli trascinano la vittima verso la sua ventosa dentata. Nel round successivo a quello in cui il wyste ha afferrato, compie un regolare attacco col morso (invece di qualsiasi attacco con gli artigli), ottenendo un bonus di +4 al tiro per colpire (+11 in mischia). Se l'attacco col morso manca il bersaglio, il wyste lascia andare il personaggio, che cade prono davanti alla creatura. Se l'attacco col morso è compiuto con successo, la vittima subisce 1d6+9 danni. Il wyste può allora infliggere automaticamente danni da mor-

so ogni round. La vittima può sfuggire vincendo una prova di lotta contrapposta contro il wyste, effettuando con successo una prova di Artista della Fuga contro il risultato della prova di lotta del wyste oppure uccidendo il wyste.

Afferrare migliorato (Str): Se un wyste colpisce un avversario di taglia Grande o inferiore con uno o più attacchi coi tentacoli, infligge danni normali e tenta di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità (bonus di lotta +17, più un bonus di +2 per ogni tentacolo che colpisce oltre il primo). Il wyste può compiere solo un attacco per lottare per ogni round, indipendentemente da quanti tentacoli dedichi allo sforzo. Se riesce a trattenere, ha l'opzione di svolgere la lotta normalmente o semplicemente usare i tentacoli per trattenere l'avversario (penalità di -20 alla prova di lotta, ma il wyste non è considerato in lotta). In entrambi i casi, per ogni prova di lotta che effettua con successo nei round successivi infligge automaticamente danni per tutti i tentacoli che ha usato per trattenere l'avversario.

Vista cieca (Str): Un wyste è cieco, ma i suoi tentacoli sono organi sensoriali che possono percepire la presenza di prede mediante l'olfatto e le vibrazioni. Questa capacità gli consente di localizzare oggetti e creature entro 36 metri. Un wyste di solito non ha bisogno di effettuare prove di Ascoltare o di Osservare per notare le creature entro il raggio di azione della sua vista cieca.

YAKIDE

Umanoide mostruoso Grande

Dadi Vita: 5d8+10 (32 pf)

Iniziativa: +4

Velocità: 9 m

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

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

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

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

Attacchi speciali: *Fusione corporea*

Qualità speciali: Comandare genio, scurovisione 18 m, utilizzare bastoni

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

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

Abilità: Camuffare +10*, Comunicazione Segreta +8, Conoscenze (arcane) +10, Guarire +6, Utilizzare Oggetti Magici +10

Talenti: Arma Focalizzata (bastone ferrato), Attacco Poderoso, Iniziativa Migliorata

Clima/Terreno: Qualsiasi montagna

Organizzazione: Solitario, coppia, mandria (3-12 più 1 capo di 1°-5° livello e 1-2 schiavi umanoidi o giganti per ogni yakide) o tribù (11-20 più 1 capo di 5°-12° livello, 1-2 sottotenenti di 1°-5° livello, 1-2 schiavi umanoidi o giganti per ogni yakide e una forza di 10-40 schiavi combattenti)

Grado di Sfida: 4

Tesoro: Standard più bastone (vedi sotto)

Allineamento: Generalmente neutrale malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio

Gli yakidi sono yak umanoidi che camminano eretti sulle zampe posteriori, si vestono con abiti eleganti e si diletano con la magia. Sono leggermente più piccoli dei minotauri, ma a parte una vaga somiglianza hanno ben poco in comune con queste creature. L'ispida pelliccia di solito è in ordine, e le corna spesso sono decorate con nappi o punte d'argento. I gioielli sono comuni, ed essi indossano eleganti abiti di lana e seta. Tutti gli yakidi adulti trasportano bastoni che spesso sono magici, e molti si armano anche con falchion.

Gli yakidi vivono tra remoti picchi e vallate di montagna, inaccessibili a tutti tranne che ai viaggiatori ed esploratori più esperti.

Gli yakidi parlano il Comune.

COMBATTIMENTO

Molti yakidi usano i falchion o i bastoni, che siano o meno magici, in combattimento.

Fusione corporea (Mag): Una volta al giorno, uno yakide può fondere il proprio corpo con quello di un umanoide o gigante di taglia da Piccola a Grande. Tranne che per quanto qui indicato, questo potere funziona come un incantesimo *giara magica* intensificato al 9° livello (20° livello dell'incantatore; tiro salvezza sulla Volontà CD 21 nega). Per usare questa capacità, lo yakide deve toccare il bersaglio scelto per 20 minuti senza interruzioni (gli yakidi di solito legano le loro vittime mentre usano questa capacità). Alla fine di questo lasso di tempo, il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà per rimanere cosciente. In caso di tiro salvezza fallito, la mente dell'ospite diventa priva di sensi, e lo yakide ne assume il controllo. Non c'è una *giara magica* vera e propria: lo yakide fonde fisicamente il proprio corpo con il corpo della vittima senza l'uso di un recipiente intermedio. La *fusione corporea* dura fino a che non viene dissolta o interrotta.

Il processo funziona solo su umani, elfi, nani, mezzorchi e qualsiasi creatura del tipo "gigante". Lo yakide condivide tutte le conoscenze, i ricordi, le abilità, i talenti e le capacità straordinarie della vittima, ma nessuna delle sue capacità magiche o soprannaturali. Lo yakide conserva tutte le proprie capacità magiche e soprannaturali. La fusione non diffonde un'aura magica (così che un incantesimo *individuazione del magico* non la rivela), ma un incantesimo *visione del vero* rivela la doppia natura della vittima.

Se il corpo ospite viene ucciso, lo yakide muore con esso. Separare i due cadaveri a metà del tempo necessario alla fusione (10 minuti). L'ospite riprende conoscenza 1d6 minuti

dopo che la separazione è stata completata.

Solo personaggi che conoscono la vittima personalmente hanno la possibilità di capire che c'è qualcosa che non va, effettuando una prova di Osservare contrapposta alla prova di Camuffare dello yakide (che in questo caso rappresenta quanto bene lo yakide impersoni il suo ospite).

Comandare genio (Sop): Una volta al giorno, uno yakide può evocare e comandare uno janni di allineamento malvagio, ma non può mai avere più di uno janni sotto il suo controllo alla volta. Lo janni è uno schiavo costretto a servirlo fino alla seconda alba dopo l'evocazione. Gli yakidi sono particolarmente detestati da tutti i geni, ma per motivi persi nell'antichità, nessun genio può attaccare uno yakide. I geni a volte lavorano per ostacolare i piani degli yakidi o per distruggere le loro vite con altri metodi indiretti, ma anche questo viene fatto con molta cautela poiché i geni sanno che se contrastano troppo apertamente gli yakidi, le vite degli jann schiavizzati saranno ancora più dure e i loro compiti più onerosi.

Utilizzare bastoni (Str): Uno yakide può usare qualsiasi bastone magico. Questa capacità è simile all'abilità Utilizzare Oggetti Magici con la differenza che si applica solo ai bastoni magici e che gli yakidi non necessitano di una prova di abilità. La probabilità che un particolare yakide possieda un bastone magico è pari ai suoi Dadi Vita x 5%.

SOCIETÀ DEGLI YAKIDI

Gli yakidi si insediano in vallate di montagna isolate, creando reami che sono protetti dai peggiori tra gli abusi della natura: paradisi di vegetazione rigogliosa e viva nel bel mezzo di spogli picchi coperti di neve. In questi nascondigli apparentemente idilliaci, gli yakidi governano sui loro sudditi umani, elfici o nanici con pugno di ferro.

Gli yakidi, nonostante tutto il loro sapere e la loro cultura, sono padroni enormemente malvagi. Si interessano ai loro sventurati sudditi solo perché un servo vivo è meglio di uno morto, e perché mantenere in vita un servo è più facile che lavorare per proprio conto.

Gli stranieri che si imbattono in una enclave di yakidi generalmente rimangono sorpresi e compiaciuti di trovare ciò che appare un mondo utopico nascosto nelle montagne, e gli yakidi fanno tutto ciò che è in loro potere per incoraggiare quell'immagine finché gli stranieri non possono essere disarmati e resi schiavi a loro volta.

Le città sono composte da parecchie migliaia di yakidi più cinque o sei volte quel numero di servitori schiavizzati. Una città è circondata da enclave più piccole e avamposti tribali.

PERSONAGGI YAKIDI

La classe preferita di uno yakide è lo stregone. Molti yakidi capi sono stregoni o stregoni/chierici. Gli yakidi chierici tendono a venerare divinità caotiche e malvagie e spesso hanno accesso i domini dell'Inganno e del Male.

Il livello effettivo del personaggio (LEP) di un PG yakide



è pari al suo livello di classe +7. Quindi, uno yakide stregone di 1° livello ha un LEP di 8 ed è l'equivalente di un personaggio di 8° livello.

YUGOLOTH

Probabilmente gli esseri più avidi e più egoisti di tutti i Piani Esterni, gli yugoloth regnano supremi tra gli esterni malvagi del piano della Gehenna.

Gli yugoloth spesso operano come mercenari per demoni, diavoli e altri poteri planari. Sono guardie del corpo e soldati entusiasti poiché traggono un notevole piacere dal fare male agli altri, ma si rivoltano contro i loro padroni se il nemico fa loro un'offerta migliore. Sono anche ottimi torturatori, siccome amano la sofferenza.

Gli yugoloth sono guidati da uno yugoloth di potere sovrachiaro conosciuto come il Generale della Gehenna, che governa con un pugno di ferro: esattamente fin dove arriva la sua portata. Non c'è un'opposizione diffusa né organizzata alla sua posizione di comando, ma gli yugoloth al di fuori della sua immediata sfera di influenza mostrano ben poche esitazioni ad agire in modo indipendente. Il Generale governa dalla Città Strisciante, una grande metropoli sostenuta da migliaia di gambe impiantate insieme che lentamente si spostano nel vulcanico paesaggio della Gehenna.

Qualunque sia la loro forma, gli yugoloth tendono ad avere un forte odore di zolfo che li circonda. Nella loro forma nativa, lasciano dietro di sé una sottile traccia di ceneri, a meno che non scelgano coscientemente di non farlo.

Gli yugoloth parlano Abissale, Draconico e Infernale.

COMBATTIMENTO

In generale, gli yugoloth sono combattenti molto fecalizzati. Scelgono un avversario in un gruppo e lo attaccano fino a che non cade, poi si spostano al nemico successivo. Combattono ad un ritmo frenetico, sfruttando prima di tutto i loro attacchi e le capacità magiche migliori, anche se non sono sicuri di cosa stiano affrontando.

Tutti gli yugoloth hanno in comune le seguenti capacità speciali.

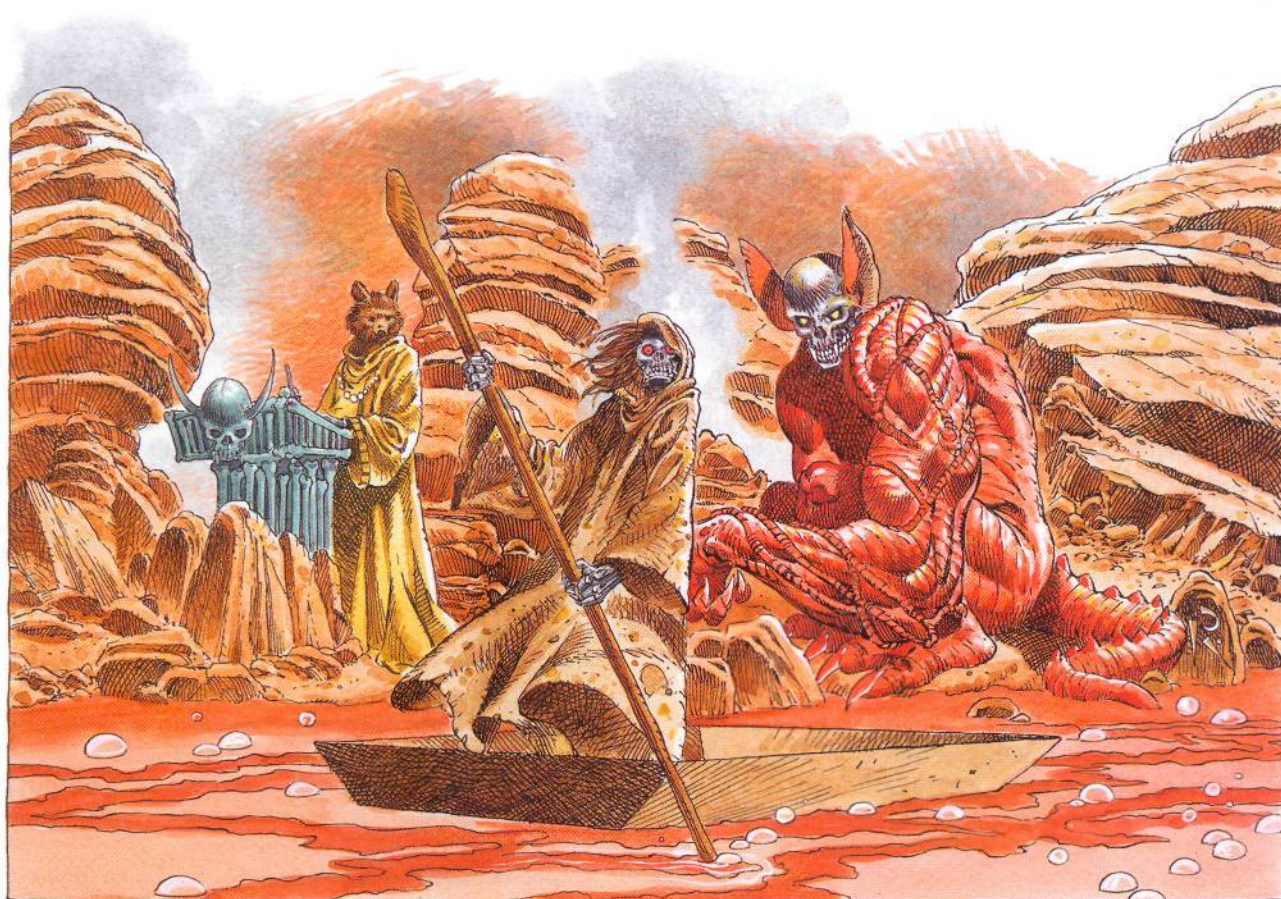
Tratti degli esterni: Uno yugoloth ha scurovisione (raggio di azione di 18 metri). Non può essere rianimato né resuscitato.

Evoca yugoloth (Mag): Molti yugoloth possono evocare altri della loro specie come se stessero lanciando un incantesimo *evoca mostri*, ma hanno solo una limitata probabilità di successo. Tirare un d% in caso di fallimento, nessuno yugoloth risponde all'evocazione. Le creature evocate rimangono per 1 ora, poi ritornano da dove sono venute. Uno yugoloth che è stato evocato non può usare la sua capacità di evocazione per 1 ora.

Tratti degli yugoloth: Uno yugoloth è immune a veleni e acido. Ha resistenza a freddo, fuoco ed elettricità 20. Gli yugoloth possono comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura entro 30 metri che abbia un linguaggio.

MARRAENOLOTH

I marraenoloth hanno una funzione specializzata, probabilmente la più specializzata di tutti gli yugoloth. Sono i traghettatori sul Fiume Stige, tetramente spingendo con un palo le loro spettrali chiatte lungo quel fiume sepolcrale e attraverso tutti gli orridi piani che visita.



	Marraenoloth Esterno Medio (Malvagio)	Arcanaloth Esterno Medio (Malvagio)	Yagnoloth Esterno Grande (Malvagio)
Dadi Vita:	10d8 (45 pf)	12d8 (54 pf)	10d8+40 (85 pf)
Iniziativa:	+2	+7	+2
Velocità:	15 m	9 m, volare 15 m (scarsa)	15 m
CA:	21 (+2 Des, +9 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 19	28 (+3 Des, +15 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 25	21 (-1 taglia, +2 Des, +10 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 19
Attacchi:	Morso +11 in mischia	2 artigli +12 in mischia e morso +7 in mischia	Spadone +9/+4 in mischia e artiglio +20 in mischia, o ascia grande +9/+4 in mischia e artiglio +20 in mischia
Danni:	Morso 1d6+1	Artiglio 1d4 più veleno, morso 1d6	Spadone 2d6/19-20, ascia grande 1d12/x3, artiglio 1d6+10 più colpo stordente
Faccia/Portata:	1,5 m per 1,5 m/1,5 m	1,5 m per 1,5 m/1,5 m	1,5 m per 1,5 m/3 m
Attacchi speciali:	Sguardo di paura, capacità magiche	Veleno, capacità magiche, incantesimi	Arma a soffio, risucchio di energia, <i>stretta folgorante</i> , colpo stordente
Qualità speciali:	Tratti degli esterni, RI 21, tratti degli yugoloth	RD 15/+3, tratti degli esterni, parziale immunità agli incantesimi, RI 24, tratti degli yugoloth	RD 15/+1, tratti degli esterni, RI 25, braccio muscoloso, tratti degli yugoloth
Tiri salvezza:	Temp +7, Rifl +9, Vol +9	Temp +8, Rifl +11, Vol +14	Temp +11, Rifl +9, Vol +9
Caratteristiche:	For 13, Des 15, Cos 10, Int 13, Sag 14, Car 10	For 11, Des 16, Cos 11, Int 20, Sag 18, Car 17	For 30, Des 14, Cos 19, Int 15, Sag 15, Car 16
Abilità:	Ascoltare +4, Conoscenze (piani) +14, Diplomazia +2, Equilibrio +15, Intimidire +2, Nuotare +13, Orientamento +15, Osservare +4, Professione (barcaiolo) +13, Raggiare +13, Valutare +14	Comunicazione Segreta +19, Concentrazione +14, Conoscenze (arcane) +19, Conoscenze (piani) +19, Diplomazia +19, Intimidire +20, Percepire Inganni +19, Osservare +15, Percepire Inganni +15, Professione (scrivano) +19, Raccogliere Informazioni +18, Raggiare +17, Sapienza Magica +20	Ascoltare +15, Concentrazione +17, Conoscenze (piani) +15, Diplomazia +5, Intimidire +16, Saltare +20, Scalare +22
Talenti:	Incantesimi in Combattimento, Schivare, Sensi Acuti	Incantesimi Potenziati, Incantesimo Focalizzato (Abiurazione), Iniziativa Migliorata, Volontà di Ferro	Arma Focalizzata (artiglio), Attacco Poderoso, Incalzare
Clima/Terreno:	Qualsiasi acquatico	Qualsiasi terreno e sotterraneo	Qualsiasi terreno e sotterraneo
Organizzazione:	Solitario	Solitario, coppia o ambasciata (3-4)	Solitario
Grado di Sfida:	10	17	10
Tesoro:	Standard (solo monete)	Standard	Standard
Allineamento:	Sempre neutrale malvagio	Sempre neutrale malvagio	Sempre neutrale malvagio
Avanzamento:	11-20 DV (Medio)	13-24 DV (Medio)	11-30 DV (Grande)

Questi pallidi umanoidi sono poco più che scheletri abbigliati con tuniche marcescenti e sudari. Solo gli occhi che brillano di rosso mostrano un qualche segno di vita. Come tutti i nativi della Gehenna, sono spietati e mercenari. Possono parlare qualsiasi linguaggio, ma comunicano con altri marraenoloth telepaticamente.

Solo rimanendo scrupolosamente neutrali nel loro modo di trattare tutti gli altri i marraenoloth conservano la loro capacità di muoversi liberamente in tutti i Piani Esterni con allineamento malvagio. Possono allontanarsi dal Fiume Stige, ma non lo possono le loro scialuppe, e un marraenoloth raramente va in luoghi in cui non lo porta la sua barca.

I marraenoloth non trasportano mai carichi, solo passeggeri. Il pagamento deve essere fatto in anticipo e deve essere di almeno 100 mo per passeggero. Sebbene i marraenoloth raramente, se non addirittura mai, si perdano nel labi-

rintici canali dello Stige, c'è una probabilità del 15% per qualsiasi viaggio prezzolato che il barcaiolo porti i passeggeri in un'imboscata, organizzata e pagata da una terza parte. Ogni 100 mo extra per ogni passeggero riducono la probabilità del 5%.

Combattimento

I marraenoloth si affidano quasi esclusivamente alle loro capacità magiche sia per l'attacco che per la difesa.

Sguardo di paura (Sop): Quando un marraenoloth guarda una creatura, quest'ultima deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà (CD 15) o diventare scossa per 1d4 round. Questo è un effetto di paura che influenza la mente.

Capacità magiche: A volontà - *allucinazione mortale*, *alterare se stesso*, *animare morti*, *charme*, *produrre fiamma*, *teletra-*

scortosenzaerrore,veleno. 10° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 10 + livello dell'incantesimo.

Evoca yugoloth (Mag): Una volta al giorno, un marraenoloth può evocare un altro marraenoloth con una probabilità di successo del 75%.

ARCANALOTH

Gli arcanaloth sono gli scrivani, gli archivisti, i negozianti e i contrattatori per gli yugoloth della Gehenna. In quanto tali, sono manipolatori avidi e lusinghieri, ma almeno generalmente mantengono la parola data.

Un arcanaloth ha una forma umanoide ma la testa di uno sciacallo o di un cane. Si veste elegantemente ma è metodico e brusco, se non categoricamente sgarbato.

Gli arcanaloth possono parlare e scrivere qualsiasi linguaggio.

Combattimento

Gli arcanaloth sono deboli in mischia, ma sono potenti incantatori. In aggiunta a tutti i normali poteri degli yugoloth, gli arcanaloth hanno le seguenti capacità speciali.

Parziale immunità agli incantesimi: Gli incantesimi di influenza mentale non hanno effetto sugli arcanaloth.

Veleno (Str): Gli artigiani di un arcanaloth sono ricoperti di veleno. Rilascia questo veleno (tiro salvezza sulla Tempra CD 16) con ogni attacco con gli artigiani compiuto con successo. I danni iniziali e secondari sono gli stessi (1 danno alla Forza).

Capacità magiche: Avolontà-dardo incantato, deformare legno, invisibilità (solo se stesso), oscurità, riscaldare il metallo, telecinesi, trasformazione, volare; 1 volta al giorno - immagine maggiore, paura. 12° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo.

Incantesimi: Un arcanaloth può lanciare incantesimi arcani come uno stregone di 12° livello (incantesimi conosciuti 9/5/5/4/3/2/1; incantesimi al giorno 6/7/7/7/6/5/3; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo, o 15 + livello dell'incantesimo per gli incantesimi di Abiurazione).

Evoca yugoloth (Mag): Una volta al giorno, un arcanaloth può evocare un altro arcanaloth con una probabilità di successo del 40%.

YAGNOLOTH

Nella semplicistica gerarchia feudale della Gehenna, gli yagnoloth sono i signori minori. Ognuno governa un territorio, con yugoloth vassalli sempre pronti ai suoi ordini. Il fondamento logico dietro a questo accordo non è chiaro, siccome gli yagnoloth non sono più forti né più intelligenti di molti dei loro sudditi. Qualunque sia la motivazione, i poteri che governano la Gehenna sostengono l'ordine esistente, e gli yagnoloth ne approfittano.

Infatti, gli yagnoloth traggono ogni possibile vantaggio dalla loro posizione, fino a sanzionare l'esecuzione di yugoloth che sono considerevolmente più potenti sia dal punto di vista fisico che magico rispetto a loro, ma inferiori nella scala gerarchica. Queste azioni non sono certo diverse da

ciò che qualsiasi yugoloth farebbe se ne avesse l'opportunità. Ciononostante, il fatto che l'autorità degli yagnoloth abbia superato di gran lunga il loro potere personale ha fatto loro guadagnare uno speciale risentimento. Nessun altro yugoloth si lascia sfuggire la possibilità di tradire il proprio signore yagnoloth, per il giusto compenso.

Come effetto secondario del loro status disprezzato, gli yagnoloth non possono evocare altri yugoloth.

Uno yagnoloth è umanoide ed è alto tra i 3 e i 4,5 metri. La pelle è rossa e a scaglie; la testa è piccola e scheletrica e sormontata da orecchie che sembrano ali di pipistrello. Il braccio preferito di uno yagnoloth è enorme, densamente intrecciato di muscoli, e abbastanza lungo da doverlo trascinare per terra. Usa questo braccio per il suo attacco con artiglio. L'altro braccio sembra piccolo in confronto ed è all'incirca delle dimensioni di un normale braccio umano. Questo braccio è sempre quello che usa per impugnare un'arma. L'arma potrebbe essere un oggetto magico, ma non è mai un'arma specifica o una con una capacità speciale. Uno yagnoloth che possedesse una tale arma verrebbe assassinato in breve tempo dai suoi subalterni.

Combattimento

Uno yagnoloth in mischia attacca sempre con entrambe le braccia. Impugna un'ascia grande o uno spadone con il braccio più piccolo, ma quel braccio è piuttosto debole (For 10) e lo yagnoloth non riceve alcun bonus di Forza quando lo usa.

Arma a soffio (Sop): Come azione standard, uno yagnoloth può esalare una nube di acido ogni 1d4 round. Questa nube ha effetto in un singolo cono di 1,5 metri per 1 round. Un personaggio in quello spazio deve effettuare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 19); il fallimento significa che il personaggio subisce 2d6 danni da acido ed è stordito per un ugual numero di round.

Risucchio di energia (Sop): Il potere veramente orribile dello yagnoloth è la sua capacità di risucchiare forza vitale. La vittima deve essere priva di sensi o stordita. Lo yagnoloth posiziona la testa contro la carne della vittima. Per ogni round completo in cui lo yagnoloth rimane in contatto, la vittima subisce 1d4 livelli negativi. La CD del tiro salvezza sulla Tempra per rimuovere ogni livello negativo è 18.

Stretta folgorante (Mag): Uno yagnoloth può usare questa capacità tre volte al giorno, provocando 1d8+10 danni da elettricità ogni volta. 10° livello dell'incantatore.

Colpo stordente (Str): Qualsiasi personaggio colpito dal braccio massiccio di uno yagnoloth deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 25) per evitare di essere stordito per un numero di round pari ai danni inflitti dal colpo.

