



Opphandum

CREATURE DEL TERRORE



Massimo Bianchini e Mario Pasqualotto
con Fiorenzo Delle Rupi e Marco Picone

CREATURE DEL TERRORE

DIRETTORI RESPONSABILI

Massimo Bianchini, Luca Cattini

DIRETTORE CREATIVO

Mario Pasqualotto

DIRETTORE TECNICO

Massimo Bianchini

DIRETTORE ARTISTICO

Alberto Dal Lago

RESPONSABILE TECNICO

Marco Picone

Sviluppo e Revisione

Massimiliano Chiesa, Lorenzo Fanelli

Sviluppo

Luigi Cecchi, Fiorenzo Delle Rupi,
Marco Riccardi, Tommaso Matteucci Frati

Sviluppo Aggiuntivo

Andrea Bosio, Igor Comunale,
Saverio Iacono

ILLUSTRAZIONE COPERTINA

Alberto Dal Lago

LOGO, GRAFICA E IMPAGINAZIONE

Untitled Studio
di Davide Carnevali
e Andrea Gualdi

ILLUSTRAZIONI TAVOLE INTERNE

Carlo Bocchio, Claudio Casini,
Marina Costa, Alberto Dal Lago,
Simone Delladio, Elisa Ferrotto,
Francesco Graziani, Mario Lanza,
Thomas Liera, Andrea Longhi,
Maichol Quinto, Niccolò Storai,
Claudio Trangoni, Andrea Uderzo

ALTRI COLLABORATORI

Rocco Bucciarelli, Manuela Chiavetta, Gonzalo De Cordova, Luca Di Mauro, Stefano Gherardi, Lorenzo Lugli, Sara Lugli, Gianfranco Mari, Matteo Mariani, Mirko Siragusa, Rosalba Spotorno, Gianluca Tebaldi, Matteo Valiani, Carmine Zegarelli, Gianluca Zomer

PLAYTESTER

Andres Bastianetto, Maurizio Bonavia, Luca Ilario Carbonini, Cesare Carini, Stefano Comello, Mattia Davolio, Nicola Franchi, Francesco Tuveri

RINGRAZIAMENTI SPECIALI

Chiara Battistini, Enrico Bedocchi, Frida Bifolchetti, Michele Bonelli di Salci, Matteo Galli, Francesco Matteuzzi, Mirko Pellicioni, Carlo Alberto Rossi, Nereo Scutto, Andrea Storchi, Ass.ne Lokendil di Fabriano, Fantasika Group, GdR Italia, 5° Clone, DnD World, Gli Ammazzadraghi, Studio Net.Idea, tutti i ragazzi del forum della 25 Edition e di Extreme Fantasy

NEPHANDUM creato da Massimo Bianchini e Mario Pasqualotto



www.wizards.com/d20



www.asterionpress.com



www.extremefantasy.it

Extreme Fantasy: Creature del Terrore è pubblicato da Asterion Press s.r.l. - 42015 Correggio (RE) Italy - Tutti i diritti riservati. © Asterion Press s.r.l.
La riproduzione di qualsiasi materiale non-Open Game Content di quest'opera senza il permesso scritto dell'editore è espressamente proibita.
Extreme Fantasy: Creature del Terrore è presentato sotto la Open Game License. Vedi pagina quattro per il testo della licenza.
Questa è un'opera di fantasia. Qualsiasi riferimento a persone, organizzazioni, luoghi o eventi è da ritenersi puramente casuale.

Prodotto in Italia.

Impianti fotolito e stampa Litocolor - Guastalla (RE) Italy. Finito di stampare nel mese di Agosto 2006.





This edition of Extreme Fantasy: Creature del Terrore book is produced under version 1.0a, 6.0 and/or draft versions of the Open Game License, the d20 System License, the d20 System Trademark License, d20 System Trademark Logo Guide, and the System Reference Document by permission from Wizards of the Coast. Subsequent versions of this product will incorporate later versions of the license, guide and document.