Braccio muscoloso (Str): Il braccio più grande di uno yagnoloth funziona come un'arma naturale primaria, anche quando viene usata per compiere attacchi secondari. Questa capacità nega qualsiasi penalità per attacco secondario e concede allo yagnoloth il suo completo bonus di Forza con il suo artiglio, che l'attacco sia primario o secondario.

APPENDICE: ARCHETIPI

Una creatura dotata di archetipo viene generata aggiungendo un archetipo ad una creatura esistente. Le regole che seguono spiegano i procedimenti per creare una creatura dotata di archetipo, come un cavaliere della morte.

A volte un archetipo modifica il tipo di una creatura. In tal caso, la creatura ottiene le vulnerabilità e le immunità del nuovo tipo. Tutte le altre peculiarità, compresi Dado Vita, bonus di attacco base, tiri salvezza base, talenti e abilità, rimangono invariate, a meno che non sia diversamente indicato nella descrizione dell'archetipo.

I modificatori ai punteggi di caratteristica associati ad un archetipo riducono uno qualsiasi dei punteggi di caratteristica di una creatura al di sotto di 1, a meno che non sia diversamente indicato.

BESTIA DA GUERRA

La bestia da guerra è una creatura nata e cresciuta per servire come cavalcatura di un cavaliere. Allevate per forza, aggressività e stabilità eccezionali, queste creature hanno una potente costituzione, una forte volontà e sono decisamente belligeranti.

GENERARE UNA BESTIA DA GUERRA

"Bestia da guerra" è un archetipo che può essere applicato a qualsiasi animale, bestia o parassita (a cui ci si riferirà d'ora in avanti come "creatura base") di taglia Media o superiore. Una bestia da guerra usa tutti gli attributi e le capacità speciali della creatura base tranne che per quanto qui indicato,

Il Manuale dei Mostri descrive alcune "creature da guerra" che hanno qualità simili a quelle di una bestia da guerra ma differiscono dalle creature standard di una certa specie. Si considera che queste creature abbiano già un "archetipo da guerra" separato e ad esse non si possa aggiungere l'archetipo della bestia da guerra. Ad esempio, non è possibile applicare l'archetipo della bestia da guerra a un cavallo da guerra pesante.



Dadi Vita: Gli stessi della creatura base +1.

Velocità: La stessa della creatura base +3 metri.

CA: La stessa della creatura base.

Attacchi: Gli stessi della creatura base (modificati come appropriato per il Dado Vita aggiunto e l'aumento di Forza).

Danni: Gli stessi della creatura base (modificati come appropriato per l'aumento di Forza).

Qualità speciali: Una bestia da guerra mantiene le qualità speciali della creatura base e ottiene la seguente qualità speciale.

Cavalcatura combattiva (Str): Un cavaliere su una cavalcatura bestia da guerra addestrata ottiene un bonus di circostanza +2 a tutte le prove di Cavalcare. Una bestia da guerra addestrata è competente nell'uso di armature leggere, medie e pesanti. Un parassita bestia da guerra, essendo privo di intelletto e quindi non addestrabile, non può avere questa capacità.

Tiri salvezza: Gli stessi della creatura base (modificati come appropriato per il Dado Vita aggiunto e l'aumento dei punteggi di caratteristica).

Caratteristiche: Aumentano rispetto alla creatura base come segue: For +3, Des +0, Cos +3, Int +0, Sag +2, Car +0.

Abilità: Una creatura da guerra riceve un bonus razziale di +1 alle prove di Ascoltare e Osservare.

Clima/Terreno: Lo stesso della creatura base.

Organizzazione: Solitario.

Grado di Sfida: Lo stesso della creatura base +1.

Tesoro: Nessuno.

Allineamento: Lo stesso della creatura base.

Avanzamento: Lo stesso della creatura base.

ADDESTRARE UNA BESTIA DA GUERRA

Una bestia da guerra può essere allevata e addestrata proprio come lo può essere la creatura base. Se la creatura base è un animale domestico, non ha bisogno di essere allevata in modo speciale, ma deve addestrata per due mesi (Addestrare Animali CD 20) per sviluppare le sue capacità.

Una bestia da guerra basata su un animale selvaggio deve essere allevata per un anno (Addestrare Animali CD 15 + DV della bestia da guerra), poi addestrata per 2 mesi (Addestrare Animali CD 20 + DV della bestia da guerra).

Una bestia da guerra basata su una bestia deve essere allevata per un anno (Addestrare Animali CD 20 + DV della bestia da guerra), poi addestrata per 2 mesi (Addestrare Animali CD 25 + DV della bestia da guerra).

Una bestia da guerra basata su un parassita, essendo priva di intelletto, non è addestrabile.

Una bestia da guerra addestrata è in grado di trasportare un cavaliere in battaglia, e ottiene la qualità speciale di cavalcatura combattiva (vedi sopra).

Prezzo di mercato: Il prezzo di mercato di una bestia da guerra è una funzione dei suoi Dadi Vita: 50 mo/DV per una bestia da guerra con 3 o meno DV; oppure 100 mo +75 mo/DV per una con 4 o più DV

Esempio di bestia da guerra

Questo è un esempio di bestia da guerra che usa un rinoceronte come creatura base.

Rinoceronte bestia da guerra

Animale Grande

Dadi Vita: 9d8+63 (103 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 9 m (base 12 m)

CA: 20 (-1 taglia, +7 naturale, +4 bardatura a scaglie), contatto 9, colto alla sprovvista 20

Attacchi: Incornata +14 in mischia

Danni: Incornata 2d6+13

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

Qualità speciali: Cavalcatura combattiva, visione crepuscolare

Tiri salvezza: Temp +13, Rifl +6, Vol +5

Caratteristiche: For 29, Des 10, Cos 24, Int 2, Sag 15, Car 2

Abilità: Ascoltare +13, Osservare +3

Clima/Terreno: Pianure calde

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 5

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 10-13 DV (Grande); 14-27 DV (Enorme)

Il prezzo di mercato per un rinoceronte bestia da guerra è 775mo.

Cavalcatura combattiva (Str): Un cavaliere su un rinoceronte bestia da guerra ottiene un bonus di circostanza +2 alle prove di Cavalcare. Un rinoceronte bestia da guerra è competente nell'uso di armature leggere, medie e pesanti.

CAVALIERE DELLA MORTE

Gli dei della morte creano i cavalieri della morte. Sono marziali campioni del male. Questi orribili non morti sono più comunemente rianimati dai ranghi di guardie nere, guerrieri, ranger e barbari; ma un paladino che cade in disgrazia vicino al momento della morte potrebbe anche diventare un cavaliere della morte. I paladini che diventano cavalieri della morte sono soggetti alle stesse modifiche che sono presentate per la guardia nera nel Capitolo 2 della *Guida del DUNGEON MASTER*.

La forma fisica di un cavaliere della morte è quella del suo cadavere in putrefazione. Il viso è uno scheletro annerito coperto di chiazze di carne marcia, con due puntini di luce arancione nelle orbite oculari. La voce di un cavaliere della morte è raggelante, e sembra un'eco che giunge dal profondo. I cavalieri della morte sono individui potenti in vita, e quindi spesso indossano abiti e armature costosi o magici. Gli piace parecchio vestire con cappe fluenti per indicare la loro importanza.

I cavalieri della morte parlano i linguaggi che conoscevano in vita.

GENERARE UN CAVALIERE DELLA MORTE

"Cavaliere della morte" è un archetipo che può essere applicato a qualsiasi creatura umanoide malvagia di 6° livello o superiore (a cui ci si riferirà d'ora in avanti come "personaggio"). Il tipo del personaggio cambia in non morto. Usa tutte le statistiche e le capacità speciali del personaggio tranne che per quanto qui indicato.

Dadi Vita: Tutti i Dadi Vita del personaggio (attuali e futuri) diventano di 2.

Velocità: La stessa del personaggio.

CA: Il cavaliere della morte ha armatura naturale +5, o l'armatura naturale del personaggio, quale delle due è migliore.

Attacchi: I cavalieri della morte generalmente combattono con armi da guerra, ma se disarmati useranno un attacco di tocco.

Danni: L'attacco di tocco del cavaliere della morte usa energia negativa per infliggere alle creature viventi danni pari a 1d8 + il bonus di Carisma del cavaliere della morte. Ogni attacco di tocco riuscito infligge anche 1 danno alla Costituzione. Un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + metà dei DV del cavaliere della morte + modificatore di Carisma del cavaliere della morte) dimezza i danni e nega i danni alla Costituzione. I personaggi con attacchi naturali possono usare le loro armi naturali o usare l'attacco di tocco, come preferiscono.

Attacchi speciali: Un cavaliere della morte mantiene tutti gli attacchi speciali del personaggio e ottiene quelli descritti sotto.

Esplosione abissale (Sop): Una volta al giorno, un cavaliere della morte può scatenare un'esplosione di fuoco soprannaturale. L'esplosione riempie una propagazione con raggio di 6 metri ovunque entro un raggio di azione di 120 metri + 12 metri per ogni DV del cavaliere della morte. L'esplosione infligge 1d6 danni per ogni DV del cavaliere della morte (massimo 20d6). Metà dei danni sono danni da fuoco, ma gli altri derivano direttamente da potere divino e quindi non sono soggetti all'essere ridotti da *protezione dagli elementi (fuoco)*, *scudo di fuoco (scudo gelido)* o simili magie. Un tiro salvezza sui Riflessi (CD 10 + metà dei DV del cavaliere della morte + modificatore di Carisma del cavaliere della morte) dimezza i danni.



Aura di paura (Sop): I cavalieri della morte sono ammantati in una spaventosa aura di morte e male. Creature con meno di 5 DV entro 4,5 metri dal cavaliere della morte devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + metà dei DV del cavaliere della morte + modificatore di Carisma del cavaliere della morte) o essere soggette ad un effetto simile a un incantesimo *paura* lanciato da uno stregone del livello del cavaliere della morte.

Seguaci non morti: Un cavaliere della morte attrae le creature non morte minori che si trovino a esistere entro un raggio di 320 km. Può avere fino al doppio dei suoi livelli in Dadi Vita di seguaci. I seguaci arrivano mensilmente nei seguenti incrementi: 1d6 ghoul, 1d4 ghastr, 1d12 scheletri medi, 1d4 wight o 1d8 zombi medi una volta alla settimana. Queste creature rimangono al servizio del cavaliere della morte fino a che non vengono distrutte. Queste creature sono in aggiunta a qualsiasi creatura non morta che il cavaliere della morte potrebbe essere in grado di comandare o intimorire come capacità di classe.

Incantesimi: Un cavaliere della morte può lanciare tutti gli incantesimi che poteva lanciare mentre era in vita, a meno che le restrizioni di allineamento non gli proibiscano il lancio di un particolare incantesimo.

Qualità speciali: Un cavaliere della morte mantiene tutte le qualità speciali del personaggio e ottiene quelle descritte sotto.

Riduzione del danno (Sop): il corpo non morto di un cavaliere della morte è resistente, fornendo alla creatura riduzione del danno 15/+1.

Immunità (Str): I cavalieri della morte sono immuni a freddo, elettricità e metamorfosi oltre alle immunità possedute dai non morti (vedi "Tratti dei non morti", sotto).

Resistenza agli incantesimi (sop): Un cavaliere della morte ottiene resistenza agli incantesimi 20 +1 per ogni livello del cavaliere della morte oltre al 10°.

Evocacavalcatura (Sop): Un cavaliere della morte ha la capacità di evocare una cavalcatura, generalmente un incubo, anche se potrebbe essere di qualsiasi altra specie normalmente usata come cavalcatura. La cavalcatura non può avere più Dadi Vita della metà dei livelli del cavaliere della morte. Se la cavalcatura si perde o viene uccisa, il cavaliere della morte può evocarne un'altra dopo un anno e un giorno.

Immunità allo scacciare (Str): Un cavaliere della morte non può essere scacciato. Tuttavia, può essere bandito con *parola sacra*, proprio come se fosse un esterno malvagio, (il cavaliere della morte bandito ritorna sul piano della divinità malvagia che serve.)

Tratti dei non morti: Un cavaliere della morte è immune a effetti di influenza mentale, veleni, sonno, paralisi, stordimento, malattie, effetti mortali, effetti necromantici e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra a meno che non funzioni sugli oggetti. Non è soggetto a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchi di caratteristica, risucchi di energia o morte per danno massiccio. Un cavaliere della morte non può essere rianimato e la resurrezione funziona solo se è consenziente. La creatura ha scurovisione (raggio di azione di 18 metri).

Tiri salvezza: Gli stessi del personaggio.

Caratteristiche: Un cavaliere della morte ottiene +4 alla Forza e +2 sia alla Saggezza che al Carisma. In quanto non morto, non ha alcun punteggio di Costituzione.

Abilità: Le stesse del personaggio.

Talenti: Gli stessi del personaggio.

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo.

Organizzazione: Solitario o drappello (vedi "seguaci non morti", sopra).

Grado di Sfida: Lo stesso del personaggio +3.

Tesoro: Doppio dello standard.

Allineamento: Lo stesso del personaggio (sempre malvagio).

Avanzamento: I cavalieri della morte continuano ad avanzare di livello come per la loro classe originale.

PERSONAGGI CAVALIERI DELLA MORTE

Il livello effettivo del personaggio (LEP) di un PG cavaliere della morte è pari al livello di personaggio della creatura +5; quindi, un cavaliere della morte guerriero di 7° livello/guardia nera di 3° livello ha un LEP di 15 ed è l'equivalente di un personaggio di 15° livello.

Un personaggio con la capacità di lanciare spontaneamente incantesimi *curare* che diventa un cavaliere della morte perde quella capacità, ma ottiene la capacità di lanciare spontaneamente incantesimi *infliggere*.

Esempio di cavaliere della morte

Questo è un esempio di cavaliere della morte che usa un umano guerriero/guardia nera come personaggio.

Guerriero di 7° livello/Guardia nera di 3° livello

Non morto Medio

Dadi Vita: 10d12 (65 pf)

Iniziativa: +5

Velocità: 6 m (armatura completa)

CA: 26 (+1 Des, +8 armatura completa, +2 potenziamento, +5 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 25

Attacchi: Tocco +15 in mischia, o *spadone* +3 +19/+14 in mischia, o balestra pesante +11 a distanza

Danni: Tocco 1d8 più 1 Cos, *spadone* +3 2d6+12/19-20, balestra pesante 1d10/19-20

Attacchi speciali: Esplosione abissale, danni alla Costituzione, aura di paura 4,5 m, punire il bene 1 volta al giorno, comandare non morti 3 volte al giorno

Qualità speciali: Aura di disperazione, benedizione oscura, *individuazione del bene*, RD 15/+1, immunità, uso dei veleni, RI 20, evoca cavalcatura, seguaci non morti, tratti dei non morti

Tiri salvezza: Temp +8, Rifl +4, Vol +5

Caratteristiche: For 21, Des 13, Cos -, Int 10, Sag 14, Car 10

Abilità: Addestrare Animali +3, Ascoltare +3, Cavalcare (cavallo) +6 Conoscenze (religioni) +2, Diplomazia +5, Intimidire +4, Nascondersi +1, Saltare +3, Scalare +3

Talenti: Arma Focalizzata (*spadone*), Attacco Poderoso, Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Mobilità, Schivare, Spaccare l'Arma Potenziato, Specializzazione in un'Arma (*spadone*)

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitario o drappello

Grado di Sfida: 13

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Generalmente legale malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio

Explosione abissale (Sop): Tiro salvezza sui Riflessi CD 15.

Aura di paura (Sop): Tiro salvezza sulla Volontà CD 15.

Punire il bene (Sop): 1 volta al giorno, +3 a un tiro per i danni contro un avversario buono.

Immunità: I cavalieri della morte sono immuni a scacciare, freddo, elettricità e metamorfosi.

Tratti dei non morti: Un cavaliere della morte è immune a effetti di influenza mentale, veleni, sonno, paralisi, stordimento, malattie, effetti mortali, effetti necromantici e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempura meno che non funzioni sugli oggetti. Non è soggetto a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchi di caratteristica, risucchi di energia o morte per danno massiccio. Un cavaliere della morte non può essere rianimato e la resurrezione funziona solo se è consenziente. La creatura ha scurovisione (raggio di azione di 18 metri).

Incantesimi preparati: 1° - devastazione, infliggi ferite leggere; 2° - forza straordinaria, tiro salvezza CD 12 + livello dell'incantesimo.

Proprietà: Armatura completa+2, spadone+3.

Danni alla Costituzione (Sop): Tiro salvezza sulla Volontà CD 15.

CHIMERICO

Le creature chimeriche sono ibridi che combinano i tratti di una capra mostruosa e di un drago cromatico con quelli di una terza creatura, che deve essere un animale, bestia o parassita.

Una creatura chimerica ha almeno tre teste. La testa di capra è alla destra delle altre due teste. Ha luminosi occhi ambrati e lunghe corna ocra. La testa di drago a scaglie è a sinistra e ha occhi neri. Le scaglie di drago di una creatura chimerica possono essere nere, blu, verdi, rosse o bianche. La testa centrale di una creatura chimerica è la testa della terza creatura. Una creatura chimerica ha il posteriore di una capra nera, le ali di un drago e le zampe anteriori della terza creatura. Il *Manuale dei Mostri* descrive una creatura chimerica, la chimera.

Le creature chimeriche parlano il Draconico.



JE

GENERARE UNA CREATURA CHIMERICA

"Chimerico" è un archetipo che può essere applicato a qualsiasi animale, bestia o parassita (a cui ci si riferirà d'ora in avanti come "creatura base") di taglia Media, Grande o Enorme. Il tipo della creatura cambia in bestia magica. Usa tutte le statistiche e le capacità speciali della creatura base tranne che per quanto qui indicato. Aggiungendo l'archetipo chimerico ad un leone risulta in una chimera come descritta nel *Manuale dei Mostri*. (Si considera che quel mostro abbia già l'archetipo chimerico.)

Dadi Vita: Aumentato a d10. Utilizzare i Dadi Vita della creatura base o 9 Dadi Vita, quale dei due è maggiore.

Velocità: La stessa della creatura base, ma le creature chimeriche ottengono le ali e possono volare ad una velocità di 15 metri (scarsa).

CA: Il bonus di armatura naturale della creatura base aumenta di +6.

Attacchi e danni: Una creatura chimerica mantiene tutti gli attacchi della creatura base e ottiene anche un attacco col morso per 2d6 danni dalla sua testa di drago e un attacco di cornata per 1d8 danni dalla sua testa di capra.

Quale delle armi naturali ha i più alti danni base diventa l'attacco primario. Se due armi naturali hanno gli stessi danni base, quella che infligge anche un attacco speciale (quale il veleno) è la primaria. Se sono ancora in parità, scegliere un attacco di quelli in parità perché sia l'attacco primario per quella creatura.

Attacchi speciali: Una creatura chimerica mantiene tutti gli attacchi speciali della creatura base e ottiene anche un'arma a soffio basata sulla sua varietà di drago.

Arma a soffio (Sop): Ogni 1d4 round, la testa di drago di una creatura chimerica può usare un'arma a soffio che infligge 3d8 danni. Chiunque si trova nell'area può effettuare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare (CD 10 + metà dei Dadi Vita della creatura chimerica + modificatore di Costituzione della creatura chimerica). Utilizzare tutte le regole per il soffio di drago (vedi la scheda "Drago" in questo volume), tranne che per quanto specificato nella tabella sottostante.

Per determinare il colore della testa e l'arma a soffio a caso, tirare 1d10 e consultare la tabella sottostante.

IdiO	Colore della testa	Arma a soffio
1-2	Nera	Linea di acido*
3-4	Blu	Linea di elettricità*
5-6	Verde	Cono di gas**
7-8	Rossa	Cono di fuoco**
9-10	Bianca	Cono di freddo**

*Il soffio lineare è sempre alto e largo 1,5 metri e lungo 12 metri.

**Il cono è sempre lungo 6 metri.

Qualità speciali: Le stesse della creatura base, più olfatto acuto.

Tiri salvezza: Gli stessi tiri salvezza base della creatura base.

Caratteristiche: Aumentate rispetto alla creatura base come segue: For +4, Des +1, Cos +4, Int +2, Sag +0, Car +0.

Abilità: Le tre teste della creatura chimerica le forniscono un bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare e Osservare.

Talenti: Una creatura chimerica ottiene Multiattacco come talento bonus.

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno o sotterraneo.

Organizzazione: La stessa della creatura base.

Grado di Sfida: 9 o lo stesso della creatura base +1, quale dei due è maggiore.

Tesoro: Standard.

Allineamento: Sempre lo stesso della componente di drago.

Avanzamento: Lo stesso della creatura base, se in origine aveva 9 o più Dadi Vita; altrimenti 10-18 (stessa categoria di taglia); 19-27 (una categoria di taglia in più).

Esempio di creatura chimerica

Questo è un esempio di creatura chimerica che usa un ankheg come creatura base e la testa di un drago bianco.

Ankheg chimerico

Bestia magica Grande

Dadi Vita: 9d10+45 (94 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 9 m, scavare 6 m, volare 15 m (scarsa)

CA: 24 (-1 taglia, +15 naturale), contatto 9, colto alla spovvista 24

Attacchi: Morso +12 in mischia e morso +10 in mischia e cornata +10 in mischia

Danni: Morso 2d6+7 (ankheg), morso 2d6+3 (drago), cornata 1d8+3

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

Attacchi speciali: Acido, arma a soffio, afferrare migliorato, sputare acido

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, visione crepuscolare, olfatto acuto, percezione tellurica

Tiri salvezza: Temp +11, Rifl +6, Vol +4

Caratteristiche: For 25, Des 11, Cos 21, Int 3, Sag 13, Car 6

Abilità: Ascoltare +9, Osservare +3, Scalare +11

Talenti: Multiattacco (B)

Clima/Terreno: Foreste, pianure temperate e calde e sotterraneo

Organizzazione: Solitario, coppia o gruppo (3-4)

Grado di Sfida: 9

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 10-18 DV (Grande); 19-27 DV (Enorme)

Acido (Str): Dalla bocca della testa di ankheg gocciolano enzimi acidi per ogni round in cui riesce a trattenere una creatura afferrata. L'acido infligge automaticamente 1d4 danni da acido ogni round.

Arma a soffio (Sop): La testa di drago di un ankheg chimerico può emettere un cono di freddo di 6 metri che infligge 3d8 danni da freddo (Riflessi CD 19 dimezza).

Afferrare migliorato (Str): Se un ankheg chimerico colpisce un avversario che è almeno una categoria di taglia più piccolo di lui con un attacco col morso dell'ankheg, infligge danni normali e tenta di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità (bonus di lotta +17). Se riesce a trattenere, ha l'opzione di svolgere la lotta normalmente o semplicemente usare le mandibole per trattenere l'avversario (penalità di -20 alla prova di lotta, ma l'ankheg chimerico non è considerato in lotta). In entrambi i casi, per ogni prova di lotta che effettua con successo nei round successivi infligge automaticamente danni da morso e da acido. Se l'ankheg chimerico viene danneggiato dopo aver afferrato la sua preda, si ritira all'interno del suo tunnel alla sua velocità di scavo, trascinando con sé la vittima.

Olfatto acuto (Str): Un ankheg chimerico può individuare nemici che si avvicinano, scovare nemici nascosti e seguire le tracce grazie al senso dell'olfatto.

Sputare acido (Str): Un ankheg chimerico può fare uno sputo lineare di acido alto e largo 1,5 metri e lungo 9 metri. Qualsiasi creatura colpita da questo attacco subisce 4d4 danni da acido (Riflessi CD 19 dimezza). Un simile attacco esaurisce le riserve di acido dell'ankheg chimerico per 6 ore. In questo lasso di tempo non può sputare acido né infliggere danni da acido con il morso. Gli ankheg chimerici non usano questa capacità a meno di non essere disperati o frustrati. Molto spesso sputano acido quando ridotti a meno della metà dei loro punti ferita o quando non sono riusciti ad afferrare un avversario.

Percezione tellurica (Str): Un ankheg chimerico può percepire automaticamente la posizione di qualsiasi cosa entro 18 metri che sia a contatto col terreno.

MEZZO-GOLEM

I mezzo-golem sono il risultato di azioni ben intenzionate che si sono spinte troppo in là. Mentre l'applicazione di un cataplasma infuso di erbe curative o il lancio di un incantesimo possono salvare la vita di una persona ferita o malata, solo la magia potente può sostituire un arto mancante. Tale magia è spesso ben oltre la portata della persona comune che lavorando in una cava o in un mulino, o falciando un campo di grano, subisce la perdita di uno o più arti.

Gli artigiani arcani applicarono le loro conoscenze sulla costruzione dei golem per escogitare un modo di ripristinare l'interezza di queste persone. Anche se i risultati iniziali erano promettenti, c'era un limite all'efficacia della tecnica: molti di coloro che ricevevano uno o più arti mediante questo procedimento si dimostravano incapaci di sopportare il trauma della trasformazione e diventavano permanentemente malvagi, come risultato. Individui dalle intenzioni malvagie ora sfruttano questo limite, allo scopo di creare voraci incroci sacrileghi tra esseri viventi e golem.

COSTRUZIONE

Sono necessari due passaggi per creare un mezzo-golem. Il primo è costruire gli arti, e il secondo attaccarli.

Modellare un arto dalla creta, prepararne uno di carne, scolpirlo nella pietra o forgiarne uno di ferro richiede un'abilità appropriata (vedi le descrizioni dei mezzo-golem specifici per i dettagli) e può essere fatto da chiunque. Infondere un arto formato con la magia richiede i talenti Creare Oggetti Meravigliosi e Creare Armi e Armature Magiche. Ci vuole un mese per completare i rituali magici. Il creatore deve lavorare per almeno 8 ore ogni giorno in un laboratorio appositamente preparato. La stanza è simile al laboratorio di un alchimista e costa 500 mo per essere allestita.

Quando non lavora ai rituali, il creatore deve riposare e non può compiere altre attività, proprio come se stesse creando un golem. Come per i golem, se il creatore sta creando gli arti personalmente, può portare a termine la costruzione e i rituali allo stesso tempo.

Una volta creati, gli arti vengono trattati come oggetti a compimento di incantesimo. Qualsiasi personaggio in grado di lanciare l'appropriato livello di incantesimo (vedi le descrizioni specifiche) può attaccare un arto. Tutto ciò che rimane da fare è compiere i gesti finali e pronunciare le parole necessarie per infondere la magia nell'arto. Tutti gli arti che devono essere attaccati ad un corpo particolare devo-

no essere dello stesso tipo: non è possibile, ad esempio, attaccare un arto fatto di ferro ad un mezzo-golem che ha già un nuovo arto fatto di pietra. Un tale tentativo fallisce automaticamente, lasciando staccato il secondo tipo di arto.

Il pericolo

Ogni volta che un arto viene attaccato al suo corpo, il ricevente effettua un tiro salvezza sulla Volontà. La CD del tiro salvezza varia in base al numero di nuovi arti che il personaggio ha ricevuto.

	CD del tiro salvezza
Primo nuovo arto	15
Secondo nuovo arto	19
Terzo nuovo arto	25
Quarto nuovo arto	33
Quinto nuovo arto	43
Sesto nuovo arto	55

Un personaggio che effettua con successo tutti i tiri salvezza che gli sono richiesti assume gli attributi del mezzo-golem come descritti sotto; tranne per il fatto che il personaggio mantiene il proprio allineamento, ottiene un bonus di +4 alla Costituzione e non cambia il tipo né acquisisce i tratti dei costrutti. Non appena il personaggio fallisce uno di questi tiri salvezza richiesti, diventa un mezzo-golem di allineamento neutrale malvagio. Il personaggio allora non ha punteggio di Costituzione e il tipo del personaggio cambia in costrutto, garantendogli i tratti dei costrutti. Un mezzo-golem neutrale malvagio mantiene i ricordi e le conoscenze della sua vita precedente, ma la sua personalità diventa omicida e crudele. Dimostra l'odio per le creature di carne comune agli elementari, e cerca metodi appropriati alla sua classe per trucidare quante più creature di carne possibile.

GENERARE UN MEZZO-GOLEM

"Mezzo-golem" è un archetipo che può essere applicato a qualsiasi animale, bestia, gigante, creatura umanoide, bestia magica o umanoide mostruoso (a cui ci si riferirà d'ora in avanti come "personaggio"). Non ci sono requisiti di livello o Dadi Vita minimi per diventare un mezzo-golem. Il tipo del personaggio cambia in costrutto una volta che è fallito un tiro salvezza sulla Volontà. Ogni mezzo-golem acquisi-

sce le peculiarità di un particolare tipo di golem (carne, argilla, pietra o ferro) come descritto più avanti in questa sezione.

La caratteristiche di un mezzo-golem sono principalmente quelle del personaggio, con le seguenti eccezioni.

Dadi Vita: Gli stessi del personaggio.

Iniziativa: La stessa del personaggio -1, in considerazione della ridotta Destrezza del mezzo-golem (vedi "Caratteristiche", sotto).

Velocità: La stessa del personaggio, ma un mezzo-golem non può correre.

CA: Un mezzo-golem sostituisce qualsiasi bonus di armatura naturale che potrebbe aver avuto con un nuovo bonus di armatura naturale che varia in base al suo tipo (vedi la tabella sottostante). Anche il cambiamento della Destrezza (vedi "Caratteristiche", sotto) influenza la Classe Armatura del mezzo-golem.

Attacchi: Gli stessi del personaggio.

Danni: Gli stessi del personaggio.

Faccia/Portata: Le stesse del personaggio.

Attacchi speciali: Gli stessi del personaggio (vedi la tabella sottostante).

Qualità speciali: Le stesse del personaggio; più tratti dei costrutti (in caso di tiro salvezza sulla Volontà fallito), resistenza ai danni (vedi la tabella sottostante) e altre in base al tipo (vedi la tabella sottostante).

Tiri salvezza: Un mezzo-golem ottiene un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza sulla Tempra; per il resto, gli stessi del personaggio.

Caratteristiche: I mezzo-golem hanno -2 Des, +4 Cos (o nessuna Cos in caso di tiro salvezza sulla Volontà fallito), -6 Int, +0 Sag e -6 Car. La Forza varia in base al tipo (vedi la tabella sottostante). Il numero di arti attaccati non modifica il punteggio di Forza di un mezzo-golem.

Abilità: Le stesse del personaggio, modificate secondo i nuovi modificatori di caratteristica. La perdita di Intelligenza non rimuove retroattivamente i punti abilità già spesi.

Talenti: Gli stessi del personaggio.

Clima/Terreno: Lo stesso del personaggio.

Organizzazione: Solitario, coppia o squadra (5-20).

Grado di Sfida: Lo stesso del personaggio +3.

Tesoro: Standard.

Allineamento: Lo stesso del personaggio (se tutti i tiri salvezza sulla Volontà sono effettuati con successo) o sem-



MEZZO-GOLEM COMUNI

	Carne	Argilla	Pietra	Ferro
Armatura naturale	+5	+7	+9	+11
Attacchi speciali		Ferimento	Lentezza	Arma a soffio
Riduzione del danno	5/argento	1 O/argento	15/+1	25/+2
Qualità speciali	Berserk	Berserk, velocità, immune ad armi perforanti e taglienti		Vulnerabilità alla ruggine
Forza	+6	+8	+10	+12
Immunità alla magia	Come golem di carne	Come golem di argilla	Come golem di pietra	Come golem di ferro

Mezzo-golem di carne
Costrutto Medio

Dadi Vita:	1d10 (5 pf)
Iniziativa:	+0
Velocità:	9 m (non può correre)
CA:	19 (+5 naturale, +3 armatura di cuoio borchiato perfetta, +1 scudo piccolo di metallo perfetto), contatto 10, colto alla sprovvista 19
Attacchi:	Ascia da battaglia +7 in mischia
Danni:	Ascia da battaglia 1d8+5/x3
Attacchi speciali:	—
Qualità speciali:	Berserk, tratti dei costrutti, RD 5/argento, immunità alla magia
Tiri salvezza:	Temp +4, Rifl +0, Vol +0
Caratteristiche:	For 21, Des 10, Cos -, Int 1, Sag 11, Car 1
Abilità:	Saltare +7, Scalare +7
Talenti:	Arma Focalizzata (ascia da battaglia), Attacco Poderoso

Mezzo-golem di pietra
Costrutto Medio

Dadi Vita:	1d10 (5 pf)
Iniziativa:	+0
Velocità:	9 m (non può correre)
CA:	23 (+9 naturale, +3 armatura di cuoio borchiato perfetta, +1 scudo piccolo di metallo perfetto), contatto 10, colto alla sprovvista 23
Attacchi:	Ascia da battaglia +9 in mischia
Danni:	Ascia da battaglia 1d8+7/x3
Attacchi speciali:	Lentezza
Qualità speciali:	Tratti dei costrutti, RD 15/+1, immunità alla magia
Tiri salvezza:	Temp +4, Rifi +0, Vol +0
Caratteristiche:	For 25, Des 10, Cos -, Int 1, Sag 11, Car 1
Abilità:	Saltare +9, Scalare +9
Talenti:	Arma Focalizzata (ascia da battaglia), Attacco Poderoso

Clima/Terreno:	Qualsiasi terreno e sotterraneo
Organizzazione:	Solitario, coppia o squadra (5-20)
Grado di Sfida:	4
Tesoro:	Standard (le creature di esempio hanno tutte armature di cuoio borchiato perfette, scudi piccoli di metallo perfetti e asce da battaglia)
Allineamento:	Lo stesso del personaggio (se tutti i tiri salvezza sulla Volontà sono effettuati con successo) o sempre neutrale malvagio (nel caso qualsiasi tiro salvezza sulla Volontà fallisse)
Avanzamento:	Per classe del personaggio (guerriero)

pre neutrale malvagio (nel caso dovesse fallire un tiro salvezza sulla Volontà).

Avanzamento: Per classe del personaggio.

COMBATTIMENTO

Un mezzo-golem combatte come il personaggio da cui è stato generato. I mezzo-golem di solito sono combattenti diretti e non maliziosi che si affidano alla loro grande forza per sopravvivere. Raramente sfruttano il lavoro di squadra o la collaborazione, persino quando sono riuniti in bande.

Tratti dei costrutti: Un mezzo-golem è immune a effetti di influenza mentale, veleni, sonno, paralisi, stordimento, malattie, effetti mortali, effetti necromantici e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra, a meno che non funzioni anche sugli oggetti. La creatura non è sogget-

Mezzo-golem di argilla
Costrutto Medio

Dadi Vita:	1d10 (5 pf)
Iniziativa:	+0
Velocità:	9 m (non può correre)
CA:	21 (+7 naturale, +3 armatura di cuoio borchiato perfetta, +1 scudo piccolo di metallo perfetto), contatto 10, colto alla sprovvista 21
Attacchi:	Ascia da battaglia +8 in mischia
Danni:	Ascia da battaglia 1d8+6/x3
Attacchi speciali:	Ferimento
Qualità speciali:	Berserk, tratti dei costrutti, RD 10/argento, velocità, immune ad armi perforanti e taglienti, immunità alla magia
Tiri salvezza:	Temp +4, Rifl +0, Vol +0
Caratteristiche:	For 23, Des 10, Cos -, Int 1, Sag 11, Car 1
Abilità:	Saltare +8, Scalare +8
Talenti:	Arma Focalizzata (ascia da battaglia), Attacco Poderoso

Mezzo-golem di ferro
Costrutto Medio

Dadi Vita:	1d10 (5 pf)
Iniziativa:	-1
Velocità:	9 m (non può correre)
CA:	25 (-1 Des, +11 naturale, +3 armatura di cuoio borchiato perfetta, +1 scudo piccolo di metallo perfetto), contatto 10, colto alla sprovvista 25
Attacchi:	Ascia da battaglia +10 in mischia
Danni:	Ascia da battaglia 1d8+8/x3
Attacchi speciali:	Arma a soffio
Qualità speciali:	Tratti dei costrutti, RD 25/+2, immunità alla magia, vulnerabilità alla ruggine
Tiri salvezza:	Temp +4, Rifl +0, Vol +0
Caratteristiche:	For 27, Des 10, Cos -, Int 1, Sag 11, Car 1
Abilità:	Saltare +10, Scalare +10
Talenti:	Arma Focalizzata (ascia da battaglia), Attacco Poderoso

ta a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchi di caratteristica, risucchi di energia o morte per danno massiccio. Non può guarire se stesso ma può essere curato mediante riparazione. Non può essere rianimato né resuscitato. Un mezzo-golem ha scurovisione (raggio di azione 18 di metri).

Immunità alla magia (Str): I mezzo-golem resistono completamente a tutti gli effetti magici e soprannaturali, tranne che per quanto indicato nelle appropriate descrizioni dei golem (vedi *Manuale dei Mostri*).

PERSONAGGI MEZZO-GOLEM

I personaggi mezzo-golem sono rifiutati dalla società, quindi cercano vendetta nei confronti del mondo che li circonda oppure si ritirano da esso. Quelli che cercano vendetta

generalmente diventano guerrieri o ladri. Quelli che si ritirano dal mondo diventano barbari, ranger o druidi. Alcuni diventano, o rimangono, chierici malvagi.

ESEMPI DI MEZZO-GOLEM

Qui vengono forniti esempi di quattro mezzo-golem, di cui ciascuno usa come personaggio un mezzorco guerriero di 1° livello che ha fallito un tiro salvezza (vedi "Il pericolo").

Un mezzo-golem ha l'aspetto di una bizzarra e orribile fusione tra un golem e il personaggio che era una volta. I materiali dei suoi arti da golem si intrecciano e penetrano attraverso la carne, come l'edera che cresce su un edificio o un albero. In molti casi, la carne di un mezzo-golem è coperta da orrende cicatrici e ha il colore grigio pallido della morte. I mezzo-golem parlano qualsiasi linguaggio parlassero prima della trasformazione, ma le loro voci sono aspre e strozzate.

MEZZO-GOLEM DI CARNE

Un mezzo-golem di carne è un'anima torturata i cui arti di rimpianto sono stati rubati ai morti. Gli arti sostitutivi dei golem di carne sono cuciti in modo rozzo al loro corpo e potrebbero avere un colore di pelle o una consistenza diversi dal resto della pelle del personaggio.

Berserk (Str): Un mezzo-golem di carne che subisce danni in combattimento cade in preda a un'ira berserk nel round successivo, attaccando selvaggiamente fino a che lui o il suo avversario non sono morti. Ottiene Forza +4, Costituzione +4 e CA -2. Un mezzo-golem di carne non può porre fine volontariamente al proprio stato berserk. Se il mezzo-golem di carne è un barbaro, i bonus e le penalità si sommano al privilegio di classe dell'ira del barbaro.

Costruzione

I pezzi di un golem di carne devono provenire da cadaveri della stessa taglia e tipo del ricevente (ad esempio, un personaggio umanoide Medio non può usare arti di animali Piccoli). Gli arti non devono essere imputriditi in modo significativo. La "costruzione" dell'arto richiede una prova effettuata con successo di Artigianato (lavorare pellami) o Guarire (CD 20).

I rituali costano 10.000 mo e 200 PE e richiedono *costruzione/cerca* e *forza straordinaria*. Attaccare l'arto richiede la capacità di lanciare incantesimi arcani di 6° livello.

MEZZO-GOLEM DI ARGILLA

Un mezzo-golem di argilla ha una muscolatura grottescamente distorta, come un torace sproporzionato, braccia attaccate con spessi nodi di muscoli alla spalla, dita tozze o braccia che pendono quasi fino a terra. I lineamenti spesso appaiono parzialmente fusi. Di solito sgocciola pezzi di argilla e la sua melmosa "carne" sostitutiva ricopre le sue armi.

Berserk (Str): Un mezzo-golem di argilla che subisce danni in combattimento cade in preda a un'ira berserk nel

round successivo, attaccando selvaggiamente fino a che lui o il suo avversario non sono morti. Ottiene Forza +4, Costituzione +4 e CA -2. Un mezzo-golem di argilla non può porre fine volontariamente al proprio stato berserk. Se il mezzo-golem di argilla è un barbaro, i bonus e le penalità si sommano al privilegio di classe dell'ira del barbaro.

Ferimento (Str): I danni che infligge un mezzo-golem di argilla non guariscono naturalmente. Solo un incantesimo di 6° livello o superiore con il descrittore "guarigione" (come *guarigione*) può ripristinarli.

Velocità (Sop): Dopo essere stato coinvolto in almeno 1 round di combattimento in un certo giorno, un mezzo-golem di argilla può usare *velocità* su di sé una volta durante quel giorno come azione gratuita. L'effetto dura 3 round e per il resto è come l'incantesimo omonimo.

Immunità ad armi perforanti e taglienti (Str):

Le armi taglienti e perforanti, che siano normali o magiche, non infliggono danni a un mezzo-golem di argilla.

Costruzione

Un arto di argilla deve essere scolpito da un singolo blocco di argilla del peso di almeno 45 kg. Lo scolpire richiede una prova effettuata con successo di Artigianato (scultura) o Professione (muratore) (CD 20). I rituali costano 12.000 mo e 240 PE e richiedono *animare oggetti* e *costruzione/cerca*. Attaccare l'arto richiede la capacità di lanciare incantesimi divini di 6° livello.

MEZZO-GOLEM DI PIETRA

Un mezzo-golem di pietra trascina pesanti arti di pietra grezzamente cesellata, secondo lo stile che più piace al creatore. Ad esempio, uno potrebbe sembrare dotato di armatura, avere un particolare simbolo inciso su di esso, o avere disegni lavorati su di esso. Gli arti possono essere di diversi tipi di pietra.

Lentezza (Sop): Un golem di pietra può usare *lentezza* come azione gratuita una volta ogni 2 round. L'effetto ha un raggio di azione di 3 metri e una durata di 7 round, e richiede un tiro salvezza sulla Volontà (CD 13) effettuato con successo per essere negato. Per il resto la capacità funziona come l'incantesimo omonimo.

Costruzione

Un arto di pietra deve essere scolpito da un singolo blocco di pietra del peso di almeno 135 kg. Lo scolpire richiede una prova effettuata con successo di Artigianato (lavorare pietra) (CD 20). I rituali costano 16.000 mo e 320 PE e richiedono *costruzione/cerca* e *pietra in carne*. Attaccare l'arto richiede la capacità di lanciare incantesimi arcani di 6° livello.

MEZZO-GOLEM DI FERRO

Gli arti di un mezzo-golem di ferro sembrano imbullonati o inchiodati alla carne. Placche di ferro irregolari e casuali uniscono la carne e gli arti di metallo. Gli arti possono ave-



re qualsiasi forma, proprio come quelli di un mezzo-golem di pietra, anche se di solito sembrano corazzati. Sono molto più levigati di quelli di un mezzo-golem di pietra.

Arma a soffio (Sop): Come azione gratuita, un mezzo-golem di ferro può emettere una nube di gas velenoso dagli arti in un cono di 3 metri direttamente di fronte ad esso. La nube dura 1 round, e gli arti possono emettere un'altra nube ogni 1d4+1 round. I danni iniziali sono 1d4 danni alla Costituzione e i danni secondari sono la morte. Un tiro salvezza sulla Tempria (CD 10 + metà dei DV del mezzo-golem di ferro + modificatore di Costituzione del mezzo-golem di ferro) nega entrambi gli effetti.

Vulnerabilità alla ruggine (Str): Un mezzo-golem di ferro è soggetto ad attacchi basati sulla ruggine, come quelli del rugginofago o di un incantesimo *stretta corrosiva*.

Costruzione

Un arto di ferro viene modellato da 22,5 kg di ferro puro. Lo scolpire richiede una prova effettuata con successo di Artigianato (fabbricare armature) o Artigianato (fabbricare armi) (CD 20). I rituali costano 20.000 mo e 400 PE e richiedono *costrizione/cerca e nube mortale*. Attaccare l'arto richiede la capacità di lanciare incantesimi arcani di 6° livello.

MOSTRO LEGGENDARIO

Un mostro leggendario è una creatura scelta da una divinità per portare a termine un compito assegnato. La creatura viene infusa di capacità divine e una grande forza per meglio realizzare il proprio scopo. Un mostro leggendario è una creatura unica e viene considerato un archetipo per le creature della stessa specie. Queste creature potenziate divinamente sono spesso poste a guardia di artefatti o portali planari.

I mostri leggendari sono creature decisamente pericolose. Sono più forti, più robuste e più feroci dei loro simili che si incontrano normalmente. Molti hanno potenti forme di attacco e qualità speciali che li contraddistinguono per essere stati toccati da forze divine. Raramente si incontrano i mostri leggendari per caso. Si allontanano dalle loro tane solo quando si recano in missione divina oppure quando esigono vendetta da quanti minacciano la loro missione divina.

GENERARE UN MOSTRO LEGGENDARIO

"Mostro leggendario" è un archetipo che può essere applicato a qualsiasi animale, bestia, bestia magica o umanoide mostruoso (a cui ci si riferirà d'ora in avanti come "creatura base"). Il tipo della creatura cambia in esterno, anche se il piano di origine del mostro leggendario è il Piano Materiale. Ha tutti gli attributi della creatura base tranne che per quanto qui indicato.

Dadi Vita: Tutti i Dadi Vita della creatura base aumentano a d8 (se inferiori a d8, altrimenti gli stessi della creatura base).

Velocità: La stessa della creatura base.

CA: Il bonus di armatura naturale creatura base aumenta di +5.



MC

Attacchi: Gli stessi della creatura base.

Danni: Gli stessi della creatura base o come indicato nella tabella sottostante, quale dei due è maggiore.

Taglia	Schianto	Morso	Artiglio	Incornata
Piccolissima	1	1	—	—
Minuta	1d2	1d2	1	—
Minuscola	1d3	1d3	1d2	1
Piccola	1d4	1d4	1d3	1d2
Media	1d6	1d6	1d4	1d3
Grande	1d8	1d8	1d6	1d4
Enorme	2d6	2d6	2d4	1d6
Mastodontica	2d8	2d8	2d6	1d8
Colossale	4d6	4d6	2d8	2d6

Attacchi speciali: Un mostro leggendario mantiene le capacità straordinarie, soprannaturali e magiche della creatura base. Inoltre, ottiene uno dei seguenti attacchi speciali.

Arma a soffio (Sop): Ogni 1d4 round, il mostro leggendario può usare un'arma a soffio (cono di 4,5 metri, 3d6 danni). Scegliere uno dei seguenti tipi di energia: acido, fuoco, elettricità o freddo. Un bersaglio può effettuare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 10 + metà dei DV del mostro leggendario + modificatore di Costituzione del mostro leggendario) per dimezzare i danni.

Presenza terrificante (Str): Quando un mostro leggendario produce un suono molto forte (un ruggito, un grugnito o un altro suono appropriato alla sua forma), ispira terrore in tutte le creature entro 6 metri che hanno meno Dadi Vita o livelli di lui. Ogni avversario potenzialmente influenzato

deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + metà dei DV del mostro leggendario + modificatore di Carisma del mostro leggendario) o diventare scosso: una condizione che dura fino a che l'avversario non esce dal raggio di azione. Un tiro salvezza effettuato con successo lascia quell'avversario immune alla presenza terrificante di quel mostro leggendario per 24 ore.

Veleno (Str): Un mostro leggendario rilascia veleno con ogni attacco col morso compiuto con successo. Un bersaglio che effettua con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + metà dei DV del mostro leggendario + modificatore di Costituzione del mostro leggendario) non subisce danni da veleno da quel particolare attacco. I danni iniziali e secondari sono gli stessi: 1d6 danni alla Forza.

Sangue impetuoso (Sop): Scegliere se il mostro leggendario ha acido, fuoco o elettricità nel suo sangue. Ogni volta che alla creatura vengono inflitti danni con un attacco perforante o tagliente, il suo sangue spruzza fuori in un cono di 1,5 metri, che infligge 1d4 danni del tipo di energia selezionato a tutto ciò che si trova entro il raggio di azione (senza tiro salvezza). Un mostro leggendario non viene danneggiato dal proprio sangue.

Incantesimi: Il mostro leggendario lancia incantesimi divini dalla lista del chierico e dai domini di Forza, Guerra e Protezione come un chierico di 5° livello (CD del tiro salvezza 10 + livello dell'incantesimo + modificatore di Saggezza del mostro leggendario). Non ottiene slot di incantesimo di dominio extra per questi domini come farebbe un chierico.

Qualità speciali: Un mostro leggendario mantiene le capacità straordinarie, soprannaturali e magiche della creatura base. Inoltre, ottiene due delle seguenti qualità speciali.

Riduzione del danno (Sop): 10/+1.
Attributi potenziati (Str): La CD del tiro salvezza per ognuno degli attacchi speciali, incantesimi e capacità magiche del mostro leggendario aumenta di +4.

Guarigione rapida (Str): Un mostro leggendario recupera i punti ferita persi al ritmo di 5 per round. La guarigione rapida non ripristina i punti ferita persi per fame, sete o soffocamento, e non permette al mostro leggendario di far ricrescere o di riattaccare parti del corpo perse.

Danni maggiori (Str): I dadi per i danni degli attacchi naturali della creatura aumentano di un tipo di dado, come indicato nella tabella sottostante.

Vecchi Danni	Nuovi Danni
—	1
1	1d2
1d2	1d3
1d3	1d4
1d4	1d6
1d6	1d8
1d8	2d6

Velocità (Sop): La creatura ha una velocità soprannaturale. Può compiere un'azione parziale extra ogni round, come se soggetta a un incantesimo *velocità*.

Immunità (Str): La creatura è immune a due dei seguenti effetti: acido, elettricità, paura, veleni, metamorfosi o effetti di influenza mentale.

Pelle riflettente (Sop): La creatura ha una brillantezza argentea sulla pelle ed è costantemente protetta da un effetto di *riflettere incantesimo*.

Ricrescere arti (Str): Se la creatura perde un arto, la testa o una parte del corpo, ne ricresce una nuova in 1 round. Un

mostro leggendario con questa capacità non può essere ucciso con la capacità di mozzare la testa di un'arma vorpal.

Vedere nell'oscurità (Sop): La creatura può vedere perfettamente nell'oscurità di qualsiasi genere, anche quella creata da incantesimi di oscurità profonda.

Resistenza agli incantesimi (Sop): La creatura ha resistenza agli incantesimi pari a 10 + metà dei Dadi Vita del mostro leggendario.

Sottotipo (Str): La creatura ha uno dei seguenti sottotipi: freddo o fuoco.

Tiri salvezza: Ognuno dei tiri salvezza base della creatura base aumenta di +3.

Caratteristiche: Aumentano dalla creatura base come segue: For +10, Des +6, Cos +10, Int +2, Sag +2, Car +4.

Abilità: Un mostro leggendario ha punti abilità come la creatura base, modificati secondo il suo punteggio di Intelligenza aumentato. Le sue abilità di classe sono le stesse della creatura base.

Talenti: Un mostro leggendario ottiene Iniziativa Migliorata e Multiattacco come talenti bonus.

- Clima/Terreno:** Lo stesso della creatura base.
- Organizzazione:** La stessa della creatura base.
- Grado di Sfida:** Lo stesso della creatura base +2.
- Tesoro:** Lo stesso della creatura base.
- Allineamento:** Lo stesso della creatura base.
- Avanzamento:** Lo stesso della creatura base.

Esempio di mostro leggendario

Questo è un esempio di mostro leggendario che usa un minotauro come creatura base.