Designation of Product Identity: The following items are hereby designated as Product Identity in accordance with Section 1(e) of the Open Game License, version 1.0: Any and all Extreme Fantasy, Nephandum, Creature del Terrore logos and identifying marks and trade dress; the terms Nephandum, Ashatha, Hyssiris, Melpheron, Tzanaar, Yordul; any locations, events, organizations; and any and all stories, storylines, plots, characters, proper nouns, thematic elements, fiction and dialogue; and all artwork, symbols, designs, depictions, illustrations, likenesses, poses, logos, or graphic designs, except such elements that already appear in the d20 System Reference Document and are already OGC by virtue of appearing there. The above Product Identity is not Open Game Content.

Designation of Open Game Content: Subject to the Product Identity designation above, the following parts of the Extreme Fantasy: Creature del Terrore book are designated as Open Game Content:

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. **Definitions:** (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), notation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor; (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. **The License:** This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. **Offer and Acceptance:** By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. **Grant and Consideration:** In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the

Chapter One: the entire chapter, except for creature names (e.g. Moxiphos) and the Description section of each entry.

Extreme Fantasy: Creature del Terrore is published by Asterion Press s.r.l. All contents of this book, regardless of designation, are copyrighted year 2006 by Asterion Press s.r.l. All rights reserved. Reproduction or use without written permission of the publisher is expressly forbidden, except for the purpose of review or use of OGC consistent with the OGL.

This product requires the use of the Dungeons & Dragons Player's Handbook, Third Edition, published by Wizards of the Coast, Inc. This product utilizes updated material from the v3.5 revision. Dungeons & Dragons® and Wizards of the Coast® are registered trademarks of Wizards of the Coast®, and are used with permission.

'd20 System' and the d20 System logo are trademarks of Wizards of the Coast, Inc. in the United States and other countries and are used with permission.

'd20 System' and the 'd20 System' logo are trademarks of Wizards of the Coast, Inc. and are used according to the terms of the d20 System License version 6.0. A copy of this License can be found at www.wizards.com/d20.

Wizards of the Coast is a trademark of Wizards of the Coast, Inc. in the United States and other countries and is used with permission.

Open Game Content.

5. **Representation of Authority to Contribute:** If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. **Notice of License Copyright:** You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. **Use of Product Identity:** You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. **Identification:** If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. **Updating the License:** Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. **Copy of this License:** You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. **Use of Contributor Credits:** You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. **Inability to Comply:** If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. **Termination:** This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. **Reformation:** If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Introduzione	6	Appendice:	156
Capitolo 1: Creature del terrore	8	Mostri per Terrori Ancestrali	158
Capitolo 2: Campagne	134	Mostri per Grado di Sfida	159

ORDINE ALFABETICO DEL MOSTRI

Abominio putrescente	8	Piaga funesta	73
Amorfide	9	Kelshevar	74
Animanoidi	10	Memnoth	76
Araknor	12	Rakhust	77
Breln	13	Xirthak	79
Cerebron	15	Pirospettro	81
Chelifero	16	Predatore delle tenebre	82
Chromon	17	Prigioniero del tormento	84
Covata infetta	19	Progenie nefanda	85
Cranio divoratore	22	Angelo nero	85
Criomorte	23	Campione del vuoto	86
Cumulo disgregante	24	Cacciatore di scalpi	88
Dama fatale	25	Implacabile	89
Drago nefando	27	Orrore cremisi	90
Drago del contagio	27	Scambiapelle	92
Drago della ferocia	29	Quaoth	93
Drago della follia	31	Roseto sanguinario	94
Drago del sangue	34	Sarcofagus	96
Drago delle tenebre	36	Sauropode delle dune	97
Eboniano	39	Scavatore corneo	98
Elettroedro	40	Sciame	99
Enfiato	41	Cicale del caos	99
Fagocitante	43	Igrovermi	101
Fanghiglia acida	44	Meduse volanti	102
Gargoyle di lame	45	Rospi demoniaci	103
Golem	46	Seminatore di morte	104
Golem delle forge	47	Serpente delle profondità	106
Golem putrescente	49	Sezionatore	107
Inabissato	50	Spettro delle catene	108
Korvar	51	Stirpenefanda	110
Krilarg	52	Baklir	110
Laceratore dei tunnel	54	Khytor	111
Lokus	55	Noghrat	113
Castello diroccato	55	Rhyssis	115
Cripta dimenticata	56	Voror	116
Laboratorio perduto	57	Strega	118
Tempio abbandonato	59	Strega dei gatti neri	118
Mekal	60	Strega della seduzione	120
Mercuroide	61	Strega degli specchi	121
Metarboreo	63	Ukron	123
Millepiedi aberrante	64	Vento mandibolare	124
Moxiphos	65	Vespa della pestilenza	125
Mummia	67	Vexie	126
Mummia d'ambra	67	Zerhad	128
Mummia inumata	68	Spia	130
Nawakh	70	Predatore	130
Nekron	71	Bestia	131
Orrore delle paludi	72	Matrice	131