- Minotauro leggendario**
- Esterno Grande**
- Dadi Vita:** 6d8+42 (69 pf)
- Iniziativa:** +7
- Velocità:** 12 m, volare 9 m (scarsa)
- CA:** 22 (-1 taglia, +3 Des, +10 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 22
- Attacchi:** Incornata +14 in mischia, o ascia grande Enorme +14/+9 in mischia e incornata +12 in mischia
- Danni:** Incornata 1d8+13 (primaria), ascia grande Enorme 2d8+13/x3, incornata 1d8+4 (secondaria)
- Faccia/Portata:** 1,5 m per 1,5 m/3 m
- Attacchi speciali:** Arma a soffio (cono di fuoco di 4,5 m), caricare 4d6+13
- Qualità speciali:** Scurovisione 18 m, RD 10/+1, immunità, astuzia innata, tratti degli esterni, olfatto acuto
- Tiri salvezza:** Temp +14, Rifl +11, Vol +9
- Caratteristiche:** For 29, Des 16, Cos 25, Int 9, Sag 12, Car 10
- Abilità:** Ascoltare +11, Cercare +7, Intimidire +6, Osservare +11, Saltare +13
- Talenti:** Attacco Poderoso, Iniziativa Migliorata (B), Multiattacco (B), Tempra Possente

- Clima/Terreno:** Qualsiasi sotterraneo
- Organizzazione:** Solitario, coppia o banda (3-4)
- Grado di Sfida:** 6
- Tesoro:** Doppio dello standard
- Allineamento:** Generalmente caotico malvagio
- Avanzamento:** Per classe del personaggio

Arma a soffio (Sop): Ogni 1d4 round, il minotauro leggendario può soffiare un cono di fuoco di 4,5 metri, che in-

fligge 3d6 danni da fuoco (Riflessi CD 20 dimezza).

Caricare (Str): Un minotauro leggendario di solito inizia uno scontro con una carica contro un avversario, abbassando la testa per mettere in gioco le sue possenti corna. In aggiunta ai normali benefici e pericoli di una carica, questo permette alla creatura di compiere un singolo attacco di incornata che infligge 4d6+13 danni.

Immunità (Str): Un minotauro leggendario è immune all'acido e agli effetti di influenza mentale.

Astuzia innata (Str): Sebbene un minotauro leggendario non sia particolarmente intelligente, possiede un'astuzia e una capacità di logica innata. Questo lo rende immune a incantesimi *labirinto*, evita che possa mai perdersi e lo rende capace di seguire le tracce dei nemici. Inoltre, la creatura non viene mai colta alla sprovvista.

Tratti degli esterni: Un minotauro leggendario ha scurovisione (raggio di azione di 18 metri). Non può essere rianimato né resuscitato.

Olfatto acuto (Str): Un minotauro leggendario può individuare nemici che si avvicinano, scovare nemici nascosti e seguire le tracce grazie al senso dell'olfatto.

PRIGIONIERO

Un prigioniero è una creatura vivente che è sotto il controllo di un raggamoffyn. Il raggamoffyn ha accesso ai ricordi del suo ospite e attinge alle esperienze del suo ospite. Il prigioniero mangia, parla e vive tutto sotto il comando del suo padrone raggamoffyn.

I prigionieri parlano il Comune e tutti i linguaggi che parla la creatura base.

GENERARE UNA CREATURA PRIGIONIERA

"Prigioniero" è un archetipo che può essere applicato a un gigante, umanoide, umanoide mostruoso, animale, bestia o parassita (d'ora in avanti conosciuto come "creatura base") che sia della stessa taglia o più piccolo del raggamoffyn dominante. Il tipo della creatura cambia in costruito. Le statistiche e le capacità speciali sia del raggamoffyn che della creatura base vengono modificate come indicato qui.

Dadi Vita: Un prigioniero mantiene separati i punti ferita totali per ognuna delle sue due parti.

Iniziativa: La stessa del raggamoffyn.

Velocità: La stessa della creatura base.

CA: Utilizzare il bonus di armatura naturale del raggamoffyn o quello della creatura base (se ne ha uno), quale dei due è maggiore.

Attacchi: Gli stessi della creatura base, modificati secondo i nuovi modificatori di caratteristica.

Danni: Gli stessi della creatura base.

Attacchi speciali: Il raggamoffyn ottiene il controllo su tutti gli attacchi speciali che la creatura base possiede, compresi gli incantesimi e le capacità magiche. Gli attacchi speciali di avviluppare e afferrare migliorato del raggamoffyn non sono disponibili mentre controlla l'ospite.

Qualità speciali: Sia il raggamoffyn che la creatura base mantengono tutte le qualità speciali che avevano prima.

Tratti dei costrutti: Un prigioniero è immune a effetti di influenza mentale, veleni, sonno, paralisi, stordimento, malattie, effetti mortali, effetti necromantici e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra, a meno che non funzioni anche sugli oggetti. La creatura non è soggetta a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchi di caratteristica, risucchi di energia o morte

per danno massiccio. La porzione di raggamoffyn non può guarire se stessa ma può essere curata mediante riparazione; la porzione di creatura base guarisce normalmente. Non può essere rianimato né resuscitato. Un prigioniero ha scurovisione (raggio di azione di 18 metri).

Sensi (Str): il raggamoffyn vede e sente tutto ciò che è in grado di vedere e sentire la creatura base.

Danni condivisi (Str): Un attacco contro un prigioniero infligge metà dei danni al raggamoffyn e metà alla creatura dominata.

Tiri salvezza: Un prigioniero usa i tiri salvezza base sulla Tempra, sui Riflessi e sulla Volontà del raggamoffyn.

Caratteristiche: Un prigioniero usa i punteggi di Costituzione, di Intelligenza e di Carisma della creatura base e i punteggi di Forza, Destrezza e Saggezza del raggamoffyn.

Abilità: Le stesse della creatura base.

Talenti: Gli stessi della creatura base.

Clima/Terreno: Lo stesso del raggamoffyn.

Organizzazione: Solitario, coppia o banda (3-4).

Grado di Sfida: Lo stesso della creatura base +2.

Tesoro: Standard.

Allineamento: Lo stesso del raggamoffyn.

Avanzamento: Lo stesso della creatura base.

Esempio di prigioniero

Questo è un esempio di prigioniero che usa un bugbear come creatura base insieme a un raggamoffyn comune.

Bugbear/raggamoffyn comune prigioniero Costrutto Medio (Goblinoide)

Dadi Vita: Raggamoffyn 3d10 (16 pf) e bugbear 3d8+3 (16 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 9 m



CA: 20 (+2 Des, +5 naturale, +2 cuoio, +1 scudo piccolo di legno), contatto 12, colto alla sprovvista 18

Attacchi: Morning star +4 in mischia, o giavellotto +4 a distanza

Danni: Morning star 1d8+2, giavellotto 1d6+2

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

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, tratti dei costrutti, sensi, danni condivisi

Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +3, Vol +3

Caratteristiche: For 14, Des 15, Cos 13, Int 10, Sag 15, Car 9

Abilità: Ascoltare +5, Muoversi Silenziosamente +7, Nascondersi +4, Osservare +5, Scalare +2

Talenti: Sensi Acuti

Clima/Terreno: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario, coppia o banda (3-4)

Grado di Sfida: 4

Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: Per classe del personaggio

Tratti dei costrutti: Un bugbear prigioniero è immune a effetti di influenza mentale, veleni, sonno, paralisi, stordimento, malattie, effetti mortali, effetti necromantici e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra, a meno che non funzioni anche sugli oggetti. La creatura non è soggetta a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchi di caratteristica, risucchi di energia o morte per danno massiccio. La componente di raggamoffyn comune non può guarire se stessa ma può essere curata mediante riparazione; la componente di bugbear guarisce normalmente. Non può essere rianimato né resuscitato. Un bugbear prigioniero ha scurovisione (raggio di azione di 18 metri).

Sensi: Entrambe le componenti del bugbear prigioniero vedono e sentono tutto ciò che è in grado di vedere e sentire il bugbear.

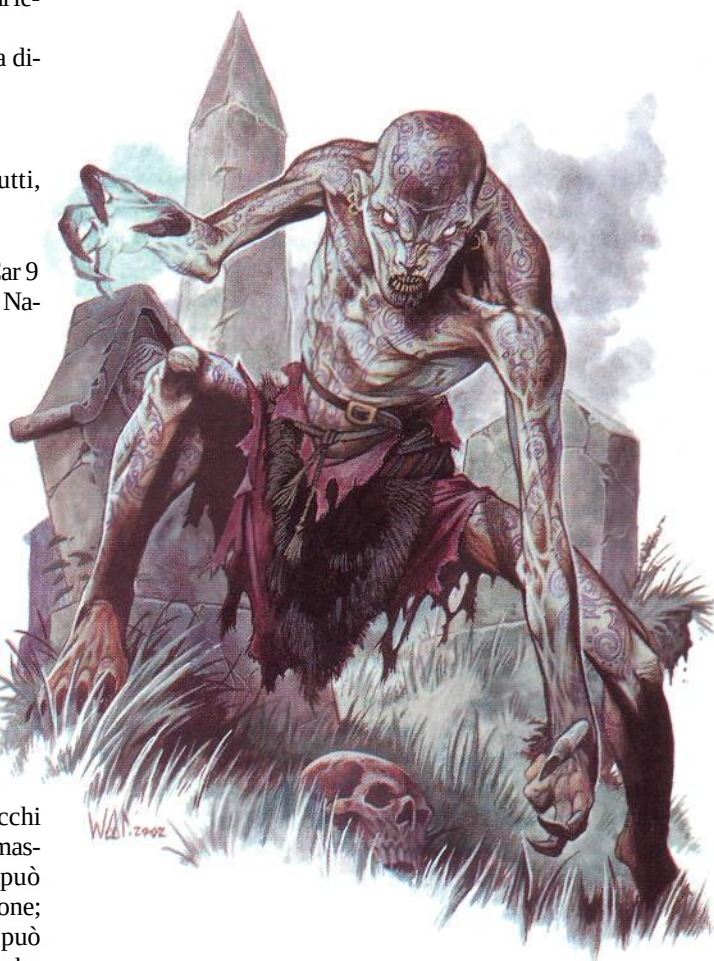
Danni condivisi (Str): Un attacco contro un bugbear prigioniero infligge metà dei danni (arrotondati per difetto) al raggamoffyn e metà (arrotondati per eccesso) al bugbear.

STREGATO

Le creature stregate sono creature non morte che sono state potenziate e fortificate con metodi arcani. Il non morto ottiene la capacità di lanciare incantesimi, può resistere all'essere scacciato e diventa più difficile da attaccare in mischia. Questo procedimento giova ai non morti dotati di intelletto, siccome i non morti intelligenti possono scaricare i loro incantesimi in modo tattico.

Il segno esteriore che una creatura non morta è stata stregata è il suo corpo coperto di rune. Le rune sono incise nelle ossa dei non morti scheletrici o tatuate sulla carne putrescente degli altri non morti corporei. Queste rune potrebbero non essere subito evidenti per un osservatore, avendo l'aspetto di crepe nelle ossa o rughe sulla pelle.

Le creature stregate possono essere create solo da un mago o da uno stregone di livello sufficiente a lanciare gli incantesimi da infondere nel corpo del non morto. Il processo di creazione di una creatura stregata richiede la spesa di 1.000 mo per i materiali da incisione o da tatuaggio insieme a 500 PE per ogni punto di Saggezza che la creatura non



morta possiede. I non morti che sono incantatori possono stregare se stessi.

GENERARE UNA CREATURA STREGATA

"Stregato" è un archetipo che può essere applicato a qualsiasi non morto corporeo (a cui ci si riferirà d'ora in avanti come "creatura base"). L'archetipo usa tutte le statistiche e le capacità speciali della creatura base tranne che per quanto qui indicato.

Attacchi speciali: Una creatura stregata mantiene tutti gli attacchi speciali della creatura base e ottiene il seguente attacco speciale.

Capacità magiche: Una creatura stregata con un punteggio di Saggezza di 10 o superiore può essere infusa di capacità magiche. Tutti gli incantesimi selezionati devono essere delle scuole di Evocazione, Invocazione o Necromanzia. Queste capacità vengono usate come se gli incantesimi fossero lanciati da uno stregone dello stesso livello del numero di Dadi Vita che possiede la creatura stregata.

Saggezza	Esempio di non morto	Incantesimi conosciuti	Volte al giorno
10	Scheletro, zombi	2 di 1° livello	4
11-12	Bodak	più 2 di 2° livello	4/4
13-14	Ghast, ghoul, wight	più 2 di 3° livello	4/4/2
15-16	Divoratore	più 2 di 4° livello	4/4/2/2
17-18	Lich	più 2 di 5° livello	4/4/2/2/2
19 o più	Ombra notturna	più 1 di 6° livello	4/4/2/2/2/1

Incantesimi conosciuti è il numero di diversi incantesimi a cui la creatura ha accesso come capacità magiche. Una creatura con un punteggio di Saggezza maggiore di 10 ottiene

gli incantesimi dalla riga nella tabella corrispondente al suo punteggio di Saggezza, e gli incantesimi di tutte le righe sopra a quella.

Volte al giorno è il numero di volte al giorno che la creatura può usare le capacità magiche di un certo livello. Il creatore della creatura deve decidere come distribuire gli incantesimi conosciuti. Dopo averlo determinato per una particolare capacità, non può più essere cambiata. Ad esempio, la creatura stregata esemplificata di seguito ha *dardo incantato* e *foschia occultante* come capacità magiche di 1° livello. Può usare *dardo incantato* tre volte al giorno e *foschia occultante* una volta al giorno. Il creatore dopo non può cambiare né gli incantesimi né il numero di volte al giorno per cui possono essere usati.

Qualità speciali: Una creatura stregata mantiene tutte le qualità speciali della creatura base e ottiene le seguenti qualità speciali.

Riduzione del danno: Una creatura stregata con 1-3 DV non ha riduzione del danno. Una con 4-7 DV ha RD 5/+1; una con 8-11 DV ha RD 5/+2 e una con 12 o più DV ha RD 10/+3.

Resistenza agli incantesimi: Una creatura stregata ha una resistenza agli incantesimi pari a 15 + il bonus di Carisma della creatura base.

Resistenza allo scacciare (Str): Una creatura stregata ha resistenza allo scacciare +2. Questo valore va aggiunto alla resistenza allo scacciare della creatura base (se ne ha una).

Se la creatura base ha già una o più di queste qualità speciali, utilizzare il valore migliore.

Tiri salvezza: Gli stessi della creatura base +2.

Caratteristiche: Le stesse della creatura base.

Abilità: Le stesse della creatura base.

Talenti: Gli stessi della creatura base.

Clima/Terreno: Lo stesso della creatura base.

Organizzazione: La stessa della creatura base.

Grado di Sfida: Lo stesso della creatura base +1.

Tesoro: Lo stesso della creatura base.

Allineamento: Lo stesso della creatura base.

Avanzamento: Lo stesso della creatura base.

Esempio di creatura stregata

Ghast stregato

Non morto Medio

Dadi Vita: 4d12 (26 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 9 m

CA: 16 (+2 Des, +4 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 14

Attacchi: Morso +4 in mischia e 2 artigli +1 in mischia

Danni: Morso 1d8+1 più paralisi, artiglio 1d4 più paralisi

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

Attacchi speciali: Paralisi, fetore, capacità magiche

Qualità speciali: Creare prole, RD 5/+1, RI 18, resistenza allo scacciare +4, tratti dei non morti

Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +5, Vol +8

Caratteristiche: For 13, Des 15, Cos -, Int 13, Sag 14, Car 16

Abilità: Artista della Fuga +8, Ascoltare +8, Cercare +6, Muoversi Silenziosamente +7, Nascondersi +8, Orientamento +3, Osservare +8, Saltare +6, Scalare +6

Talenti: Arma Preferita (morso), Multiattacco

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno o sotterraneo

Organizzazione: Solitario, coppia, banda (3-4) o branco (3-

4 più 7-12 ghoul)

Grado di Sfida: 4

Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 5-6 DV (Medio)

Paralisi (Str): Chiunque venga colpito da un attacco col morso o con gli artigli di un ghast stregato deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 15) o essere paralizzato per 1d6+4 minuti. Anche gli elfi sono vulnerabili a questa paralisi.

Fetore (Str): La puzza di morte e corruzione che circonda queste creature è nauseante. Ogni creatura entro 3 metri deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 15) o essere rovinata dalla nausea, subendo una penalità di circostanza di -2 a tutti i tiri per colpire, tiri salvezza e prove di abilità per 1d6+4 minuti.

Capacità magiche: 3 volte al giorno - *dardo incantato*, *oscurità*; 1 volta al giorno - *foschia occultante*, *freccia acida di Melf*, *freccia infuocata*, *tocco del vampiro*. 4° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 17 + livello dell'incantesimo.

Creare prole (Sop): Le vittime umanoidi di un ghast stregato che non vengono divorate dalla creatura si rianmano come ghast (non ghast stregati) in 1d4 giorni.

Resistenza allo scacciare (Str): Un ghast stregato viene considerato un non morto con 8 Dadi Vita ai fini dei tentativi di scacciare, intimidire, comandare e rafforzare.

Tratti dei non morti: Un ghast stregato è immune a effetti di influenza mentale, veleni, sonno, paralisi, stordimento, malattie, effetti mortali, effetti necromantici e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra a meno che non funzioni sugli oggetti. Non è soggetto a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchi di caratteristica, risucchi di energia o morte per danno massiccio. Un ghast stregato non può essere rianimato e la resurrezione funziona solo se è consenziente. La creatura ha scurovisione (raggio di azione di 18 metri).

TAURINO

Una creatura taurina è un ibrido che possiede la testa, le braccia e il torso superiore di un umanoide, e le gambe e la parte inferiore del corpo di un animale, bestia o parassita. Alcuni sono creati come risultato di esperimenti magici o come punizione divina per aver deluso le loro divinità. Le creature taurine della stessa specie formano una razza unica con una cultura, un linguaggio e una religione propri. Le creature taurine non vanno confuse con gli ibridi umanoide/creatura dotati di due gambe quali il minotauro o il satiro, che hanno tratti diversi rispetto alle loro apparenti creature componenti.

Le creature taurine parlano i linguaggi di entrambe le loro creature componenti, così come qualsiasi linguaggio che abbiano sviluppato come popolo.

GENERARE UNA CREATURA TAURINA

"Taurino" è un archetipo che combina due creature in una creatura ibrida. L'archetipo può essere applicato a qualsiasi umanoide corporeo di taglia Piccola o Media (a cui ci si riferirà d'ora in avanti come "umanoide base") e a qualsiasi animale, bestia o parassita corporeo di taglia Media o Grande con almeno quattro zampe (a cui ci si riferirà d'ora in avanti come "creatura base"). Il tipo di una creatura taurina cambia in umanoide mostruoso. Per il resto usa tutti gli at-

tributi e le capacità speciali della creatura base tranne che per quanto qui indicato.

Taglia: La stessa della creatura base.

Dadi Vita: Sommare i Dadi Vita dell'umanoide base e della creatura base per ottenere i Dadi Vita della creatura taurina, ognuno dei quali cambia a d8. Un umanoide che normalmente ha una classe invece di 1 DV conta come una creatura con 1 DV

CA: Una creatura taurina ha il bonus di armatura naturale della creatura base o dell'umanoide base, quale dei due è migliore.

Attacchi e danni: Una creatura taurina mantiene le armi naturali e i danni base dell'umanoide base e della creatura base, purché la forma fisica della creatura taurina sia in grado di compiere quegli attacchi. L'assenza della testa della creatura base risulta sempre nella perdita dell'attacco col morso della creatura base. Se la creatura perde il suo attacco primario in questo modo, tutti i suoi attacchi naturali rimanenti sono comunque secondari. Una creatura taurina ha il bonus di attacco base di un umanoide mostruoso con i Dadi Vita totali non di classe della creatura taurina.

Attacchi speciali: Una creatura taurina mantiene gli attacchi speciali dell'umanoide base e della creatura base, purché la creatura taurina sia in grado di compiere quell'attacco. L'assenza della testa della creatura base risulta sempre nella perdita dell'arma a soffio o dell'attacco con lo sguardo della creatura base.

Qualità speciali: Una creatura taurina mantiene le qualità speciali sia dell'umanoide base che della creatura base.

Tiri salvezza: Per ogni tiro salvezza, utilizzare il tiro salvezza base per la creatura base o per l'umanoide base, quale dei due è maggiore.

Caratteristiche: Una creatura taurina usa i punteggi di

Intelligenza, Saggezza e Carisma dell'umanoide base, e usa i punteggi di Forza, Destrezza e Costituzione della creatura base.

Abilità: Una creatura taurina acquisisce punti abilità come un umanoide mostruoso con i suoi Dadi Vita non di classe. Considerare le abilità dall'elenco della creatura base e dall'elenco dell'umanoide base come abilità di classe. Se la creatura ha una classe, acquisisce punti abilità per i livelli di classe normalmente.

Talenti: Una creatura taurina ottiene i talenti come un umanoide mostruoso con i suoi Dadi Vita non di classe. Preferisce i talenti della creatura base e dell'umanoide base.

Clima/Terreno: Lo stesso dell'umanoide base o della creatura base, quale dei due è più restrittivo.

Organizzazione: La stessa dell'umanoide base o della creatura base, quale dei due usa le più piccole variabili di numeri.

Grado di Sfida: Lo stesso della creatura base +1.

Tesoro: Lo stesso dell'umanoide base.

Allineamento: Lo stesso dell'umanoide base.

Avanzamento: Per classe del personaggio dell'umanoide base.

Esempio di creatura taurina

Questo è un esempio di creatura taurina che usa un grifone come creatura base e un hobgoblin combattente di 1° livello come umanoide base.

Hobgoblin-grifone taurino

Umanoide mostruoso Grande

Dadi Vita: 8d8+24 (60 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 9 m, volare 24 m (media)

CA: 18 (-1 taglia, +2 Des, +6 naturale, +1 scudo piccolo di legno), contatto 11, colto alla sprovvista 16

Attacchi: Spada lunga +11/+6 in mischia e 2 artigli +6 in mischia, o giavellotto +9 a distanza

Danni: Spada lunga 1d8+4/19-20, artiglio 2d6+2, giavellotto 1d6+4

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

Attacchi speciali: Balzo, sperone 1d6+2

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, visione crepuscolare, olfatto acuto

Tiri salvezza: Temp +11, Rifl +8, Vol +2

Caratteristiche: For 18, Des 15, Cos 16, Int 10, Sag 10, Car 10

Abilità: Ascoltare +13, Intimidire +5, Muoversi Silenziosamente +5, Osservare +12*, Saltare +13

Talenti: Sensi Acuti, Tempra Possente

Clima/Terreno: Colline e montagne temperate e calde

Organizzazione: Solitario, coppia o branco (6-10)

Grado di Sfida: 5

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente legale malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio

Balzo (Str): Se un hobgoblin-grifone taurino carica, può compiere un attacco completo (compreso un tentativo di usare gli speroni; vedi sotto) anche se si è già mosso.

Sperone (Str): Un hobgoblin-grifone taurino che balza sopra a un avversario può compiere due attacchi con gli speroni (+10 in mischia) con le zampe posteriori per 1d6+2 danni ciascuno.



Abilità: Un hobgoblin-grifone taurino riceve un bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente e di Saltare. "Riceve anche un bonus razziale di +4 alle prove di Osservare in piena luce diurna.

TITANICO

Le creature maniche vengono create come risultato di potenti magie di trasformazione insieme a forze della natura impazite. A causa della sua intelligenza limitata, una creatura titanica è incapace di percepire se stessa come essere Mastodontico e ha difficoltà ad interagire con le cose molto "più piccole" che la circondano. La trasformazione di solito lascia la creatura titanica confusa o disorientata.

Ad eccezione della taglia, le creature titaniche sembrano identiche alle creature più piccole che erano un tempo. Le creature titaniche torreggiano sopra la maggior parte delle cose viventi, variando dai 9,6 ai 19,2 metri in altezza (o in lunghezza). Pesano comunque da 14.400 kg a più di 90.000 kg.

GENERARE UNA CREATURA TITANICA

"Titanico" è un archetipo che può essere applicato a qualsiasi animale o parassita (a cui ci si riferirà d'ora in avanti come "creatura base") di taglia Media o inferiore. Usa tutte le statistiche e le capacità speciali della creatura base tranne che per quanto qui indicato.

Taglia: Aumenta a Mastodontica.

Dadi Vita: I DV aumentano a 25.

Velocità: La stessa della creatura base o 6 metri, quale delle due è maggiore. Una creatura titanica con capacità di volare ha manovrabilità maldestra.

CA: La CA di una creatura titanica è pari a 10 + modificatore di taglia della creatura (sempre -4 per una creatura Mastodontica) + modificatore di Destrezza della creatura + 20 (armatura naturale).

Attacchi: Il bonus di attacco base una creatura titanica (con qualsiasi attacco sia in grado di compiere) è 18 (25 DV x 3/4). Se la creatura base non ha attacchi fisici che infliggono danni, assegnare un attacco naturale appropriato alla creatura base.

Danni: Sostituire i valori dei danni della creatura base con i valori dei danni titanici indicati sotto.

VALORI DEI DANNI TITANICI

Morso	Artiglio	Incornata	Schianto
3d8	3d6	3d8	2d8

Faccia/Portata: La faccia/portata di una creatura titanica è 6 m per 6 m/6 m, oppure 3 m per 12 m/3 m, oppure 6 m per 12 m/3 m, in base alla forma del corpo.

Attacchi speciali: Una creatura titanica mantiene gli attacchi speciali della creatura base e ottiene anche le capacità e le modifiche descritte sotto.

Attacchi ad area (Str): Gli attacchi ad area di una creatura titanica (come la capacità di generare ragnatele di un ragno) aumenta di dimensioni fino a porzioni gigantesche. Moltiplicare l'altezza, la larghezza e la lunghezza dell'attacco ad area della creatura base per il modificatore di area in-



dicato nella Tabella: "Modificatori titanici".

Danni aumentati (Str): I danni da un attacco speciale che non sia veleno o travolgere vengono triplicati, se l'attacco infligge danni ai punti ferita.

Aumento del veleno (Str): Se la creatura base ha un attacco col veleno, aumentare i danni iniziali e secondari a 2d6. La CD del tiro salvezza per evitare il veleno di una creatura titanica è 22 + modificatore di Costituzione della creatura.

Travolgere (Str): Come azione standard durante il suo turno ad ogni round, una creatura titanica può travolgere gli avversari di taglia Enorme o inferiore. Questo attacco infligge danni pari a 3d8 + una volta e mezzo il bonus di Forza della creatura. Un avversario travolto può tentare un attacco di opportunità con una penalità di -4 o un tiro salvezza sui Riflessi (CD 22 + bonus For della creatura titanica) per dimezzare i danni.

MODIFICATORI TITANICI

Taglia della creatura base	For	Des	Cos	Modificatore di area
Piccolissima	+36	-12	+16	x12
Minuta	+36	-10	+16	x10
Minuscola	+34	-8	+16	x8
Piccola	+30	-6	+16	x6
Media	+26	-4	+14	x4

Qualità speciali: Le stesse della creatura base.

Tiri salvezza: Una creatura titanica ha un bonus ai tiri salvezza base di +14 in ogni categoria (i modificatori di caratteristica si applicano normalmente).

Caratteristiche: Forza, Destrezza e Costituzione cambiano come indicato nella Tabella: "Modificatori titanici", ma il punteggio di Destrezza non può mai essere inferiore a 10. Intelligenza, Saggezza e Carisma sono gli stessi della creatura base.

Abilità: Le stesse della creatura base, modificate in base a cambiamenti di taglia e punteggi di caratteristica.

Talenti: Una creatura titanica riceve Tempra Possente come talento bonus.

Clima/Terreno: Lo stesso della creatura base.

Organizzazione: Solitario, coppia o gruppo (3-5).

Grado di Sfida: 13 se il GS della creatura base è 1 o meno; lo stesso della creatura base +13 se il GS della creatura base è 2 o più.

Tesoro: Lo stesso della creatura base.

Allineamento: Lo stesso della creatura base.

Avanzamento: Nessuno.

Esempio di creatura titanica

Questo è un esempio di creatura titanica che usa un rospo come creatura base.

Rospo titanico

Animale Mastodontico

Dadi Vita: 25d8+20 (312 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 6 m

CA: 26 (-4 taglia, +20 naturale), contatto 6, colto alla sprovvista 26

Attacchi: Morso +27 in mischia

Danni: Morso 3d8+19

Faccia/Portata: 6 m per 6 m/6 m

Attacchi speciali: Travolgere 3d8+19

Qualità speciali: Visione crepuscolare

Tiri salvezza: Temp +24, Rifl +14, Vol +16

Caratteristiche: For 37, Des 10, Cos 27, Int 1, Sag 14, Car 4

Abilità: Ascoltare +5, Nascondersi -4, Osservare +5

Talenti: Tempra Possente (B)

Clima/Terreno: Terreni temperati e caldi e acquatici

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 13

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: -

Travolgere (Str): Come azione standard durante il suo turno ad ogni round, un rospo titanico può travolgere gli avversari di taglia Enorme o inferiore. Questo attacco infligge 3d8+19 danni contundenti. Un avversario travolto può tentare un attacco di opportunità con una penalità di -4 o un tiro salvezza sui Riflessi (CD 35) per dimezzare i danni.

APPENDICE DI CONVERSIONE AL REGOLAMENTO 3.5

Le statistiche qui riportate indicano i cambiamenti da apportare per aggiornare le creature del volume alla versione 3.5. Non sono le statistiche complete dei mostri.

Mostro: Tipo (Sottotipo); Spazio/Portata; Riduzione del danno; Abilità; Talenti; Modificatore di livello; Note. Un - sta ad indicare che non deve essere applicato alcun cambiamento.

Spazio/Portata: Lo Spazio/Portata di ogni mostro viene indicato nella tabella.

Riduzione del danno: I mostri dotati di riduzione del danno fanno uso di una nuova voce per conformarsi alle nuove regole sulla riduzione del danno. Alcuni mostri che non erano dotati di riduzione del danno nelle schede originali la acquisiscono grazie alle regole aggiornate di D&D.

Abilità: Una lista completa e riveduta delle abilità tiene conto dei nuovi metodi di calcolo dei punti abilità, dei nuovi bonus di sinergia e delle abilità modificate o cancellate.

Talenti: Una nuova lista dei talenti riveduti tiene conto dei nuovi metodi di calcolo dei talenti e dei nuovi talenti.

Modificatore di livello: Viene qui indicato un modificatore di livello appropriato per ogni mostro che potrebbe essere usato adeguatamente come Personaggio Giocante o gregario in una campagna di D&D al di sotto del 20° livello. Come già indicato nel *Manuale dei Mostri*, non vengono riportati i modificatori di livello di quei mostri che diventerebbero

personaggi di livello epico, o di quelle creature dotate di un punteggio di Intelligenza di 2 o meno, che sarebbero considerate inappropriate da utilizzare come PG o come gregari.

Note: Qualsiasi altro cambiamento da apportare al mostro viene indicato a questa voce. Potrebbe trattarsi di un cambiamento del suo tipo (i tipi "bestia" e "mutaforma" sono stati eliminati), di modifiche alle statistiche a causa dei cambiamenti apportati ai talenti, modifiche per la resistenza all'energia, promemoria relativi alle regole cambiate utilizzate dal mostro (come ad esempio i sottotipi del freddo e del fuoco) e, in alcuni casi, errata corregge relativi alla scheda originale del mostro.

Oltre alle informazioni sotto riportate, è bene tenere sempre presente la seguente regola: se un mostro possiede un attacco speciale, una qualità speciale o un sottotipo, consultare il glossario nella versione riveduta del *Manuale dei Mostri* invece della scheda del mostro nella sua versione originale. Analogamente, è bene usare le definizioni dei tipi di mostri e delle loro proprietà, come i tratti dei costrutti e dei non morti, come vengono descritti nel *Manuale dei Mostri* invece di quelli usati nei manuali originali. Inoltre, vanno utilizzate le regole per migliorare i mostri riportate nel Capitolo 4 del *Manuale dei Mostri*, le informazioni relative alla creazione dei mostri nel Capitolo 5 e le nuove definizioni dei talenti contenute nel Capitolo 6 piuttosto che il materiale indicato nelle prime 21 pagine di questo manuale.

STATISTICHE AGGIORNATE

Il materiale seguente aggiorna alla versione 3.5 del regolamento di D&D quanto contenuto all'interno di questo manuale.

Proprietà delle armi del ferimento superiore: Un'arma del ferimento superiore infligge 2 danni alla Costituzione per la perdita di sangue quando colpisce una creatura. In caso di colpo critico, il danno alla Costituzione non viene moltiplicato. Le creature immuni ai colpi critici (come ad esempio i vegetali e i costrutti) sono immuni al danno alla Costituzione inferto da quest'arma.

Invocazione forte; LI 15°; Creare Armi e Armature Magiche, *spadadiMordenkainen*; "Prezzobonus+4.

Queste regole sostituiscono la proprietà del ferimento superiore descritta nella scheda del kelvezu, pagina 53.

Tratti degli yugoloth: Uno yugoloth è immune al veleno e all'acido. È dotato di resistenza al fuoco, al freddo e all'elettricità 10. Gli yugoloth possono comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura entro 30 metri da loro in grado di parlare un qualsiasi linguaggio.

Queste regole sostituiscono i tratti degli yugoloth descritti a pagina 193.

Mostro: Tipo (Sottotipo); Spazio/Portata; Riduzione del danno; Abilità; Talenti; Modificatore di livello (ML); Note.

Abeil regina: Umanoide mostruoso; 1,5 m/1,5 m; 10/magia; Ascoltare +13, Concentrazione +13, Conoscenze (nobiltà) +12, Conoscenze (natura) +12, Diplomazia +8, Intimidire +14, Osservare +8, Percepire Intenzioni +12, Sopravvivenza +15; Attacco in Volo, Iniziativa Migliorata, Schivare, Tempra Possente", talento di creazione oggetto (uno qualsiasi), talento di metamagia (uno qualsiasi); ML -.

Abeil soldato: Umanoide mostruoso; 3 m/3 m (4,5 m con corsesca); 5/magia; Ascoltare +5, Osservare +5, Percepire Intenzioni +3, Sopravvivenza +4; Allerta, Attacco in Volo, Schivare; ML +5; Tempesta alare infligge danni sonori.

Abel vassallo: Umanoide mostruoso; 1,5 m/1,5 m; Artigianato o Conoscenze (una qualsiasi) +4, Ascoltare +3, Cercare +1, Sopravvivenza +4; Schivare; ML +4.

Alce crudele: Animale; 4,5 m/3 m; Ascoltare +10, Nascondersi -4, Osservare +9; Allerta, Attacco Poderoso, Duro a Morire, Resistenza Fisica, Robustezza; ML -; Talenti portano i Dadi Vita a 12d8+63 (117 pf).

Ameba carnosa: Melma; 6 m/4,5 m; ML -; Perde i punti ferita bonus di cui godevano le melme in precedenza; Dadi Vita diventano 18d10+108 (207 pf).

Aquila leggendaria: Animale; 1,5 m/1,5 m; Ascoltare +12, Osservare +16; Abilità Focalizzata (Osservare), Allerta, Arma Accurata, Attacco in Volo, Fluttuare; ML -.

Aracnide magico: Bestia magica; 3 m/1,5 m; 15/magia e ferro freddo; Equilibrio +16, Nascondersi +19, Osservare +26, Saltare +28, Scalare +12; Arma Focalizzata (morso), Disarmare Migliorato, Maestria in Combattimento, Multiattacco, Sbilanciare Migliorato, Schivare; ML -.

Arbusto maligno: Vegetale; 1,5 m/1,5 m; 5/contundenti o taglienti; Ascoltare +1, Muoversi Silenziosamente +4, Nascondersi +8, Osservare +1; Furtivo; ML +2; L'arbusto maligno acquisisce abilità (e talenti) come vegetale, non come folletto. Sostituire immunità parziale alle armi perforanti con riduzione del danno.

Asperi: Bestia magica; 3 m/1,5 m; Ascoltare +6, Intimidire +7, Osservare +7, Sopravvivenza +8; Allerta, Attacco in Volo; ML -; Sottotipo del freddo cambiato. Schivare prodigioso migliorato.

Automa martellatore: Costrutto; 1,5 m /1,5 m; ML -; Guadagna 20 punti ferita bonus (cambiamento del tipo dei costrutti); DV diventano 3d10+20 (36 pf); GS sale a 4.

Automa polverizzatore: Costrutto, 1,5 m/1,5 m; ML -; Guadagna 20 punti ferita bonus (cambiamento del tipo dei costrutti); DV diventano 5d10+20 (47 pf); GS sale a 4.

Avolakia: Aberrazione; 3 m/3 m; Concentrazione +16, Diplomazia +23, Intimidire +8, Percepire Intenzioni +18, Raggiare +19, Sapienza Magica +16; Capacità Magica Rapida, Incantare in Combattimento, Multiattacco¹¹, Riflessi in Combattimento, Schivare; ML +5; Acquisisce sottotipo del Mutaforma. La capacità di *autometamorfosi* diventa capacità soprannaturale di cambiare forma, che gli consente di assumere qualsiasi forma umanoide.

Banshee: Non morto; 1,5 m/1,5 m; Acrobazia +32, Ascoltare +33, Cercare +32, Conoscenze (natura) +32, Conoscenze (religioni) +32, Equilibrio +5, Nascondersi +32, Osservare +33, Saltare +2; Allerta, Attacco Rapido, Combattere alla Cieca, Critico Migliorato (tocco incorporeo), Iniziativa Migliorata, Maestria in Combattimento, Mobilità, Riflessi in Combattimento, Schivare, Volontà di Ferro^B; ML -.

Bestia da guerra: Animale o Parassita; 3 m/1,5 m; Ascoltare +17, Osservare +5; Allerta, Attacco Naturale Migliorato (incornata), Duro a Morire, Resistenza Fisica; ML -; Abilità: Una bestia da guerra acquisisce le abilità in base ai suoi nuovi Dadi Vita. Riceve un bonus razziale di +1 alle prove di Ascoltare e di Osservare. Talenti: Una bestia da guerra acquisisce un talento come se gli fosse consentito dai suoi Dadi Vita aggiuntivi.

Bestia degli incubi: Bestia magica; 4,5 m/3 m; 15/magia; Osservare +10, Saltare +24; Attacco Poderoso, Critico Migliorato (zanna), Incalzare, Multiattacco, Oltrepassare Migliorato, Spingere Migliorato; ML -; Consultare il glossario del *Manuale dei Mostri* per la definizione riveduta di travolgere. Cambiare il danno delle zanne in 4d6+9/17-20 (Critico Migliorato raddoppia l'intervallo naturale di minaccia di 19-20).

Bestia lunare: Aberrazione; 4,5 m/4,5 m; Ascoltare +11, Cercare +3, Osservare +12, Scalare +22; Allerta, Attacco Poderoso, Capacità Focalizzata (aura di paura), Incalzare, Incalzare Potenziato, Riflessi in Combattimento, Volontà di Ferro; ML -; Talento porta la CD del tiro salvezza contro l'aura di paura a 25.

Boggle: Umanoide mostruoso; 1,5 m/1,5 m; 5/magia; Artista della Fuga +16, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +13, Rapidità di Mano +7, Scalare +8; Iniziativa Migliorata, Furtivo; ML +3.

Bogun: Costrutto; 75 cm/0 cm; Sopravvivenza +6; Seguire Tracce; ML -; 4° livello dell'incantatore; Prerequisiti: Creare Costrutti o Creare Oggetti Meravigliosi, *controllare vegetali, creare bogun e scolpire legno*; Prezzo di mercato: 2.000 mo (mai in vendita); Costo di creazione: 1.050 mo +78 PE.

Bradipo delle foreste: Animale; 3 m/3 m; Ascoltare +9, Muoversi Silenziosamente +10, Osservare +9, Scalare +15; Allerta, Attacco Poderoso, Oltrepassare Migliorato, Seguire Tracce, Spingere Migliorato; ML -; Tipo passa da bestia ad animale. Dadi Vita diventano 14d8+70 (133 pf). Inghiottire: La CA del gozzo della creatura è 13.

Braxat: Umanoide mostruoso; 3 m/3 m; 10/magia; Ascoltare +12, Intimidire +11, Osservare +13, Saltare +13, Sopravvivenza +12; Arma Focalizzata (randello pesante), Attacco Poderoso^B, Disarmare Migliorato, Maestria in Combattimento^B, Sbilanciare Migliorato, Spingere Migliorato, Volontà di Ferro^B; ML +7.

Catoblepas: Aberrazione; 4,5 m/3 m; Ascoltare +3, Osservare +3, Saltare +10, Sopravvivenza +4; Attacco Poderoso, Oltrepassare Migliorato, Spingere Migliorato; ML -.

Cavaliere della morte: Non morto; 1,5 m/1,5 m; come indicato; sostituire Spaccare l'Arma Potenziato con Spezzare Migliorato; ML +5.

Cavallo crudele: Animale; 3 m/1,5 m; Ascoltare +8, Osservare +8; Correre, Resistenza Fisica, Robustezza; ML -; Talenti portano i Dadi Vita a 8d8+51 (87 pf).

Cavallo leggendario: Animale; 1,5 m/1,5 m; Ascoltare +14, Osservare +11; Attacco Poderoso, Correre, Oltrepassare Migliorato, Resistenza Fisica, Robustezza x3; ML -; Talento porta i Dadi Vita a 18d8+153 (234 pf).

Celestiale, cervidal: Esterno; 1,5 m/1,5 m; Ascoltare +10, Concentrazione +9, Conoscenze (piani) +8, Equilibrio +10, Guarire +10, Intimidire +10, Osservare +10, Saltare +19, Sapienza Magica +8; Attacco Poderoso, Multiattacco; ML +5; Acquisisce sottotipo dei guardinal, che sostituisce i tratti dei celestiali elencati.

Celestiale, lupinai: Esterno; 1,5 m/1,5 m; 5/male; Acrobazia +13, Ascoltare +17, Concentrazione +12, Diplomazia +13, Equilibrio +18, Muoversi Silenziosamente +16, Nascondersi +16, Osservare +17, Saltare +13, Scalare +17, Sopravvivenza +15; Allerta, Attacco Poderoso, Seguire Tracce; ML +7; Acquisisce sottotipo dei guardinal, che sostituisce i tratti dei celestiali elencati. Empatia selvatica (Str): Questo potere funziona esattamente come il privilegio di classe di empatia selvatica del druido.

Chimerico: Bestia magica; 3 m/1,5 m; (vedi "Ankheg" nel *Manuale dei Mostri*); Ascoltare +8, Osservare +5, Scalare +8; Allerta, Multiattacco^B, Robustezza; ML -.

Corollax: Bestia magica; 75 cm/0 cm; 5/ferro freddo; Ascoltare +4, Osservare +4; Arma Accurata; ML -.

Demone, distruttore abissale: Esterno; 1,5 m/1,5 m; Ascoltare +7, Muoversi Silenziosamente +10, Percepire Intenzioni +7, Osservare +7, Saltare +9, Sopravvivenza +7; Arma Focalizzata (pungiglione), Seguire Tracce; ML +5; Resi-

stenza all'acido 10, resistenza al freddo 10.

Demone, fauce abissale: Esterno; 1,5 m/1,5 m; Ascoltare +6, Intimidire +4, Nuotare +8, Osservare +6, Saltare +8, Scalare +8; Allerta; ML +2.

Demone, jarilith: Esterno; 3 m/1,5 m; 15/bene; Ascoltare +14, Cercare +5, Concentrazione +21, Equilibrio +19, Muoversi Silenziosamente +26, Nascondersi +22, Osservare +14, Saltare +31 (compresa la velocità), Scalare +19; Attacco Poderoso, Arma Focalizzata (artiglio), Multiattacco, Spingere Migliorato; ML -; Acquisisce sottotipo dei tanar'ri, tratti riveduti dei tanar'ri. Vedi il glossario del *Manuale dei Mostri* per le definizioni aggiornate di balzo (assaltare) e speroni (artigliare).

Demone, jovoc: Esterno; 1,5 m/1,5 m; 5/bene o ferro freddo; Ascoltare +7, Cercare +5, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +13, Osservare +7, Percepire Intenzioni +7; Robustezza x2; ML +5; Acquisisce sottotipo dei tanar'ri, tratti riveduti dei tanar'ri.

Demone, kelvezu: Esterno; 1,5 m/1,5 m; 15/ferro freddo, bene; Ascoltare +18, Cercare +18, Concentrazione +18, Conoscenze (piani) +18, Diplomazia +11, Intimidire +12, Muoversi Silenziosamente +33, Nascondersi +33, Osservare +18, Percepire Intenzioni +18, Raggiare +18, Rapidità di Mano +16, Sapienza Magica +18; Combattere con Due Armi, Combattere con Due Armi Migliorato, Combattere con Due Armi Superiore, Fintare Migliorato, Iniziativa Migliorata; ML -; Acquisisce sottotipo dei tanar'ri, tratti riveduti dei tanar'ri. Vedi fermento superiore riveduto.

Demone, palrethee: Esterno; 1,5 m/1,5 m; 10/bene; Ascoltare +12, Cercare +12, Conoscenze (arcano) +12, Diplomazia +15, Intimidire +2, Nascondersi +14, Osservare +12, Percepire Intenzioni +12, Raggiare +11, Sapienza Magica +14; Arma Focalizzata (spada lunga), Maestria in Combattimento, Schivare; ML +6; Acquisisce sottotipo dei tanar'ri, tratti riveduti dei tanar'ri. Cambiamento del sottotipo del fuoco.

Demone, predatore abissale: Esterno; 1,5 m/1,5 m; Ascoltare +7, Diplomazia +1, Intimidire +6, Muoversi Silenziosamente +7, Nascondersi +11, Osservare +7, Raggiare +4, Saltare +9 (compresa la velocità), Scalare +5, Sopravvivenza +7; Arma Accurata; ML +2.

Demone, zovvut: Esterno; 1,5 m/1,5 m; 10/bene; Ascoltare +18, Cercare +15, Concentrazione +15, Diplomazia +12, Intimidire +11, Muoversi Silenziosamente +14, Nascondersi +14, Osservare +18, Percepire Intenzioni +16, Raggiare +15, Sapienza Magica +15; Allerta, Attacco Rapido, Mobilità, Schivare; ML -.

Desmodu: Umanoide mostruoso; 3 m/3 m; Acrobazia +11, Addestrare Animali +8, Ascoltare +12, Cavalcare +11, Equilibrio +13, Muoversi Silenziosamente +9, Osservare +12, Saltare +15, Scalare +19, Utilizzare Corde +9; Combattere con Due Armi^B, Estrazione Rapida, Maestria in Combattimento, Multiattacco, Riflessi in Combattimento, Tempra Possente; ML +2; Le creature immuni ai colpi critici sono immuni all'effetto di fermento dell'attacco con il morso. Sostituire vista cieca con percezione cieca. Empatia selvatica (Str): Questo potere funziona esattamente come il privilegio di classe di empatia selvatica del druido.

Diavolo, advespa: Esterno; 3 m/3 m; 5/argento o bene; Ascoltare +7, Acrobazia +8, Cercare +6, Equilibrio +10, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +4, Osservare +7, Saltare +7; Attacco in Volo, Iniziativa Migliorata; ML +4; Acquisisce sottotipo dei baatezu, tratti riveduti dei baatezu. Rigenerazione (Str): Un advespa subisce danni normali dall'acido,

dalle armi sacre e dagli attacchi che infliggono danni sacri.

Diavolo, amnizu: Esterno; 1,5 m/1,5 m; Acrobazia +12, Cercare +15, Concentrazione +13, Conoscenze (piani) +15, Diplomazia +14, Equilibrio +14, Nascondersi +12, Nuotare +13, Osservare +14, Percepire Intenzioni +14, Saltare +3, Sapienza Magica +15; Capacità Magica Rapida, Incantare in Combattimento, Iniziativa Migliorata, Maestria in Combattimento; ML +5; Acquisisce sottotipo dei baatezu, tratti riveduti dei baatezu. Rigenerazione (Str): Un amnizu subisce danni normali dall'acido, dalle armi sacre e dagli attacchi che infliggono danni sacri.

Diavolo, malebranche: Esterno; 4,5 m/4,5 m; 10/bene; Acrobazia +20, Ascoltare +18, Cercare +19, Diplomazia +2, Equilibrio +1, Intimidire +21, Muoversi Silenziosamente +18, Osservare +18, Raggiare +19, Saltare +32, Scalare +13; Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare, Incalzare Potenziato, Multiattacco, Spezzare Migliorato; ML -; Acquisisce sottotipo dei baatezu, tratti riveduti dei baatezu. Rigenerazione (Str): Un malebranche subisce danni normali dall'acido, dalle armi sacre e dagli attacchi che infliggono danni sacri.

Dinosauro, allosauro: Animale; 4,5m/4,5 m; Ascoltare +10, Osservare +11; Allerta, Correre, Robustezza, Seguire Tracce; ML -; Tipo passa da bestia ad animale. Dadi Vita diventano 10d8+33 (78 pf). Vedi il glossario dei *Manuale dei Mostri* per la definizione riveduta di sperone (artigliare). Inghiottire: La CA del tratto digerente della creatura è 12.

Dinosauro, anchilosauro: Animale; 4,5 m/3 m; Ascoltare +7, Osservare +7; Allerta, Tempra Possente, Robustezza x2; ML -; Tipo passa da bestia ad animale. I Dadi Vita diventano 9d8+78 (118 pf). I talenti portano il tiro salvezza sulla Tempra a +16.

Dinosauro, cryptoclidio: Animale; 3 m/1,5 m; Ascoltare +5, Nascondersi +1, Nuotare +12, Osservare +5; Allerta, Schivare; ML -; Tipo passa da bestia ad animale. Dadi Vita diventano 3d8+9 (22 pf). Inghiottire: La CA del tratto digerente dell'animale è 12.

Dinosauro, quetzalcoatlus: Animale; 4,5 m/3 m; Ascoltare +5, Osservare +18; Allerta, Attacco in Volo, Ghermire, Virare; ML -; Tipo passa da bestia ad animale. Dadi Vita diventano 10d8+50 (95 pf). Inghiottire: La CA dei ventrigli della creatura è 14.

Dinosauro, sismosauro: Animale; Ascoltare +22, Osservare +21; Allerta, Attacco Poderoso, Colpo Terrificante, Correre, Duro a Morire, Resistenza Fisica, Robustezza x4, Spingere Migliorato; ML -; Tipo passa da bestia ad animale. Dadi Vita diventano 32d8+300 (444 pf).

Dinosauro, spinosauro: Animale; 6 m/6 m; Ascoltare +16, Osservare +15; Allerta, Correre, Robustezza x4, Seguire Tracce; ML -; tipo passa da bestia ad animale; Dadi Vita diventano 20d8+132 (222 pf); Inghiottire: La CA del tratto digestivo della creatura è 14.

Doppelganger etereo: Umanoide mostruoso (mutaforma); 1,5 m/1,5 m; 10/magia perforanti; Ascoltare +13, Camuffare +25, Diplomazia +17, Intimidire +16, Osservare +16, Percepire Intenzioni +12, Raggiare +14; Allerta, Arma Accurata, Combattere alla Cieca, Iniziativa Migliorata, Maestria in Combattimento, Mobilità, Schivare; ML -; Tipo passa da mutaforma a umanoide mostruoso (mutaforma). Attacchi diventano 2 artigli +21 in mischia e morso +15 in mischia. Tiro salvezza sulla Tempra diventa +6.

Dracode cornuto: Drago; 1,5 m/1,5 m; Ascoltare +8, Nascondersi +6, Osservare +8, Saltare +8; Allerta, Arma Focalizzata (corno); ML +2.

Dracode crestato: Drago; 1,5 m/1,5 m; Ascoltare +8, Nascondersi +9, Osservare +8, Saltare +5; Allerta; ML +2.

Dracode sputante: Drago; 1,5 m/1,5 m; Ascoltare +10, Nascondersi +9, Osservare +10, Saltare +9; Allerta, Arma Focalizzata (morso); ML +2.