INTRODUZIONE

Il libro che tenete tra le mani è *CREATURE DEL TERRORE*, un compendio di mostri utilizzabile con qualsiasi ambientazione fantasy pubblicata o elaborata direttamente dal Game Master (GM), anche se pensato in modo particolare per dilatare le tematiche di orrore cosmico esposte per la prima volta nel manuale di *NEPHANDUM*.

CREATURE DEL TERRORE non si limita comunque solo a questo. In verità, è stato progettato per ritagliarsi una speciale funzione nella biblioteca ludica di qualsiasi GM e giocatore. Lo scopo del manuale è quello di cogliere i concetti astratti delle storie horror e trasformarli in elementi concreti per il gioco di ruolo fantasy.

In definitiva, questo libro fornisce al GM una serie di indispensabili strumenti pratici con cui spaventare e divertire i giocatori, e più specificamente un repertorio di attrezzi del mestiere per le storie di orrore e meraviglia che costituiscono il nucleo tematico di *NEPHANDUM*.

MUSEO DEGLI ORRORI

Quando iniziate la lettura di *CREATURE DEL TERRORE*, immaginatevi di varcare la soglia di un decrepito edificio che ospita un'esposizione permanente di esseri mostruosi. Queste bestie mai viste prima vengono conservate all'interno di teche trasparenti di varie misure, dalle minuscole alle colossali. Passando per gli stretti androni dell'esposizione, su ciascuna vetrina noterete a malapena una targa polverosa recante nomi impronunciabili e altre brevi annotazioni tracciate da una mano incerta. Solleverete appena lo sguardo, associando al nome *lokus* quella spaventosa accozzaglia di ruderi di castello con una vaga parvenza umanoide. Un brivido di paura vi scenderà lungo la spina dorsale mentre le vostre narici saranno assalite da un forte puzzo di sentina, sangue rappreso e pietre ammuffite. O almeno così vi sembrerà. Un effetto simile sarà provocato dal mostro conosciuto come *gargoyle di lame*, dall'*eboniano*, dal *nekron* e dagli altri indicibili orrori che ammirerete, fermi nella loro soprannaturale immobilità, all'interno delle teche del museo.

Arrivati indenni all'ultima stanza, con vostra sorpresa vi accorgerete che non c'è alcuna porta di uscita. Tornerete indietro, accelerando il passo man mano che sentirete di essere più vicini all'ingresso del museo, da dove poche ore prima siete entrati. Col cuore in gola e il fiato corto, noterete che nemmeno l'ingresso esiste più. Forse c'è un altro modo per uscire dal museo degli orrori, e comincerete a cercare un passaggio qualsiasi, un buco sul soffitto, una botola sulla pavimentazione. Da dietro la superficie delle teche, le creature muoveranno impercettibilmente i loro occhi per osservare i vostri inutili tentativi di fuggire. O almeno così vi sembrerà. Non potete esserne sicuri, ma qualcosa sta cambiando dentro l'edificio: il buio diventa più fitto, il silenzio è rotto da fruscii lontani, ringhi sommessi, voci appena sussurrate.

Ma quel che è peggio, sentirete infrangere i vetri. Prima un singolo colpo, e poi una cascata di frammenti che si rovesciano a terra. Un urlo inumano attraverserà i corridoi, riecheggiando in tutte le stanze. Artigli scorreranno sulle superfici lisce delle teche, uno stridore fastidioso che vi costringerà a tapparvi le orecchie. Poi un altro colpo, altri vetri che si sbriciolano. In meno che non si dica, una malsana cacofonia di suoni alieni invaderà il museo degli orrori.

Museo? Nascosti in un angolo per il panico che vi ha assalito, incapaci di muovere anche solo un dito, il vostro pensiero cosciente accetterà una volta per tutte ciò che l'inconscio cercava di dirvi fin dall'inizio. Non si tratta di un museo. Le creature sono vive.