Drago di ametista: Drago; adulto giovane 5/magia; adulto maturo 10/magia, molto vecchio 15/magia; dragone 20/magia; ML cucciolo: +4, molto giovane: +4, giovane +5; Consultare la voce dei draghi puri nel *Manuale dei Mostri* per il materiale introduttivo. I draghi gemmati sono dotati di poteri psionici, viaggio planare e resistenza al fuoco 15, per il resto seguono quanto indicato nel *Manuale dei Mostri*. Il Grado di Sfida viene incrementato di +1 per ogni categoria di età. *Telecinesi di ametista* (Mag): Oltre agli effetti descritti, un grande drago di ametista può usare l'applicazione della manovra di combattimento di *telecinesi*, usando i suoi Dadi Vita al suo livello dell'incantatore. Abilità: Queste abilità sono disponibili per i draghi di ametista a 1 punto abilità per grado: Muoversi Silenziosamente, Nascondersi e Raggiare. Queste vanno aggiunte alle abilità elencate nel *Manuale dei Mostri* come abilità di classe per tutti i draghi.

Drago di cristallo: Drago; adulto giovane 5/magia; adulto maturo 10/magia, molto vecchio 15/magia; dragone 20/magia; ML cucciolo: +5, molto giovane: +5, giovane +5, adolescente +6; Consultare la voce dei draghi puri nel *Manuale dei Mostri* per il materiale introduttivo. I draghi gemmati sono dotati di poteri psionici, viaggio planare e resistenza al fuoco 15, per il resto seguono quanto indicato nel *Manuale dei Mostri*. Il Grado di Sfida viene incrementato di +1 per ogni categoria di età. Abilità: Queste abilità sono disponibili per i draghi di cristallo a 1 punto abilità per grado: Nuotare, Raccogliere Informazioni e Saltare. Queste vanno aggiunte alle abilità elencate nel *Manuale dei Mostri* come abilità di classe per tutti i draghi.

Drago di smeraldo: Drago; adulto giovane 5/magia; adulto maturo 10/magia, molto vecchio 15/magia; dragone 20/magia; ML cucciolo: +4, molto giovane: +4, giovane +6; Consultare la voce dei draghi puri nel *Manuale dei Mostri* per il materiale introduttivo. I draghi gemmati sono dotati di poteri psionici, viaggio planare e resistenza al fuoco 15, per il resto seguono quanto indicato nel *Manuale dei Mostri*. Il Grado di Sfida viene incrementato di +1 per ogni categoria di età. Abilità: Queste abilità sono disponibili per i draghi di smeraldo a 1 punto abilità per grado: Nascondersi, Nuotare e Raccogliere Informazioni. Queste vanno aggiunte alle abilità elencate nel *Manuale dei Mostri* come abilità di classe per tutti i draghi.

Drago di topazio: Drago; adulto giovane 5/magia; adulto maturo 10/magia, molto vecchio 15/magia; dragone 20/magia; ML cucciolo: +4, molto giovane: +4, giovane +5; Consultare la voce dei draghi puri nel *Manuale dei Mostri* per il materiale introduttivo. I draghi gemmati sono dotati di poteri psionici, viaggio planare e resistenza al fuoco 15, per il resto seguono quanto indicato nel *Manuale dei Mostri*. Il Grado di Sfida viene incrementato di +1 per ogni categoria di età. Abilità: Queste abilità sono disponibili per i draghi di topazio a 1 punto abilità per grado: Nascondersi, Nuotare e Sopravvivenza. Queste vanno aggiunte alle abilità elencate nel *Manuale dei Mostri* come abilità di classe per tutti i draghi. (Questo si sostituisce ai gradi gratuiti in Nuotare).

Drago di zaffiro: Drago; adulto giovane 5/magia; adulto maturo 10/magia, molto vecchio 15/magia; dragone 20/magia; ML cucciolo: +2, molto giovane: +3, giovane +4, adolescente: +4; Consultare la voce dei draghi puri nel *Manuale*

dei Mostri per il materiale introduttivo. I draghi gemmati sono dotati di poteri psionici, viaggio planare e resistenza al fuoco 15, per il resto seguono quanto indicato nel *Manuale dei Mostri*. Il Grado di Sfida viene incrementato di +1 per ogni categoria di età. Abilità: Queste abilità sono disponibili per i draghi di zaffiro a 1 punto abilità per grado: Muoversi Silenziosamente, Saltare e Scalare. Queste vanno aggiunte alle abilità elencate nel *Manuale dei Mostri* come abilità di classe per tutti i draghi. (Questo si sostituisce ai gradi gratuiti in Scalare).

Dragone di fuoco infernale: Drago; 4,5 m/3 m; 15/epica; Ascoltare +34, Cercare +32, Conoscenze (arcane) +32, Conoscenze (piani) +32, Conoscenze (religioni) +32, Conoscenze (storia) +32, Diplomazia +37, Intimidire +37, Osservare +34, Raggiare +35, Saltare +47, Sapienza Magica +34; Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Capacità Magica Rapida, Fluttuare, Ghermire, Incalzare, Iniziativa Migliorata, Virare; ML -; Cambiamenti al sottotipo del fuoco.

Drosera rossa: Vegetale; 4,5 m/4,5 m; Nascondersi +12; Attacco Poderoso, Incalzare, Incalzare Potenzato, Oltrepasare Migliorato, Spingere Migliorato; ML -.

Effigie: Non morto; 1,5 m/1,5 m; Acrobazia +32, Artista della Fuga +32, Ascoltare +35, Cercare +33, Equilibrio +4, Intimidire +33, Nascondersi +32, Osservare +35, Saltare +2; Allerta, Arma Focalizzata (tocco incorporato), Combattere alla Cieca, Correre, Critico Migliorato (tocco incorporato), Iniziativa Migliorata, Maestria in Combattimento, Riflessi Fulminei, Tempra Possente, Volontà di Ferro; ML -; Cambiamento del sottotipo del fuoco.

Elefante crudele: Animale; 6 m/3 m; Ascoltare +19, Osservare +15; Abilità Focalizzata (Ascoltare), Allerta, Arma Focalizzata (incornata); Attacco Poderoso, Resistenza Fisica, Spingere Migliorato, Volontà di Ferro; ML -; Nessuna velocità di scalare (e nessun bonus razziale a Scalare). I talenti alzano il bonus di attacco dell'incornata a +27 in mischia e il bonus ai tiri salvezza sulla Volontà a +16.

Falco crudele: Animale; 1,5 m/1,5 m; Ascoltare +7, Muoversi Silenziosamente +8, Osservare +7*; Allerta, Arma Accurata; ML -.

Fantasma del vento: Aberrazione; 4,5 m/3 m; Ascoltare +25, Conoscenze (arcane) +23, Nascondersi +19, Osservare +25; Allerta, Arma Focalizzata (morso), Attacco in Volo, Critico Migliorato (morso), Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei, Riflessi in Combattimento; ML -; Inghiottire: La CA dello stomaco della creatura è 13.

Fato elementale, acqua: Elementale; 3 m/3 m; 10/-; Ascoltare +8, Concentrazione +21, Conoscenze (tre qualsiasi) +23, Diplomazia +26, Intimidire +24, Osservare +11, Percepire Intenzioni +24; Allerta, Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Potenzati, Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei, Schivare^B, Tempra Possente; ML -; Attacchi diventano 2 schianti +15 in mischia.

Fato elementale, aria: Elementale; 3 m/3 m; 10/-; Ascoltare +8, Concentrazione +21, Conoscenze (tre qualsiasi) +23, Diplomazia +26, Intimidire +24, Osservare +8, Percepire Intenzioni +24; Allerta, Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Potenzati, Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei, Schivare^B, Tempra Possente; ML -; Attacchi diventano 2 schianti +15 in mischia.

Fato elementale, fuoco: Elementale; 3 m/3 m; 10/-; Ascoltare +8, Concentrazione +21, Conoscenze (tre qualsiasi) +23, Diplomazia +26, Intimidire +24, Osservare +10, Percepire Intenzioni +24; Allerta, Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Potenzati, Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei,

Schivare^B, Tempra Possente; ML -; Attacchi diventano 2 schianti +15 in mischia. Cambiamenti al sottotipo del fuoco.

Fato elementale, terra: Elementale; 3 m/3 m; 10/-; Ascoltare +8, Concentrazione +21, Conoscenze (tre qualsiasi) +23, Diplomazia +26, Intimidire +24, Osservare +9, Percepire Intenzioni +24; Allerta, Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Potenziati, Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei, Schivare^B, Tempra Possente; ML -; Attacchi diventano 2 schianti +15 in mischia.

Fauce fangosa: Bestia magica; 3 m/3 m; 10/magia; Nascondersi +6*, Nuotare +12, Sopravvivenza +3; Iniziativa Migliorata, Seguire Tracce, Volontà di Ferro; ML -; Vedi il glossario del *Manuale dei Mostri* per la definizione riveduta di travolgere.

Fenice: Bestia magica; 3 m/1,5 m; 15/magia e ferro freddo; Concentrazione +25, Conoscenze (arcane) +27, Conoscenze (storia) +27, Diplomazia +28, Osservare +26, Sapienza Magica +29; Attacco in Volo, Critico Migliorato (artiglio), Incantesimi Estesi, Incantesimi Ingranditi, Incantesimi Intensificati, Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Potenziati, Iniziativa Migliorata^B, Volontà di Ferro^B; ML -; Capacità magiche: Sostituire protezione dall'energia negativa con interdizione alla morte. Aura difensiva: Cambiare da magia a soprannaturale. Schivare prodigioso migliorato.

Fihyr: Aberrazione; 1,5 m/1,5 m; Muoversi Silenziosamente +7, Nascondersi +11, Osservare +4; Abilità Focalizzata (Osservare), Furtivo; ML -.

Fihyr maggiore: Aberrazione; 1,5 m/1,5 m; Muoversi Silenziosamente +21, Nascondersi +21, Osservare +21, Scassinare Serrature +21; Iniziativa Migliorata, Mobilità, Riflessi Fulminei, Schivare, Tempra Possente, Volontà di Ferro; ML -.

Firbolg: Gigante; 3 m/3 m; Conoscenze (natura) +20, Muoversi Silenziosamente +17, Osservare +18, Sopravvivenza +20; Attacco Rapido, Colpo Senz'Armi Migliorato, Deviare Frecce, Mobilità, Schivare; ML +5.

Flagello etereo: Esterno; 1,5 m/3 m; io/magia; Ascoltare +24, Muoversi Silenziosamente +23, Nascondersi +23, Osservare +24, Saltare +28; Allerta, Arma Accurata, Arma Focalizzata (artiglio), Iniziativa Migliorata, Mobilità, Schivare; ML -; Nessun sottotipo caotico e malvagio. Talenti modificano gli attacchi in 2 artigli +21 in mischia e morso +15 in mischia.

Fomorian: Gigante 4,5 m/4,5 m; 5/-; Ascoltare +3, Muoversi Silenziosamente +29, Osservare +21; Allerta, Attacco Poderoso, Incalzare, Incalzare Potenziato, Seguire Tracce; ML +4; Impugna un mazzafrusto pesante adatto a una creatura Enorme; i danni dell'arma sono 4d6+18/19-20.

Furioso: Bestia magica; 3 m/1,5 m; Osservare +19; Attacco Poderoso, Colpo Terrificante, Incalzare, Incalzare Potenziato, Spingere Migliorato; ML -; Tpo passa da bestia a bestia magica; Cambiare gli attacchi a 2 artigli +18 in mischia e morso +13 in mischia. Acido (Str): L'acido che riveste gli artigli di un furioso non solo infligge danni extra se l'attacco va a segno, ma dissolve le armi e i vestiti dell'avversario, rendendo tali oggetti inutilizzabili a meno che non superino un tiro salvezza sui Riflessi (CD 22). La CD è basata sulla Costituzione. Danni all'armatura (Str): Se un furioso mette a segno un attacco con il morso, lacererà l'armatura del suo avversario, infliggendo 4d6+4 danni all'armatura dell'avversario. Le creature che non indossano l'armatura non sono influenzate da questo attacco speciale. Se l'armatura viene ridotta a 0 pf, viene distrutta. Le armature danneggiate possono essere riparate superando una prova di Artigianato (fabbricare armature).

Galeb duhr: Elementale; 1,5 m/1,5 m; 10/magia; Concentrazione +9, Conoscenze (geografia) +4, Diplomazia +3, Intrattenere (cantare) +7, Percepire Intenzioni +11; Incantare in Combattimento, Negoziatore, Volontà di Ferro; ML +5.

Gambol: Bestia magica; 3 m/3 m; Acrobazia +15, Equilibrio +6, Saltare +33, Scalare +14; Multiattacco, Riflessi Fulminei, Schivare; ML -; Rapidità (Sop): Anche se non è particolarmente agile, un Gambol gode di una rapidità soprannaturale. Può effettuare un attacco o un'azione di movimento extra ad ogni round, prima o dopo della sua normale azione. (Sostituisce la capacità *velocità*).

Gigante degli oceani: Gigante; 4,5 m/4,5 m; Ascoltare +16, Diplomazia +6, Nuotare +22, Osservare +16, Percepire Intenzioni +16; Iniziativa Migliorata, Resistenza Fisica, Riflessi in Combattimento, Tiro in Movimento, Tiro Lontano, Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato; ML -; Impugna un tridente a due mani adatto ad una creatura Enorme; i danni sono corretti (4d6+2l). Cambiamenti al sottotipo del freddo.

Gigante del sole: Gigante; 4,5 m/4,5 m; Addestrare Animali +15, Ascoltare +19, Cavalcare +16, Nascondersi +11*, Osservare +19; Allerta, Combattere in Sella, Incantare in Combattimento, Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato; ML +4; Cambiamenti al sottotipo del fuoco.

Gigante delle foreste: Gigante; 4,5 m/4,5 m; Ascoltare +19, Diplomazia +7, Nascondersi +13, Osservare +19, Percepire Intenzioni +19; Iniziativa Migliorata, Tiro Lontano, Tiro Preciso, Tiro Rapido, Tiro Ravvicinato; ML +4; Impugna un randello pesante adatto ad una creatura Enorme; danni dell'arma 4d8+16.

Gigante delle montagne: Gigante; 9 m/7,5 m; Ascoltare +17, Osservare +17, Saltare +39; Allerta, Attacco Poderoso, Colpo Terrificante, Critico Migliorato (randello dei giganti delle montagne), Incalzare, Incalzare Potenziato, Oltrepasare Migliorato, Riflessi in Combattimento, Seguire Tracce, Spezzare Migliorato, Spingere Migliorato; ML -; Il randello dei giganti delle montagne è pari a una mazza pesante adatta a una creatura Colossale; i danni sono corretti (4d8+24).

Golem di ottone: Costrutto; 3 m/3 m; 10/adamantio; Sopravvivenza +21*; Attacco Poderoso, Critico Migliorato (ascia bipenne), Incalzare, Incalzare Potenziato, Seguire Tracce, Spezzare Migliorato; ML -; Guadagna 30 punti ferita bonus (cambiamenti al tipo dei costrutti); Dadi Vita diventano 16dl0+30 (118 pf). Impugna un'ascia bipenne adatta ad una creatura di taglia Grande; danni dell'ascia 3d6+10/x3. Immunità alla magia (Str): Un golem di ottone è immune a qualsiasi incantesimo o capacità magica che consente il ricorso alla resistenza agli incantesimi. Inoltre, alcuni incantesimi e alcuni effetti funzionano in modo diverso contro la creatura, come descritto nella scheda. 16° livello dell'incantatore; Prerequisiti: Creare Costrutti, *costrizione/cerca, desiderio limitato, labirinto, metamorfosi di un oggetto e spada di Mordenkainen*; Prezzo di mercato 90.000 mo; Costo di creazione: 33.820 mo (compresa un'ascia bipenne delferimento+3) + 2.247 PE.

Golem delle catene: Costrutto; 1,5 m/3 m; ML -; Guadagna 20 punti ferita bonus (cambiamenti al tipo dei costrutti); DV diventano 7dl0+20 (58 pf). La capacità di barriera di catene funziona esattamente come l'incantesimo *barriera di lame*. Immunità alla magia (Str): Un golem delle catene è immune a qualsiasi incantesimo o capacità magica che consenta al soggetto di usare la resistenza agli incantesimi. Inoltre, alcuni effetti e incantesimi funzionano diversamente contro la creatura, come descritto nella sua scheda.

Golem di carne draconica: Costrutto; 3 m/3 m; 10/adamantio; Ascoltare +22, Osservare +21; Allerta, Attacco Poderoso, Fluttuare, Incalzare, Incalzare Potenziato, Oltrepassare Migliorato, Robustezza x2, Spezzare Migliorato, Spingere Migliorato, Virare; ML -; Guadagna 30 punti ferita bonus (cambiamenti al tipo dei costrutti); Dadi Vita diventano 30d10+30 (195 pf). Sostituire vista cieca con percezione cieca. Immunità alla magia (Str): Un golem di carne draconica è immune a qualsiasi incantesimo o capacità magica che consente il ricorso alla resistenza agli incantesimi. Inoltre, alcuni incantesimi e alcuni effetti funzionano in modo diverso contro la creatura, come descritto nella scheda. 16° livello dell'incantatore; Prerequisiti: Creare Costrutti, *costrizione/cerca, desiderio limitato e metamorfosi* à un oggetto; Prezzo di mercato 175.000 mo; Costo di creazione: 92.500 mo + 6.800 PE.

Golem di vetro istoriato: Costrutto; 1,5 m/1,5 m; 10/adamantio; Nascondersi +18*; Abilità Focalizzata (Nascondersi), Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Incalzare, Incalzare Potenziato; ML -; Guadagna 20 punti ferita bonus (cambiamenti al tipo dei costrutti); Dadi Vita diventano 12d10+20 (86 pf). Immunità alla magia (Str): Un golem di vetro istoriato è immune a qualsiasi incantesimo o capacità magica che consente il ricorso alla resistenza agli incantesimi. Inoltre, alcuni incantesimi e alcuni effetti funzionano in modo diverso contro la creatura, come descritto nella scheda. 16° livello dell'incantatore; Prerequisiti: Creare Costrutti, *costrizione/cerca, desiderio limitato e metamorfosi* di un oggetto; Prezzo di mercato 28.000 mo; Costo di creazione: 15.000 mo + 1.080 PE.

Gorilla ammantato: Bestia magica; 1,5 m/1,5 m; 5/ferro freddo; Acrobazia +4, Ascoltare +4, Osservare +4, Scalare +9, Sopravvivenza +3; Allerta, Attacco in Volo; ML +2.

Gorilla leggendario: Animale; 1,5 m/1,5 m; Ascoltare +5, Muoversi Silenziosamente +11, Osservare +12, Scalare +19; Allerta, Resistenza Fisica, Robustezza x2, Seguire Tracce; ML -; Talento porta i Dadi Vita a 13d8+45 (103 pf). Vedi il *Manuale dei Mostri* per la definizione riveduta di squartare.

Gorilla sanguinario: Bestia magica; 3 m/3 m; Ascoltare +4, Osservare +3, Scalare +15; Attacco Poderoso, Spingere Migliorato; ML -; La crescita ha gli effetti seguenti (cambiamento dell'incantesimo crescita animale): Taglia Enorme; DV 4d10+16 (38 pf); Iniz +1; CA 14 (-2 taglia, +1 Des, +5 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 13; Att +11 in mischia (2d4+9, 2 artigli), +6 in mischia (2d6+4, morso); QS riduzione del danno lo/magia; Spazio/Portata 4,5 m/4,5 m; TD Temp +12, Rifl +9, Vol +6; For 29, Des 13, Cos 18; Scalare +19.

Gravorg: Bestia magica; 3 m/1,5 m; 5/magia; Ascoltare +5, Nascondersi +0*, Osservare +5, Scalare +16; Allerta, Attacco Poderoso, Capacità Focalizzata (inversione della gravità), Iniziativa Migliorata; ML -.

Grell: Aberrazione; 1,5 m/1,5 m; Ascoltare +4, Muoversi Silenziosamente +10, Nascondersi +10, Osservare +4; Attacco in Volo, Furtivo; ML +4; Sostituire rigenerazione dei tentacoli con il testo seguente: Un avversario può attaccare i tentacoli del grell come se fossero armi (vedi "Spezzare", nel Capitolo 8 del *Manuale del Giocatore*). I tentacoli di un grell hanno 10 punti ferita. Se il grell attualmente sta afferrando un personaggio con quel tentacolo, solitamente usa un altro arto per effettuare il suo attacco di opportunità contro il tentativo di spezzare. Recidendo i tentacoli di un grell si infliggono alla creatura danni pari alla metà dei punti ferita dell'arto. Un grell rigenera gli arti recisi nel giro di un giorno.

Grimalkin: Bestia magica (mutaforma); 1,5 m/1,5 m; Ascoltare +2, Muoversi Silenziosamente +6, Nascondersi

+2, Osservare +2, Saltare +5, Scalare +2; Acrobatico, Iniziativa Migliorata; ML +3; Tipo passa da mutaforma a bestia magica (mutaforma). Dadi Vita diventano 4d10 (22 pf). Attacchi diventano 2 artigli +3 in mischia e morso -2 in mischia. Tiro salvezza sulla Volontà diventa +2. Sostituire metamorfosi con forma alternativa (Sop): Può assumere qualsiasi forma di animale o di parassita di taglia Media o inferiore come azione gratuita. Questa capacità funziona come l'incantesimo *metamorfosi* lanciato su se stesso al 4° livello dell'incantatore, con la differenza che questa creatura non recupera punti ferita quando cambia forma e può assumere solo forma di animale o di parassita. La creatura può rimanere in forma di animale o di parassita finché non decide di assumerne un'altra o di tornare alla sua forma naturale.

Guardia del terrore: Costrutto; 1,5 m/1,5 m; Osservare +9; Attacco Poderoso, Incalzare; ML -; Guadagna 20 punti ferita bonus (cambiamenti al tipo dei costrutti); DV diventano 5d10+20 (47 pf); GS sale a 3. 5° livello dell'incantatore; Prerequisiti: Creare Costrutti, *costrizione/cerca, fabbricare e metamorfosi* di un oggetto; Prezzo di mercato: 5.000 mo; Costo di creazione: 3.059 mo (compresa corazza di bande perfetta e scudo di acciaio leggero perfetto) + 178 PE.

Guardiano runico: Costrutto; 3 m/3 m; 10/adamantio; ML -; Guadagna 30 punti ferita bonus (cambiamenti al tipo dei costrutti); DV diventano 17d10+30 (123 pf). Attacchi diventano 2 schianti +18 in mischia (2d8+78 più colpo stordente). 16° livello dell'incantatore; Prerequisiti: Creare Costrutti; Prezzo di mercato: 175.000 mo; Costo di creazione 97.500 mo (comprese 10.000 mo per il corpo) + 6.600 PE.

Immoth: Elementale; 3 m/3 m; 10/magia e contundenti; Nascondersi +12, Nuotare +12, Osservare +14, Saltare +17, Scalare +17; Attacco Poderoso, Incalzare, Incantare in Combattimento, Riflessi in Combattimento; ML +6; Cambiamenti al sottotipo del freddo. Sostituire immunità con riduzione del danno migliorata.

Ixixachitl: Aberrazione; 1,5 m/1,5 m; Acrobazia +5, Ascoltare +3, Conoscenze (natura) +3, Nascondersi +11, Nuotare +9, Osservare +3; Schivare; ML +2.

Ixixachitl vampirico: Aberrazione; 1,5 m/1,5 m; Acrobazia +6, Ascoltare +3, Conoscenze (natura) +4, Nascondersi +10, Nuotare +9, Osservare +4; Schivare; ML +3.

Jahi: Non morto; 75 cm/0 cm; Acrobazia +23, Artista della Fuga +23, Ascoltare +22, Cercare +20, Diplomazia +25, Equilibrio +2, Intimidire +6, Nascondersi +26, Osservare +22, Percepire Intenzioni +20, Raggiare +19, Saltare +2; Allerta, Attacco in Volo, Capacità Focalizzata (dominare persone), Capacità Magica Rapida, Combattere alla Cieca, Iniziativa Migliorata, Maestria in Combattimento, Riflessi Fulminei, Volontà di Ferro; ML -.

Jermaine: Folletto; 75 cm/0 cm; Artigianato (costruire trappole) +2, Ascoltare +8, Muoversi Silenziosamente +6, Nascondersi +14, Osservare +8; Allerta; ML +0; Empatia selvatica (Str): Questo potere funziona esattamente come il privilegio di classe di empatia selvatica del druido.

Juggernaut: Costrutto; 4,5 m/4,5 m; 10/adamantio; ML -; Guadagna 40 punti ferita bonus (cambiamenti al tipo dei costrutti); DV diventano 18d10+40 (139 pf). Consultare il glossario del *Manuale dei Mostri* per la definizione riveduta di travolgere (per la capacità spacciare). 18° livello dell'incantatore; Prerequisiti: Creare Costrutti, *bloccamostri, costrizione/cerca, dardo incantato, desiderio limitato, forza del toro, gabbia di forza, lentezza, metamorfosi* di un oggetto, muro ài forza, *ragnatela* e unto; Prezzo di mercato: 140.000 mo; Costo di creazione: 75.000 mo + 5.400 PE.

Julajimus: Aberrazione; 4,5 m/3 m; 10/magia; Ascoltare +10, Camuffare +14, Intimidire +12, Osservare +10, Saltare +18, Scalare +18; Abilità Focalizzata (Camuffare), Attacco Poderoso, Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Spingere Migliorato; ML -; Ridurre resistenza al fuoco a 10.

Kopru: Umanoide mostruoso; 1,5 m/1,5 m; Artista della Fuga +11, Cercare +4, Concentrazione +8, Muoversi Silenziosamente +6, Nuotare +10; Abilità Focalizzata (Artista della Fuga), Multiattacco, Volontà di Ferro; ML +4.

Ladro d'intelletto: Melma; 1,5 m/1,5 m; io/magia; ML -; Cambiare il punteggio di Costituzione a 16 e il tiro salvezza sulla Tempra in +4.

Ladro del fiato: Elementale; 1,5 m/1,5 m; io/magia; Cercare +12, Muoversi Silenziosamente +10, Nascondersi +12, Osservare +9, Sopravvivenza +9; Attacco in Volo, Iniziativa Migliorata, Seguire Tracce; ML +7; Nessun sottotipo malvagio.

Lamellin: Esterno; 1,5 m/1,5 m; 5/magia e contundenti; Ascoltare +4, Artigianato (fabbricare armi) +4, Conoscenze (piani) +4, Nascondersi +5, Osservare +4, Raggiare +4, Saltare +4, Scalare +4; Iniziativa Migliorata; ML +2.

Lestomatico: Costrutto; 1,5 m/1,5 m; Acrobazia +22, Equilibrio +9, Saltare +19; Attacco Rapido, Disarmare Migliorato, Maestria in Combattimento^B, Mobilità, Riflessi in Combattimento^B, Schivare; ML +6; Guadagna 20 punti ferita bonus (cambiamenti al tipo dei costrutti); DV diventano 10dl0+20 (75 pf). Cambiare il danno delle mani-stocco in 2d6+4/15-20 e modificare le voci di Critico Aumentato di conseguenza. 18° livello dell'incantatore; Prerequisiti: Creare Costrutti, *costruzione/cerca, desiderio limitato, metamorfosi di un oggetto e velocità*; Prezzo di mercato: 22.000 mo; Costo di creazione: 18.500 mo (comprese le 7.500 per il corpo) + 580 PE.

Leviatano: Bestia magica; 10/-; Ascoltare +21, Nuotare +23, Osservare +20; Allerta, Attacco Poderoso, Critico Migliorato (morso), Duro a Morire, Incalzare, Incalzare Potenziato, Resistenza Fisica, Robustezza x3, Volontà di Ferro; ML -; Nessun sottotipo acquatico. Talento porta i Dadi Vita a 32d10+329 (505 pf).

Linee di palude: Bestia magica; 3 m/1,5 m; Ascoltare +8, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +5, Osservare +9, Saltare +14; Allerta, Correre, Iniziativa Migliorata, Schivare; ML +6; Consultare il glossario del *Manuale dei Mostri* per la definizione riveduta di speroni (artigliare).

Linnorm del terrore: Drago; 9 m/4,5 m; 15/magia; Ascoltare +31, Cercare +25, Concentrazione +33, Conoscenze (arcane) +25, Diplomazia +18, Intimidire +19, Nuotare +23, Osservare +31, Raggiare +28, Sapienza Magica +27; Allerta, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Capacità Magica Rapida, Ghermire, Incalzare, Multiattacco; ML -; Sostituire vista cieca con percezione cieca.

Linnorm grigio: Drago; 4,5 m/3 m; 15/magia; Ascoltare +22, Cercare +18, Concentrazione +21, Conoscenze (arcane) +18, Diplomazia +7, Intimidire +5, Nuotare +15, Osservare +22, Percepire Intenzioni +20, Raggiare +19, Sapienza Magica +20; Allerta, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Ghermire, Multiattacco; ML -; Sostituire vista cieca con percezione cieca.

Linnorm straziacadaveri: Drago; 6 m/4,5 m; 20/magia; Ascoltare +38, Cercare +34, Concentrazione +39, Conoscenze (arcane) +34, Diplomazia +8, Intimidire +6, Nascondersi +18, Nuotare +21, Osservare +38, Percepire Intenzioni +36, Raggiare +35, Sapienza Magica +36; Allerta, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Capacità Magica Rapida, Colpo Terrificante, Ghermire, Incalzare, Incantesimi Ingranditi, Mul-

tiattacco, Spingere Migliorato; ML -; Sostituire vista cieca con percezione cieca.

Loxo: Umanoide mostruoso; 1,5 m/3 m; Ascoltare +5, Osservare +5, Scalare +5, Sopravvivenza +5; Attacco Poderoso, Tempra Possente; ML +2; Talento porta il tiro salvezza sulla Tempra a +4. Vedi il glossario del *Manuale dei Mostri* per la definizione riveduta di travolgere.

Lunitello: Bestia magica; 3 m/3 m (9 metri con l'artigliare dei tentacoli); 10/magia; Ascoltare +25, Concentrazione +25, Conoscenze (arcane) +23, Conoscenze (storia) +23, Nascondersi +17, Osservare +25, Sapienza Magica +25; Allerta, Combattere alla Cieca, Critico Migliorato (artigliare con tentacoli), Iniziativa Migliorata, Maestria in Combattimento, Riflessi Fulminei^B, Robustezza^B, Sbilanciare Migliorato, Volontà di Ferro; ML -; Aggiungere il testo seguente alla sezione "Combattimento": Un avversario può attaccare i tentacoli di un lunitello come se fossero armi (vedi "Spezzare", nel Capitolo 8 del *Manuale del Giocatore*). I tentacoli di un lunitello sono dotati di 20 punti ferita. Se il lunitello attualmente sta afferrando un bersaglio con quel tentacolo, solitamente usa un altro arto per effettuare l'attacco di opportunità contro il tentativo di spezzare. Recidendo i tentacoli di un lunitello, si infliggono alla creatura danni pari alla metà dei punti ferita dell'arto reciso. Un lunitello rigenera gli arti recisi nel giro di 1dl0+10 giorni.

Lupo leggendario: Animale; 1,5 m/1,5 m; Ascoltare +12, Muoversi Silenziosamente +15, Nascondersi +16, Osservare +12, Sopravvivenza +4*; Allerta, Arma Accurata, Furtivo, Resistenza Fisica, Seguire Tracce; ML -.

Manta delle nuvole: Bestia magica; Ascoltare +13, Nascondersi +12, Osservare +13; Allerta, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Fluttuare, Ghermire, Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Mobilità, Schivare, Virare; ML -; Il talento porta la sua iniziativa a +5. Protezione dalle frecce le conferisce riduzione del danno 10/magia contro le armi a distanza. Ingoiare: la CA della gola della creatura è 12.

Marrash: Esterno; 1,5 m/1,5 m; Acrobazia +15, Ascoltare +11, Cercare +9, Conoscenze (piani) +9, Equilibrio +15, Osservare +11, Saltare +13; Schivare, Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato; ML +6.

Mastino osservatore: Bestia magica; 3 m/1,5 m; Ascoltare +7, Osservare +6, Saltare +15, Sopravvivenza +4; Allerta, Iniziativa Migliorata, Seguire Tracce, Volontà di Ferro; ML +6.

Mastodonte grizzly: Animale; 4,5 m/3 m; Ascoltare +11, Osservare +11; Allerta, Attacco Poderoso, Resistenza Fisica, Robustezza x2, Spingere Migliorato; ML -; Tipo passa da bestia ad animale. Dadi Vita diventano 15d8+96 (163 pf). Vedi il glossario del *Manuale dei Mostri* per la definizione riveduta di travolgere.

Meenlock: Aberrazione; 75 cm/0 cm; Ascoltare +5, Muoversi Silenziosamente +5, Nascondersi +12, Osservare +4, Sopravvivenza +5; Allerta, Seguire Tracce; ML +4.

Megalodonte: Animale; 6 m/3 m; Ascoltare +10, Nuotare +27, Osservare +10; Arma Focalizzata (morso), Critico Migliorato (morso), Robustezza x7; ML -; Tipo cambia da bestia ad animale. Dadi Vita diventano 24d8+189 (297 pf). Attacchi diventano morso +25 in mischia. Inghiottire: La CA del gozzo della creatura è 16.

Megapede: Parassita; 15/magia e adamantio; ML -; CD del tiro salvezza contro il veleno diventa 34 (cambiamenti al tipo dei parassiti).

Melma d'ossa: Melma; 6 m/4,5 m; 15/magia e contundenti; ML -; Perde i punti ferita bonus in precedenza confe-

riti alle melme; Dadi Vita diventano 20dl0+180 (290 pf).

Mezzo-golem di argilla: Costrutto; 1,5 m/1,5 m; ML -; Dadi Vita: il personaggio guadagna dei punti ferita bonus in base alla taglia: metà dei punti ferita bonus da costruito della sua taglia se conserva il suo tipo originario, tutti i punti ferita bonus se ora diventa un costruito. Nel caso del mezzo-golem di esempio, i DV diventano 1d10+20 (25 pf). Immunità alla magia (Str): Un mezzo-golem è immune a qualsiasi incantesimo o capacità magica che consenta al soggetto di usare la resistenza agli incantesimi. Inoltre, alcuni effetti ed incantesimi funzionano diversamente contro la creatura, come descritto nella descrizione del golem relativo. Consultare il *Manuale dei Mostri* per gli attacchi speciali dei golem riveduti (notare il cambiamento alla ferita maleddetta del golem di argilla).

Mezzo-golem di carne: Costrutto; 1,5 m/1,5 m; 5/adamantio; ML -;

Mezzo-golem di ferro: Costrutto; 1,5 m/1,5 m; ML -;

Mezzo-golem di pietra: Costrutto; 1,5 m/1,5 m; ML -;

Mezzo-immondo, durzagon: Esterno; 1,5 m/1,5 m; 5/magia; Artigianato (lavorare metalli) +10, Artigianato (lavorare pietra) +10, Ascoltare +11, Cercare +10, Diplomazia +11, Intimidire +1, Muoversi Silenziosamente +14, Osservare +11, Percepire Intenzioni +8, Raggiare +7, Valutare +10; Allerta^B, Attacco Poderoso, Iniziativa Migliorata; ML +3; Sostituire resistenza all'energia con resistenza all'acido 10, al freddo 10, all'elettricità 10 e al fuoco 10. Sensibilità alla luce (Str): I durzagon rimangono abbagliati dalla luce del sole intensa o se si trovano entro il raggio di un incantesimo luce diurna.

Miconide capocircolo: Vegetale; 3 m/3 m; Ascoltare +5, Conoscenze (natura) +3, Diplomazia +4, Intimidire +5, Percepire Intenzioni +6, Professione (contadino) +7, Sopravvivenza +6; Allerta, Arma Focalizzata (spore); ML +5; Tutti i miconidi acquisiscono abilità (e talenti) come vegetali, non come folletti.

Miconide guardiano: Vegetale; 1,5 m/1,5 m; Ascoltare +4, Conoscenze (natura) +3, Intimidire +5, Osservare +4, Percepire Intenzioni +4, Professione (contadino) +6, Sopravvivenza +4; Allerta, Arma Focalizzata (spore); ML +4; Tutti i miconidi acquisiscono abilità (e talenti) come vegetali, non come folletti. Talentini portano gli attacchi a 2 schianti +5 in mischia, o le spore a +6 di contatto a distanza.

Miconide lavoratore anziano: Vegetale; 1,5 m/1,5 m; Ascoltare +4, Conoscenze (natura) +3, Osservare +4, Percepire Intenzioni +4, Professione (contadino) +6, Sopravvivenza +5; Allerta, Robustezza; ML +3; Tutti i miconidi acquisiscono abilità (e talenti) come vegetali, non come folletti; Talentini portano i Dadi Vita a 3d8+6 (19 pf).

Miconide lavoratore comune: Vegetale; 1,5 m/1,5 m; Ascoltare +3, Conoscenze (natura) +2, Osservare +3, Percepire Intenzioni +3, Professione (contadino) +5, Sopravvivenza +3; Allerta; ML +2; Tutti i miconidi acquisiscono abilità (e talenti) come vegetali, non come folletti.

Miconide lavoratore giovane: Vegetale; 75 cm/0 cm; Ascoltare +3, Conoscenze (natura) +0, Osservare +3, Professione (contadino) +3, Sopravvivenza +2; Allerta; ML +2; Tutti i miconidi acquisiscono abilità (e talenti) come vegetali, non come folletti.

Miconide sovrano: Vegetale; 3 m/3 m; Ascoltare +7, Conoscenze (natura) +4, Intimidire +6, Muoversi Silenziosamente +3, Osservare +7, Percepire Intenzioni +6, Professione (contadino) +8, Professione (erborista) +7, Sopravvivenza +6; Allerta, Arma Focalizzata (spore), Mescere Pozioni^B,

Robustezza; ML +6; Tutti i miconidi acquisiscono abilità (e talenti) come vegetali, non come folletti.

Morkoth: Aberrazione; 1,5 m/1,5 m; Ascoltare +13, Conoscenze (arcano) +13, Nascondersi +15, Nuotare +7, Osservare +13, Sapienza Magica +13; Abilità Focalizzata (Nascondersi)", Combattere alla Cieca, Iniziativa Migliorata, Schivare; ML +3.

Morsa verde: Vegetale; 4,5 m/4,5 m; Nascondersi +10; Abilità Focalizzata (Nascondersi), Attacco Poderoso, Critico Migliorato (morso), Incalzare, Iniziativa Migliorata; ML -; Inghiottire: La CA dello stomaco della creatura è 14.

Morte cremisi: Non morto; 1,5 m/1,5 m; Ascoltare +18, Cercare +19, Concentrazione +18, Conoscenze (natura) +19, Conoscenze (religioni) +19, Nascondersi +21, Osservare +18; Attacco Rapido", Combattere alla Cieca, Iniziativa Migliorata", Maestria in Combattimento, Mobilità, Riflessi Fulminei^B, Riflessi in Combattimento, Schivare; ML -.

Mostro leggendario: Esterno; 3 m/3 m; 10/magia; Ascoltare +8, Cercare +3, Intimidire +3, Osservare +8; Attacco Poderoso, Iniziativa Migliorata^B, Multiattacco", Seguire Tracce, Tempra Possente; ML creatura base +7; Cambiamenti ai sottotipi del fuoco e del freddo, incantesimo velocità. Tipo diventa esterno (nativo); i mostri leggendari possono essere rianimati, fatti risorgere o reincarnarsi normalmente.

Naga d'ossa: Non morto; 3 m/3 m; 5/taglienti o contundenti; Ascoltare +20, Concentrazione +21, Diplomazia +7, Intimidire +23, Nascondersi +15, Osservare +20, Percepire Intenzioni +20, Raggiare +21, Sapienza Magica +21; Incantare in Combattimento, Incantesimi Fecalizzati (una scuola qualsiasi), Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei, Schivare, talento di metamagia (uno qualsiasi); ML -; Riduzione del danno 5/contundenti o perforanti, sostituisce "danni dimezzati dalle armi perforanti."

Necromane: Non morto; 6 m/6m; 15/magia e contundenti; Ascoltare +33, Cercare +33, Osservare +33, Saltare +28, Scalare +29; Arma Focalizzata (schianto), Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Critico Migliorato (schianto), Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Oltrepassare Migliorato, Spezzare Migliorato, Spingere Migliorato, Tempra Possente; ML -; Talentini migliorano il bonus di attacco dello schianto a +24/+19/+14 in mischia e il bonus ai tiri salvezza sulla Tempra a +12. Aura sconsacrante migliora il bonus di attacco dello schianto portandolo a +26/+21/+16, danni a 2dl2+20, DV a 30dl2+60 (255 pf) e tiri salvezza aTemp +14, Rifl +10, Vol +19. Ingoiare: la CA della gola della creatura è 14.

Neogi adulto: Aberrazione; 1,5 m/1,5 m; Disattivare Congegni +8, Equilibrio +10, Intimidire +9, Muoversi Silenziosamente +9, Saltare +10, Scalare +11; Arma Accurata", Competenza nelle Armi Semplici", Mobilità, Schivare; ML +5; CD del tiro salvezza contro il veleno è basata sulla Costituzione e comprende un bonus razziale di +3.

Neogi gran vecchio maestro: Parassita; 3 m/3 m; ML -; CD del tiro salvezza contro il veleno è basata sulla Costituzione e comprende una penalità razziale di -3.

Neogi progeie: Aberrazione; 75 cm/0 cm; Equilibrio +4, Muoversi Silenziosamente +4, Saltare +4, Scalare +11; Arma Accurata; ML -; CD del tiro salvezza contro il veleno è basata sulla Costituzione e comprende un bonus razziale di +5.

Ormyrr: Umanoide mostruoso; 4,5 m/3 m; Ascoltare +8, Conoscenze (arcano) +7, Nuotare +16, Sapienza Magica +8; Allerta, Riflessi in Combattimento, Combattere con Più Armi; ML +6.

Orrore meccanico di adamantio: Costrutto; 1,5/1,5 m; Equilibrio +23, Muoversi Silenziosamente +23 Nascondersi +27, Saltare +24, Scalare +24; Attacco Poderoso, Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Riflessi in Combattimento, Spezzare Migliorato; ML -; Guadagna 10 punti ferita bonus (cambiamento al tipo dei costrutti); DV diventano 16dl0+10 (98 pf).

Orrore meccanico di electrum: Costrutto; 1,5 /1,5 m; Scalare +8; Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato; ML -; Guadagna 10 punti ferita bonus (cambiamento al tipo dei costrutti); DV diventano 4dl0+10 (32 pf).

Orrore meccanico d'oro: Costrutto; 1,5 /1,5 m; Scalare +13; Attacco Poderoso, Incalzare, Spezzare Migliorato; ML -; Guadagna 10 punti ferita bonus (cambiamento al tipo dei costrutti); DV diventano 8dl0+10 (54 pf).

Orrore meccanico di platino: Costrutto; 1,5 /1,5 m; Muoversi Silenziosamente +18 Nascondersi +22, Scalare +18; Attacco Poderoso, Incalzare, Incalzare Potenziato, Riflessi in Combattimento, Spezzare Migliorato; ML -; Guadagna 10 punti ferita bonus (cambiamento al tipo dei costrutti); DV diventano 12dl0+10 (76 pf).

Orrore uncinato: Aberrazione; 3 m/3 m; Ascoltare +8, Nascondersi +3*, Saltare +11, Scalare +16; Abilità Focalizzata (Ascoltare), Attacco Poderoso, Incalzare, Sbilanciare Migliorato; ML +4; Sostituire vista cieca con percezione cieca entro 18 m.

Orso leggendario: Animale; 3 m/1,5 m; Ascoltare +11, Nuotare +20, Osservare +11; Attacco Poderoso, Correre, Incalzare, Incalzare Potenziato, Oltrepassare Migliorato, Resistenza Fisica, Seguire Tracce; ML -.

Pianta orchesca, arbusto orchesco: Vegetale; 1,5 m/1,5 m; 5/contendenti o taglianti; Muoversi Silenziosamente +7, Nascondersi +11, Scalare +10; Furtivo, Iniziativa Migliorata; ML -; Le piante orchesche acquisiscono abilità (e talenti) come vegetali, non come folletti. Sostituire l'immunità parziale alle armi perforanti con la riduzione del danno.

Pianta orchesca, pianta orchesca: Vegetale; 9 m/7,5 m; 5/-; Muoversi Silenziosamente +35, Nascondersi +19; Attacco Poderoso, Colpo Terrificante, Combattere alla Cieca, Furtivo, Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Resistenza Fisica, Spezzare Migliorato, Spingere Migliorato, Volontà di Ferro; ML -; Le piante orchesche acquisiscono abilità (e talenti) come vegetali, non come folletti. Talent portano il tiro salvezza sulla Volontà a +15. Inghiottire: La CA dell'esofago della creatura è 16. Rimuovere l'immunità parziale alle armi perforanti.

Pipistrello dei desmodu, cacciatore: Animale; 1,5 m/1,5 m; Ascoltare +13, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +12, Osservare +13; Arma Accurata, Schivare; ML -; Le creature immuni ai colpi critici sono immuni agli effetti da ferimento dell'attacco con il morso. Sostituire vista cieca con percezione cieca.

Pipistrello dei desmodu, guardiano: Animale; 3 m/1,5 m; Ascoltare +12*, Muoversi Silenziosamente +9, Osservare +12*, Attacco Rapido, Mobilità, Schivare^B; ML -; Sostituire vista cieca con percezione cieca.

Pipistrello dei desmodu, da guerra: Animale; 1,5 m/3 m; Ascoltare +12, Muoversi Silenziosamente +11, Osservare +12; Allerta, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Schivare; ML -; Sostituire vista cieca con percezione cieca.

Pipistrello di fuoco: Elementale; 1,5 m/1,5 m; Ascoltare +5, Nascondersi +10, Osservare +5; Arma Accurata, Attacco in Volo, Schivare; ML -; Cambiamenti al sottotipo del fuoco. Sostituire vista cieca con percezione cieca.

Predatore delle dune: Esterno; 1,5/1,5 m; 10/magia; Acrobazia +9, Ascoltare +13, Cercare +10, Conoscenze (natura) +10, Equilibrio +11, Intimidire +4, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +9, Osservare +13, Saltare +5, Scalare +20, Sopravvivenza +4; Allerta, Iniziativa Migliorata, Maestria in Combattimento; ML -; Nessun sottotipo malvagio.

Prigioniero: Archetipo; 1,5 m/1,5 m (vedi "Bugbear" nel *Manuale dei Mostri*); Ascoltare +4, Muoversi Silenziosamente +6, Nascondersi +4, Osservare +4, Scalare +3; Allerta, Arma Focalizzata (morning star); ML -; Cambiamenti della creatura base: cambiare gli attacchi in morning star +5 in mischia.

Progenie di Kyuss: Non morto; 1,5 m/1,5 m; Muoversi Silenziosamente +5, Nascondersi +5, Osservare +3, Saltare +7; Furtivo, Robustezza; ML +5.

Psurlon anziano: Aberrazione; 1,5 m/1,5 m; 10/magia; Artista della Fuga +17, Concentrazione +16, Conoscenze (arcani) +20, Conoscenze (piani) +20, Equilibrio +17, Guarire +18, Sapienza Magica +22; Incantare in Combattimento, Iniziativa Migliorata, Maestria in Combattimento, Mobilità, Multiattacco^B, Schivare, Volontà di Ferro^B; ML +5.

Psurlon comune: Aberrazione; 1,5 m/1,5 m; 10/magia; Artista della Fuga +12, Concentrazione +11, Conoscenze (arcani) +14, Equilibrio +12, Guarire +10, Sapienza Magica +16; Incantare in Combattimento, Iniziativa Migliorata, Multiattacco⁵, Schivare, Volontà di Ferro^B; ML +5.

Psurlon gigante: Aberrazione; 3 m/3 m; 15/magia; Artista della Fuga +22, Concentrazione +23, Equilibrio +22, Guarire +25, Sapienza Magica +26; Incantare in Combattimento, Iniziativa Migliorata, Maestria in Combattimento, Multiattacco, Riflessi Fulminei, Tempra Possente, Volontà di Ferro; ML -.

Raggamoffyn comune: Costrutto 1,5 m/1,5 m; Muoversi Silenziosamente +10, Nascondersi +10; Furtivo, Schivare; ML -; Guadagna 20 punti ferita (cambiamenti al tipo dei costrutti); DV diventano 3dl0+20 (36 pf).

Raggamoffyn guttersnipe: Costrutto 1,5 m/1,5 m; Muoversi Silenziosamente +14, Nascondersi +14; Furtivo, Mobilità, Schivare; ML -; Guadagna 20 punti ferita (cambiamenti al tipo dei costrutti); DV diventano 8dl0+20 (64 pf).

Raggamoffyn shrapnly: Costrutto 3 m/3 m; ML -; Muoversi Silenziosamente +17, Nascondersi +13; Attacco Poderoso, Furtivo, Incalzare, Incalzare Potenziato, Spezzare Migliorato; ML -; Guadagna 30 punti ferita (cambiamenti al tipo dei costrutti); DV diventano 12dl0+30 (96 pf).

Raggamoffyn tatterdemanimal: Costrutto 1,5 m/1,5 m; Muoversi Silenziosamente +11, Nascondersi +15; Furtivo; ML -; Guadagna 10 punti ferita (cambiamenti al tipo dei costrutti); DV diventano 1dl0+10 (15 pf).

Ragno ombra: Bestia magica; 4,5 m/3 m; 10/magia; Ascoltare +5, Nascondersi -3*, Osservare +5, Scalare +20; Attacco Poderoso, Iniziativa Migliorata, Multiattacco, Oltrepassare Migliorato, Riflessi Fulminei; ML -.

Roc del caos: Bestia magica; 9 m/4,5 m; 15/epica; Ascoltare +3, Osservare +21, Sopravvivenza +19; Allerta, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Capacità Focalizzata (spruzzo prismatico), Combattere alla Cieca, Fluttuare, Ghermire, Mobilità, Riflessi in Combattimento, Schivare, Virare, Volontà di Ferro; ML -; I talenti portano il suo tiro salvezza sulla Volontà a +14 e la CD del tiro salvezza della sua capacità di spruzzo prismatico a 29.

Rospo crudele: Animale; 1,5 m/1,5 m; Ascoltare +7, Nascondersi +8, Osservare +8, Saltare +10; Allerta, Arma Accurata; ML -.

Rukarazyll: Esterno; 3 m/3 m; 15/magia e argento; Acrobazia +23, Artista della Fuga +15, Camuffare +19, Cercare +19, Concentrazione +19, Conoscenze (religioni) +12, Diplomazia +8, Equilibrio +25, Falsificare +11, Intimidire +21, Nascondersi +19, Osservare +18, Percepire Intenzioni +18, Raggiare +19, Saltare +16, Sapienza Magica +12, Scalare +6; Arma Accurata, Disarmare Migliorato, Fintare Migliorato, Maestria in Combattimento, Sbilanciare Migliorato; MI -; Cambiamenti ad Arma Accurata portano l'attacco con il morso a +14 in mischia.

Salamandra del gelo: Bestia magica; 3 m/1,5 m; 10/magia; Ascoltare +3, Muoversi Silenziosamente +11, Nascondersi +12, Osservare +3, Scalare +8; Allerta, Combattere alla Cieca, Critico Migliorato (artiglio), Furtivo, Multiattacco; ML +3; Cambiamenti al sottotipo del freddo.

Sanguisuga errante: Parassita; 1,5 m/1,5 m; 10/perforanti o taglienti; ML -; Sostituire danni dimezzati dalle armi contundenti con riduzione del danno. Le creature immuni ai colpi critici sono immuni agli effetti di ferimento dell'attacco di sperone (artigliare) dei tentacoli.

Scarabeo eterico: Esterno; 75 cm/o cm; Ascoltare +3, Nascondersi +14, Osservare +3; Iniziativa Migliorata; ML -; Le creature immuni ai colpi critici sono immuni all'effetto di ferimento dell'attacco con il morso.