COSA CONTIENE QUESTO LIBRO?

Il mezzo più diretto per introdurre il terrore nelle sessioni di gioco è costituito dalle creature affrontate dai personaggi. I mostri sono l'argomento principale di questo libro, secondo due approcci differenti ma perfettamente integrabili.

Capitolo 1: Creature del terrore. All'interno di questo capitolo vengono presentati gli esseri sconosciuti che fanno della paura il loro principale metodo di attacco, o che subdolamente vi ricorrono per indebolire le difese psicologiche degli avversari.

COS'È EXTREME FANTASY

EXTREME FANTASY si propone come un potente strumento per Game Master e giocatori che desiderano vivere avventure senza limiti. L'approccio della linea verde su varie declinazioni del concetto di "fantasy estremo".

- A livello di gioco, *EXTREME FANTASY* introduce una cosmologia unitaria basata sui "piani estremi", dimensioni nascoste che interagiscono progressivamente con i personaggi delle vostre avventure. Nuove regole per portare l'esperienza di gioco all'estremo.
- A livello di tematiche, *EXTREME FANTASY* si concentra sulla costruzione di ambienti, personaggi e atmosfere che oltrepassano i confini del fantasy canonico, come il terrore cosmico e l'esplorazione di nuove dimensio-

ni. In ogni supplemento viene proposta una diversa chiave di lettura per spingere le vostre avventure fino alle estreme conseguenze.

- A livello stilistico, *EXTREME FANTASY* presenta storie, elementi grafici e illustrazioni che trasmettono suggestioni di forte impatto. Lo stile delle vostre partite viene amplificato da sensazioni estreme.

Tutti i prodotti della linea *EXTREME FANTASY* sono perfettamente compatibili con le principali ambientazioni fantasy e le regole dei manuali base versione 3.5. Il GM e i giocatori possono facilmente introdurre il materiale di gioco *EXTREME FANTASY* nelle proprie partite. Buon divertimento!

Questo "museo degli orrori" conta una plethora di mostri dei tipi più eterogenei, con un ampio settore riservato agli esemplari che per tradizione o innato senso di repulsione sono intimamente legati alle tematiche del terrore (come non morti, aberrazioni, humanoidi mostruosi), a cui si aggiungono distorsioni oscure delle creature più comuni (umanoidi, animali, vegetali), delle razze solitamente circondate da un alone di meraviglia (draghi e folletti) e degli esseri originati da pura magia (costrutti e bestie magiche).

La rassegna si completa con mostri che appartengono all'immaginario apocalittico introdotto nel manuale base di NEPHANDUM: nuove piaghe funeste semineranno immani devastazioni, le progenie nefande sprigioneranno il loro antico potere sul piano materiale prima di scagliarsi altrove, gli stirpeneffandi affiancheranno gli emissari dei Terrori Ancestrali nella loro guerra per il controllo del mondo.

Capitolo 2: Campagne. È una trattazione incentrata sugli "attrezzi del mestiere" per rendere terrificante qualsiasi incontro. Il mostro viene analizzato sulla base di quattro assi principali (funzione, ambiente, organizzazione e allineamento), a loro volta suddivisi in tre sottocategorie per facilità di consultazione. Una varietà di esempi e spunti di avventura correda ogni singola sezione. Alla fine della lettura, il GM può trasformare qualsiasi creatura delle sue campagne in una vera e propria "creatura del terrore".

Il capitolo presenta inoltre diversi riquadri. All'interno di essi vengono esposte le variazioni alle tematiche di

base che contraddistinguono i mostri contenuti in questo manuale. In particolare un riquadro prende in esame la possibilità che i giocatori desiderino interpretare dei personaggi mostri, o meglio ancora dei personaggi "creature del terrore". Vengono forniti consigli sulla formazione di un simile gruppo di avventurieri e sulle loro particolari motivazioni. Un altro riquadro suggerisce come utilizzare CREATURE DEL TERRORE alla luce di quanto detto sul manuale base di NEPHANDUM, focalizzando l'attenzione sul ruolo dei mostri nella strategia di conquista dei Terori Ancestrali.

Appendice: Incantesimi. All'interno di questa appendice vengono riproposti alcuni incantesimi già presentati sul manuale di NEPHANDUM, i quali vengono utilizzati come capacità magiche da alcuni mostri contenuti tra le pagine di questo manuale.

La tabella "Mostri per Terrore Ancestrale" suddivide sommariamente le creature contenute all'interno di questo manuale e nel manuale NEPHANDUM a seconda delle entità a cui fanno riferimento, benché alcune di queste creature abbiano evidenti riferimenti "incrociati" anche con più di uno dei Signori del Terrore di Nephandum.

La tabella "Mostri per Grado di Sfida" elenca i mostri contenuti in CREATURE DEL TERRORE secondo il loro grado di potenza.

I mostri presentati nel Capitolo 1: "Creature del terrore" sono elencati in ordine alfabetico. Per la descrizione delle peculiarità e delle capacità comuni ai singoli mostri fare riferimento al glossario nel MDM.

MOSTRI PER TIPO (E SOTTOTIPO)

Aberrazione: Abominio putrescente, amorfide, araknor, cerebron, fagocitante, laceratore dei tunnel, mercurioide, millepiedi aberrante, nawakh, orrore delle paludi, piaga funesta (tutte), sauropode delle dune, sezionatore, vento mandibolare, zerhad (tutti)

(Acqua): Drago del contagio, Rakhust (piaga funesta)

(Acquatico): Inabissato, sciame di meduse volanti, serpente delle profondità

Animale: Covata infetta (sciame di pipistrelli infetti e sciame di topi infetti)

(Aria): Drago della follia, korvar

Bestia magica: Chelifero, korvar, krilarg, scavatore corneo, sciame di cicale del caos, sciame di meduse volanti, sciame di rospi demoniaci, serpente delle profondità, ukron, vespa della pestilenzia

Costrutto: Elettroedro, golem (tutti), lokus (tutti), mekal, sarcofagus

Drago: Drago nefando (tutti)

Esterno: Progenie nefanda (tutte)

Esterno (Caotico): Campione del vuoto (progenie nefanda), orrore cremisi (progenie nefanda), scambiapelle (progenie nefanda)

Esterno (Legale): Angelo nero (progenie nefanda), implacabile (progenie nefanda)

Esterno (Malvagio): Angelo nero (progenie nefan-

da), cacciatore di scalpi (progenie nefanda), implacabile (progenie nefanda), orrore cremisi (progenie nefanda), scambiapelle (progenie nefanda)

(Extraplanare): Progenie nefanda (tutte)

Folletto: Animanoide, dama fatale, vexie

(Freddo): Drago delle tenebre, Xirthak (piaga funesta)

(Fuoco): Drago del sangue, golem delle forge, pirospettro, serpente delle profondità

(Incorporeo): Campione del vuoto (progenie nefanda), pirospettro, spettro delle catene

Melma Cumulo disgregante, fanghiglia acida

(Mutaforma): Fagocitante

Non morto: Covata infetta (ospite infetto), cranio divoratore, criomorte, inabissato, mummia (tutte), nekron, pirospettro, predatore delle tenebre, prigioniero del tormento, seminatore di morte, spettro delle catene

Parassita: Sciame di igrovermi

(Sciame): Cicale del caos, igrovermi, meduse volanti, rospi demoniaci

(Terra): Drago della ferocia, Kelshevar (piaga funesta), Memnoth (piaga funesta), sauropode delle dune

Umanoide: Stirpeneffanda (tutti)

Umanoide mostruoso: Breln, chromon, eboniano, enfiato, gargoyle di lame, moxiphos, quaoth, streghe (tutte)

Vegetale: Metarboreo, roseto sanguinario

CAPITOLO I: CREATURE DEL TERRORE

ABOMINIO PUTRESCENTE

Aberrazione Grande

Dadi Vita: 15d8+105 (172 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 12 metri (8 quadretti)

Classe Armatura: 19 (-1 taglia, +10 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 19

Attacco base/Lotta: +11/+23

Attacco: Morso +19 in mischia (1d8+8/19-20 più veleno)

Attacco completo: Morso +19 in mischia (1d8+8/19-20 più veleno) e 4 tentacoli +17 in mischia (1d6+4)

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: Veleno

Qualità speciali: Aura pestilenziale, metabolismo putrescente, riduzione del danno 5/-, scurovisione 18 m