Scorridore oceanico: Folletto; 4,5 m/4,5 m; 15/ferro freddo; Ascoltare +41, Cercare +36, Conoscenze (natura) +38, Intimidire +35, Nascondersi +26, Nuotare +45, Osservare +41, Saltare +37, Sopravvivenza +39; Allerta, Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Combattere alla Cieca, Incalzare, Iniziativa Migliorata, Maestria in Combattimento, Mobilità, Schivare, Spezzare Migliorato; ML -; Impugna un falchion adatto ad una creatura Enorme; i danni sono corretti (2d8+6). In alternativa, impugna un tridente a due mani adatto ad una creatura Enorme; i danni sono corretti (4d6+6). Sostituire respirare sott'acqua con anfibio (Str): Anche se gli scorridori oceanici respirano attraverso le branchie, possono sopravvivere a tempo indeterminato anche sulla terra.

Serpente crudele: Animale; 4,5 m/3 m; Ascoltare +8, Equilibrio +14, Nascondersi +6, Osservare +8, Scalare +15; Allerta, Resistenza Fisica, Robustezza; ML -; Talento porta i Dadi Vita a 7d8+24 (55 pf).

Serpente di bronzo: Costrutto; 4,5 m/3 m; 10/adamantio; Scalare +15; ML -; Guadagna 40 punti ferita bonus (cambiamenti al tipo dei costrutti); DV diventano 16dl0+40 (128 pf). Resistenza all'elettricità 10 eliminata; la creatura non subisce danni dall'elettricità e viene curata di 1 pf per ogni 3 danni normalmente inferti dall'attacco. 16° livello dell'incantatore; Prerequisiti: Creare Costrutti, costrizione/cerca, desiderio limitato, metamorfosi di un oggetto e stretta folgorante; Prezzo di mercato: 90.000 mo; Costo di creazione: 46.500 mo + 3.540 PE.

Serpente leggendario: Animale; 3 m/3 m; Ascoltare +15, Equilibrio +27, Nascondersi +14, Nuotare +18, Osservare +15, Scalare +24; Allerta, Atletico, Resistenza Fisica, Robustezza x3; ML -; Talento porta i Dadi Vita a 16d8+121 (193 pf).

Silfide: Esterno; 1,5 m/1,5 m; Acrobazia +7, Artista della Fuga +7, Ascoltare +9, Concentrazione +5, Conoscenze (natura) +10, Equilibrio +9, Muoversi Silenziosamente +7, Nascondersi +11, Osservare +9, Saltare +1, Sopravvivenza +9; Incantare in Combattimento, Incantesimi Potenziati; ML +5; Empatia selvatica (Str): Questo potere funziona esattamente come il privilegio di classe di empatia selvatica del druido.

Simulacro assassino: Costrutto; 3 m/3 m; 10/adamantio; Saltare +17; Attacco Poderoso, Incalzare, Spezzare Migliorato, Spingere Migliorato; ML -; Guadagna 30 punti ferita bonus (cambiamenti al tipo dei costrutti); DV diventano 9dl0+30 (79 pf).

Sirina: Folletto; 1,5 m/1,5 m; 5/ferro freddo; Concentrazione +7, Guarire +10, Intrattenere (canto) +18, Intrattenere (danza) +18, Nascondersi +11, Nuotare +15, Sopravvivenza +10; Maestria in Combattimento, Schivare; ML +4; Empatia selvatica (Str): Questo potere funziona esattamente come il privilegio di classe di empatia selvatica del druido.

Spilloide: Vegetale; 1,5 m/1,5 m; Ascoltare +4, Muoversi Silenziosamente +2, Nascondersi +8*, Osservare +4; Allerta, Furtivo; ML +1.

Spirito del territorio: Folletto; 4,5 m/4,5 m; 10/-; Ascoltare +27, Cercare +28, Concentrazione +33, Conoscenze (geografia) +28, Conoscenze (natura) +30, Diplomazia +32, Nascondersi +16, Osservare +27, Percepire Intenzioni +27, Sapienza Magica +28, Sopravvivenza +27; Attacco Poderoso*, Disarmare Migliorato, Incalzare*, Incalzare Potenziato*, Maestria in Combattimento*, Mobilità, Sbilanciare Migliorato*, Schivare*, Spezzare Migliorato*, Spingere Migliorato*; ML -; Empatia selvatica (Str): Questo potere funziona esattamente come il privilegio di classe di empatia selvatica del druido.

Spirito famelico: Non morto; 1,5 m/1,5 m; Ascoltare +37, Cercare +37, Equilibrio +35, Osservare +37, Saltare +50, Scalare +38; Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Critico Migliorato (morso), Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Maestria in Combattimento, Multiattacco, Sbilanciare Migliorato, Spezzare Migliorato, Spingere Migliorato; ML -.

Spirito lucente: Esterno; 1,5 m/1,5 m; 5/magia; Cercare +15, Conoscenze (arcane) +15, Conoscenze (piani) +15, Diplomazia +22, Intimidire +13, Osservare +17, Percepire Intenzioni +17, Raggiare +18, Sapienza Magica +9; Attacco Poderoso, Incalzare, Incalzare Potenziato, Spezzare Migliorato, Spingere Migliorato; ML -.

Spuntone roccioso: Elementale; 1,5 m/1,5 m; Ascoltare +6, Osservare +5; Allerta, Attacco Poderoso; ML +2.

Squalo leggendario: Animale; 4,5 m/3 m; Ascoltare +19, Osservare +18, Nuotare +17; Arma Focalizzata (morso), Critico Migliorato (morso), Robustezza x9; ML -; Talento porta i Dadi Vita a 30d8+237 (372 pf). Attacchi diventano morso +30 in mischia.

Sterminatore: Non morto; 3 m/3 m; Ascoltare +35, Intimidire +31, Muoversi Silenziosamente +29, Osservare +35, Saltare +36 (compreso il bonus di velocità); Arma Focalizzata (mazzafusto), Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Combattere con Due Armi, Critico Migliorato (mazzafusto), Difendere con Due Armi, Incalzare, Incalzare Potenziato, Riflessi in Combattimento, Spezzare Migliorato, Spingere Migliorato; ML -; il talento Difendere con Due Armi porta la CA a 33 (scudo +1), colto alla sprovvista 32. Usa un mazzafusto Grande, non un mazzafusto pesante: danni 2d6+5/19-20 o 26+2/19-20.

Stirpeplanare, chaond: Combattente; 1,5 m/1,5 m; Acrobazia +5, Artista della Fuga, +5, Muoversi Silenziosamente +4, Saltare +5; Schivare; ML +1; La scheda descrive un chaond Combattente 1. Cambiare i punteggi di caratteristica in For 13, Des 15, Cos 14, Int 10, Sag 9, Car 6. Cambiare i Dadi Vita in 1d8+2 (6 pf). Cambiare gli attacchi in falcetto +2 in mischia (1d6+1) o dardo +3 a distanza (1d4+1). Cambiare tiro salvezza Temp in +4 e tiro salvezza Vol in +1.

Il combattente partiva con i seguenti punteggi di caratteristica prima di applicare gli appropriati modificatori razziali: For 13, Des 11, Cos 12, Int 10, Sag 9, Car 8.

Stirpeplanare, zenythri: Combattente; 1,5 m/1,5 m; Cercare +4, Equilibrio +6, Sopravvivenza +4; Arma Focalizzata (scimitarra); ML +1; La scheda descrive uno zenythri Combattente 1. Cambiare i punteggi di caratteristica in For 15, Des 13, Cos 12, Int 10, Sag 11, Car 6. Cambiare i Dadi Vita in 1d8+1 (5 pf). Cambiare gli attacchi in scimitarra +4 in mischia (1d6+2). Cambiare tiro salvezza Temp in +3 e tiro salvezza Vol in +2. Il combattente partiva con i seguenti punteggi di caratteristica prima di applicare gli appropriati modificatori razziali: For 13, Des 11, Cos 12, Int 10, Sag 9, Car 8. Abilità: Uno zenythri guadagna un bonus razziale di +2 alle prove di Equilibrio e Sopravvivenza.

Stregato: Non morto; 1,5 m/1,5 m; 1-3 DV: 5/argento, 4-7 DV: 5/magia; 8-11 DV: 5/magia e argento, 12+ DV: 10/magia e argento (vedi il ghastr nel *Manuale dei Mostri*); Equilibrio +7, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +8, Osservare +8, Saltare +9, Scalare +9; Multiattacco, Robustezza; ML -; Notare che il ghastr ha subito consistenti cambiamenti nel *Manuale dei Mostri*. Riapplicare questo archetipo al ghastr riveduto o a qualsiasi altra creatura non morta corporea. Tiri salvezza: Una creatura stregata acquisisce un bonus profano di +2 a tutti i tiri salvezza.

Taurino: Umanoide mostruoso; 3 m/1,5 m; Ascoltare +8, Intimidire +5, Muoversi Silenziosamente +5, Osservare +7, Saltare +13; Allerta, Tempra Possente, Volontà di Ferro; ML creatura base +3; Creatura esempio: il talento Volontà di Ferro porta il tiro salvezza Vol a +4, vedi il glossario del *Manuale dei Mostri* per la definizione riveduta di speroni (artiglieria).

Tempesta: Elementale; 6 m/3 m; 10/-; Ascoltare +11, Concentrazione +18, Osservare +11; Allerta, Attacco Poderoso, Capacità Magica Potenziata, Capacità Magica Rapida, Colpo Terrificante, Incalzare, Incalzare Potenziato, Resistenza Fisica, Spingere Migliorato; ML -; Cambiamenti al sottotipo del fuoco. Gli attacchi diventano 2 schianti +23 in mischia. Bagnare: La tempesta può scegliere di non attivare questa capacità (al fine di non estinguere la fiamma di un avversario influenzato dalla sua capacità di bruciare, ad esempio).

Tentacolare: Aberrazione; 3 m/4,5 m; Ascoltare +9, Concentrazione +11, Muoversi Silenziosamente +16, Nascondersi +16, Osservare +9; Combattere con Più Armi, Furtivo, Multidestrezza, Riflessi in Combattimento; ML -; Sostituire rigenerazione dei tentacoli col testo che segue: Un avversario può attaccare i tentacoli di un tentacolare come se fossero armi; vedi "Spezzare", nel Capitolo 8 del *Manuale del Giocatore*. I tentacoli di un tentacolare sono dotati di 20 punti ferita. Se il tentacolare attualmente sta afferrando un bersaglio con quel tentacolo, solitamente usa un altro arto per effettuare l'attacco di opportunità contro il tentativo di spezzare. Recidendo i tentacoli di un tentacolare, si infliggono alla creatura danni pari alla metà dei punti ferita dell'arto reciso. Un tentacolare rigenera gli arti recisi nel giro di una giornata.

Teratomorfo: Melma; 6 m/4,5 m; ML -; Perde 30 punti ferita bonus (cambiamenti al tipo delle melme); DV diventano 28d10+140 (294 pf).

Tessitore d'incantesimi: Umanoide mostruoso; 1,5 m/1,5 m; Ascoltare +16, Conoscenze (arcane) +17, Conoscenze (piani) +17, Osservare +16, Sapienza Magica +19, Utilizzare Oggetti Magici +16; Incantesimi Estesi, Incantesimi Focalizzati (Abiurazione)^B, Incantesimi Focalizzati (Invoca-

zione)", Incantesimi Inarrestabili", Incantesimi Ingranditi, Incantesimi Intensificati, Incantesimi Potenziati; ML +7.

Thri-kreen: Umanoide mostruoso; 1,5 m/1,5 m; Ascoltare +3, Equilibrio +4, Nascondersi +4*, Osservare +3, Saltare +35, Scalare +3; Arma Focalizzata (gyhtka), Deviare Frecce^B, ML +1 o +3; L'Intelligenza diventa 10.

Tigre leggendaria: Animale; 3m/1,5 m; Ascoltare +8, Muoversi Silenziosamente +12, Nascondersi +8, Nuotare +17, Osservare +11, Saltare +27; Allerta, Arma Focalizzata (artiglieria), Correre, Furtivo, Resistenza Fisica, Robustezza x4; ML -; Talento porta i Dadi Vita a 26d8+194 (311 pf). Attacchi diventano 2 artigli +30 in mischia e morso +24 in mischia. Vedi il *Manuale dei Mostri* per le definizioni rivedute di balzo (assaltare) e speroni (artiglieria).

Titanico: Animale o Parassita; 6 m/4,5 m; Ascoltare +13, Nascondersi +2, Osservare +13; Allerta, Attacco Poderoso, Colpo Terrificante, Duro a Morire, Ghermire, Resistenza Fisica, Robustezza, Spingere Migliorato, Tempra Possente; ML -; Abilità: Una creatura titanica possiede 28 punti abilità. Le sue abilità di classe sono le stesse della creatura base. Talenti: Una creatura titanica possiede 9 talenti. Predilige Attacco Poderoso, Colpo Terrificante, Robustezza, Spingere Migliorato, Tempra Possente e i talenti della creatura base. Creatura d'esempio: Talenti portano i DV a 25d8+203 (315 pf).

Topo cinereo: Bestia magica; 1,5 m/1,5 m; Muoversi Silenziosamente +5, Nascondersi +9*, Scalare +14; Iniziativa Migliorata; ML -; Sottotipo del fuoco cambiato. Nascondersi nel fumo conferisce occultamento (possibilità di mancare del 20%).

Topo lunare: Bestia magica; 75 cm/0 cm; Equilibrio +10, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +15, Scalare +10; Arma Accurata^B, Volontà di Ferro; ML -; Schivare prodigioso migliorato.

Vaporighu: Esterno; 1,5 m/1,5 m; 10/argento; Ascoltare +12, Concentrazione +16, Conoscenze (arcane) +14, Conoscenze (piani) +14, Diplomazia +2, Equilibrio +12, Intimidire +17, Osservare +12, Raggiare +15, Sapienza Magica +16; Attacco Poderoso, Critico Migliorato (schianto), Persuasivo, Spingere Migliorato; ML -. Bava corrosiva (Str): I vaporighu emanano costantemente una bava simile a muco che contiene una sostanza corrosiva. L'attacco con lo schianto di un vaporighu lascia una scia di bava. L'armatura e i vestiti di un avversario si dissolvono e diventano inutili, a meno che non superino un tiro salvezza sui Riflessi (CD 18). Qualsiasi arma che colpisca un vaporighu si dissolve immediatamente, a meno che non superi un tiro salvezza sui Riflessi (CD 18). Entrambe le CD sono basate sulla Costituzione. Capacità magiche: Cambiare sonno in sonno profondo. Schivare prodigioso migliorato.

Vento d'ira: Non morto; 3 m/3 m; 15/magia; Acrobazia +39, Ascoltare +39, Cercare +35, Equilibrio +7, Nascondersi +35, Osservare +39, Saltare +5; Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Combattere alla Cieca, Disarmare Migliorato, Maestria in Combattimento, Mobilità, Riflessi in Combattimento, Sbilanciare Migliorato, Schivare; ML -.

Verme funereo: Non morto; 1,5 m/1,5 m; Acrobazia +16, Artista della Fuga +16, Ascoltare +16, Conoscenze (locali) +31, Conoscenze (religioni) +31, Conoscenze (storia) +31, Diplomazia +20, Equilibrio +4, Intimidire +2, Nascondersi +34, Osservare +2, Percepire Intenzioni +16, Raccogliere Informazioni +2, Raggiare +14, Saltare -4; Allerta, Attacco Rapido, Combattere alla Cieca, Critico Migliorato (morso),

Mobilità, Negoziatore, Riflessi in Combattimento, Schivare, Volontà di Ferro; ML -.

Verme immondo: Bestia magica; 6 m/3 m; 15/-; Ascoltare +18, Osservare +17; Allerta, Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Mobilità, Oltrepassare Migliorato, Schivare; ML -.

Vespa-fase: Bestia magica; 75 cm/0 cm; Ascoltare +6, Osservare +6, Sopravvivenza +3; Allerta; ML -.

Wyste: Aberrazione; 4,5 m/3 m; Ascoltare +6, Nuotare +14, Osservare +6; Allerta, Critico Migliorato (morso); ML -.

Yakide: Umanoide mostruoso; 3 m/3 m; Camuffare +10, Conoscenze (arcane) +10, Guarire +10, Utilizzare Oggetti Magici +10; Arma Focalizzata (bastone ferrato), Attacco Poderoso, Iniziativa Migliorata"; ML +2.

Yugoloth, arcanaloth: Esterno; 1,5 m/1,5 m; 15/bene; Ascoltare +19, Cercare +20, Concentrazione +15, Conoscenze (arcane) +20, Conoscenze (piani) +20, Diplomazia +22, Intimidire +20, Osservare +19, Percepire Intenzioni +19, Professione (scriba) +19, Raccogliere Informazioni +18, Raggiare +18, Sapienza Magica +22; Incantare in Combattimento, Incantesimi Focalizzati (Abiurazione), Incantesi-

mi Potenziati, Iniziativa Migliorata, Volontà di Ferro; ML +7; Consultare la descrizione del sottotipo degli yugoloth. Evoca yugoloth: Equivalente di un incantesimo di 6° livello.

Yugoloth, marraenoloth: Esterno; 1,5 m/1,5 m; Ascoltare +11, Conoscenze (piani) +14, Diplomazia +8, Equilibrio +15, Intimidire +8, Nuotare +14, Osservare +11, Professione (barcaiolo) +15, Raggiare +13, Sopravvivenza +15, Valutare +14; Allerta, Incantare in Combattimento, Mobilità, Schivare; ML +5; Consultare la descrizione del sottotipo degli yugoloth. Evoca yugoloth: Equivalente di un incantesimo di 6° livello.

Yugoloth, yagnoloth: Esterno; 3m/3 m; 15/bene; Ascoltare +15, Concentrazione +17, Conoscenze (piani) +15, Diplomazia +20, Intimidire +18, Osservare +15, Percepire Intenzioni +15, Raggiare +16, Saltare +31, Scalare +23; Arma Focalizzata (artiglio), Attacco Poderoso, Incalzare, Incalzare Potenziato; ML +6; Consultare la descrizione del sottotipo degli yugoloth. Colpo stordente: Se una creatura non supera il suo tiro salvezza sulla Tempra, rimane stordita per un numero di round pari ai danni inferti dallo yagnoloth (Id6, senza il modificatore di Forza).

MOSTRI PER GRADO DI SFIDA

Neogi Progenie.....1/4	Orrore meccanico di electrum.....4	Immoth.....9	Mastodonte grizzly.....13
Topo lunare.....1/4	Yakide.....4	Malebranche.....9	Rospo titanico.....13
Arbusto maligno.....1/3	Distruttore abissale.....5	Orrore meccanico di adamantio.....9	Spinosauro.....13
Corollax.....1/2	Gambol.....5	Orso leggendario.....9	Rukarazyll.....14
Jermlaine.....1/2	Golem delle catene.....5	Predatore delle dune.....9	Bestia degli incubi.....15
Miconide lavoratore giovane.....1/2	Golem di vetro istoriato.....5	Psurlon anziano.....9	Doppelganger etero.....15
Bogun.....1	Guttersnipe.....5	Simulacro assassino.....9	Fantasma del vento.....15
Chaond.....1	Hobgoblin-grifone taurino.....5	Vaporighu.....9	Fihyr maggiore.....15
Dracode crestato.....1	Jovoc.....5	Zovvut.....9	Psurlon gigante.....15
Ixixachitl comune.....1	Ladro d'intelletto.....5	Avolakia.....10	Bestia lunare.....16
Lamellin.....1	Lupinal.....5	Elefante crudele.....10	Jahi.....16
Miconide lavoratore comune.....1	Marrash.....5	Golem di ottone.....10	Manta delle nuvole.....16
Scarabeo etero.....1	Mezzo-immondo, durzagon.....5	Guardiano runico.....10	Tempesta.....16
Tatterdemanimal.....1	Morkoth.....5	Lunitello.....10	Teratomorfo.....16
Thri-kreen.....1	Orrore meccanico d'oro.....5	Marraenoloth.....10	Verme funereo.....16
Topo cinereo.....1	Pipistrello dei desmodu da guerra.....5	Morsa verde.....10	Arcanaloth.....17
Zenythri.....1	Progenie di Kyuss.....5	Sanguisuga errante.....10	Banshee.....17
Abeil vassallo.....2	Psurlon comune.....5	Serpente di bronzo.....10	Effigie.....17
Dracode sputante.....2	Rinoceronte bestia da guerra.....5	Squalo leggendario.....10	Sterminatore.....17
Falco crudele.....2	Serpente crudele.....5	Tessitore d'incantesimi.....10	Kelvezu.....18
Fauce abissale.....2	Silfide.....5	Tigre leggendaria.....10	Scorridore oceanico.....18
Gorilla ammantato.....2	Sirina.....5	Yagnoloth.....10	Ameba carnosa.....19
Grimalkin.....2	Wyste.....5	Bradipo delle foreste.....11	Gigante degli oceani.....19
Guardia del terrore.....2	Abeil soldato.....6	Fomorian.....11	Necromane.....19
Loxo.....2	Aquila leggendaria.....6	Gigante delle foreste.....11	Spirito famelico.....19
Miconide lavoratore anziano.....2	Catoblepas.....6	Juggernaut.....11	Vento d'ira.....19
Predatore abissale.....2	Gorilla sanguinario.....6	Megalodonte.....11	Linnorm grigio.....20
Spilloide.....2	Kopru.....6	Morte cremisi.....11	Megapede.....20
Spuntone roccioso.....2	Miconide capocircolo.....6	Naga d'ossa.....11	Pianta orchesca.....20
Vespa-fase.....2	Minotauro leggendario.....6	Abeil regina.....12	Melma d'ossa.....21
Advespa.....3	Neogi gran vecchio maestro.....6	Aracnide magico.....12	Roc del caos.....22
Arbusto orchesco.....3	Ormyrr.....6	Fato del fuoco.....12	Fenice.....24
Boggle.....3	Orrore uncinato.....6	Fato dell'acqua.....12	Leviatano.....25
Cervidal.....3	Alce crudele.....7	Fato dell'aria.....12	Linnorm del terrore.....25
Cryptoclidio.....3	Allosauro.....7	Fato della terra.....12	Dragone di fuoco infernale.....26
Dracode cornuto.....3	Amnizu.....7	Firbolg.....12	Gigante delle montagne.....26
Fihyr.....3	Anchilosauo.....7	Flagello etero.....12	Straziacadaveri.....28
Grell.....3	Fauce fangosa.....7	Furioso.....12	Verme immondo.....28
Ixixachitl vampirico.....3	Gorilla leggendario.....7	Gigante del sole.....12	
Martellatore.....3	Ladro del fiato.....7	Julajimus.....12	
Meenlock.....3	Lestomatico.....7	Ragno ombra.....12	
Pipistrello dei desmodu	Lince di palude.....7	Sismosauro.....12	
cacciatore.....3	Lupo leggendario.....7	Cavaliere della morte	
Pipistrello dei desmodu	Miconide, sovrano.....7	(esempio).....13	
guardiano.....3	Orrore meccanico di platino.....7	Drosera rossa.....13	
Pipistrello di fuoco.....3	Salamandra del gelo.....7	Golem di carne draconica.....13	
Polverizzatore.....3	Shrapnyl.....7	Jarilith.....13	
Raggamoffyn comune.....3	Tentacolare.....7		
Rospo crudele.....3	Cavallo leggendario.....8		
Asperi.....4	Gravorg.....8		
Bugbear prigioniero.....4	Mastino osservatore.....8		
Cavallo crudele.....4	Palrethee.....8		
Ghast stregato.....4	Quetzalcoatlus.....8		
Mezzo-golem di argilla.....4	Serpente leggendario.....8		
Mezzo-golem di carne.....4	Spirito lucente.....8		
Mezzo-golem di ferro.....4	Ankheg chimero.....9		
Mezzo-golem di pietra.....4	Braxat.....9		
Miconide, guardiano.....4	Desmodu.....9		
Neogi, adulto.....4	Galeb duhr.....9		

GS DEI DRAGHI SECONDO L'ETÀ E IL COLORE

Età	Ametista	Cristallo	Smeraldo	Topazio	Zaffiro
Cucciolo	3	2	2	3	2
Molto giovane	4	3	4	4	4
Giovane	6	4	6	6	6
Adolescente	8	7	8	9	8
Adulto giovane	11	10	11	12	10
Adulto	14	12	14	14	13
Adulto maturo	16	15	16	17	15
Vecchio	18	17	18	19	18
Molto vecchio	19	18	19	20	19
Antico	21	20	21	22	21
Dragone	23	21	22	23	22
Grande dragone	25	23	24	25	24

MINACCE ANCORA PIÙ GRANDI SONO IN AGGUATO!

Ed Bonny, Jeff Grubb, Rich Redman,
Skip Williams, Steve Winter

Man mano che gli eroi aumentano di potere, ricercano avversari sempre più formidabili. Che siano sinistre o seducenti, feroci o ripugnanti, le creature che si nascondono in queste pagine sfideranno i personaggi più esperti di qualsiasi campagna.

Questo supplemento per il gioco di D&D® scatena un'orda di mostri per affrontare i personaggi a tutti i livelli di gioco, compresi parecchi con Grado di Sfida di 21 o superiore. All'interno vi sono vecchie conoscenze come il cavaliere della morte e i draghi gemmati, oltre a creature completamente nuove quali il serpente di bronzo, l'effigie e il verme immondo. Insieme a regole di creazione dei mostri aggiornate ed estese, il *Manuale dei Mostri II* fornisce un'inesauribile fonte di modi per far combattere strenuamente anche gli eroi più tenaci.

Per utilizzare questo supplemento, un Dungeon Master deve possedere anche il *Manuale del Giocatore* e la *Guida del DUNGEON MASTER*.

Un giocatore necessita del solo *Manuale del Giocatore*.



TWENTY FIVE EDITION s.r.l.
Sede: 43100 Parma (Italy)

Visita il sito web: www.25edition.it

ISBN 88-8288-088-5



9 788882 880880

Prezzo: € 29,95