Tiri salvezza: Temp +12, Rifl +5, Vol +10

Caratteristiche: For 27, Des 11, Cos 24, Int 3, Sag 13, Car 6

Abilità: Osservare +19

Talenti: Arma Focalizzata (morso), Arma Focalizzata (tentacoli), Attacco Poderoso, Capacità Focalizzata (aura pestilenziale), Critico Migliorato (morso), Multiattacco

Ambiente: Paludi temperate

Organizzazione: Solitario o coppia

Grado di Sfida: 12

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 16-22 DV (Grande); 23-27 DV (Enorme)

Modificatore di livello: -

Questa creatura è quanto di più immondo abbiate mai visto. La parte inferiore del suo corpo è simile a quello di una enorme lumaca, mentre la parte superiore assomiglia vagamente a un tronco umanoide con quattro tentacoli al posto delle braccia. Il cranio allungato della bestia è costellato di occhi, posti in maniera del tutto asimmetrica, e le sue fauci sono irte di denti aguzzi e spezzati. Il corpo della creatura è composto di carne marcia, ricoperta di ferite in suppura-

L'abominio putrescente (l'unico modo in cui può essere descritta una creatura simile) esiste solamente per spargere pestilenzia e ammorbamento ovunque posa il suo folle sguardo. Gli scopi di questa terrificante creatura sono del tutto ignoti. L'abominio putrescente attacca e contagia indifferentemente umanoidi, bestie, vegetali; pare che non ci sia alcun limite alla scelta delle sue vittime. Più luoghi ammorbano, più essi prosperano, poiché il contagio che spargono costituisce anche il loro nutrimento.

COMBATTIMENTO

Un abominio putrescente attacca tutto ciò che ritiene commestibile, scegliendo per prime le prede che ritiene più deboli. Gli abomini putrescenti sono bestie terrificanti, stupide e prive di paura. Il numero e le dimensioni delle sue prede non li preoccupano affatto.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 24, danni iniziali 1d4 For e 1d4 Car, danni secondari 1d6 For e 1d6 Car. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Aura pestilenziale (Str): Un abominio putrescente esala un'aura di sozzura e pestilenzia. Tutte le creature che si trovano entro un raggio di 6 metri da esso devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 24 o contrarre la putrefazione mortale (periodo di incubazione 1 giorno, danni 1d6 Cos e 1d6 Sag). Le creature che hanno superato con successo il tiro salvezza non possono essere colpite dall'aura pestilenziale dello stesso abominio putrescente per 24 ore. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Metabolismo putrescente (Str): Un abominio putrescente prospera negli ambienti più luridi e malsani, e si nutre letteralmente delle malattie che lo appestano. Il metabolismo putrescente è anche la ragione dell'orrido aspetto degli abomini putrescenti. Ciò gli consente di convertire i danni alle caratteristiche normalmente associati con le malattie e i veleni in bonus equivalenti alle caratteristiche. Ad esempio, un abominio putrescente colpito da febbre demoniaca ottiene 1d6 punti di Costituzione anziché subire 1d6 danni alla Costituzione. Il tempo di incubazione della malattia diviene 1 round, e la creatura fallisce automaticamente (e volontariamente) il tiro salvezza. Nel caso dei veleni, l'abominio putrescente converte in bonus quelli che normalmente sarebbero i danni iniziali, dopodiché il veleno viene completamente metabolizzato, senza lasciare spazio ai danni secondari.

Illustrazione di Andrea Longhi



Abominio putrescente

Se l'abominio putrescente fosse soggetto a una malattia o a un veleno che non provoca danni alle caratteristiche (come il veleno dei drow), otterrebbe 1d10 punti ferita temporanei. I bonus alle caratteristiche ottenuti in questo modo durano 24 ore, i punti ferita temporanei 1 ora. Un abominio putrescente non può utilizzare il proprio veleno per questa capacità speciale.

AMOREIDE

Aberrazione Media

Dadi Vita: 13d8+13 (71 pf)

Iniziativa: +6

Velocità: 9 m (6 quadretti)

Classe Armatura: 24 (+2 Des, +4 deviazione, +8 naturale), contatto 16, colto alla sprovvista 22

Attacco base/Lotta: +9/+10

Attacco: Schianto +11 in mischia (1d6+1 più tocco debilitante) o schianto +11 in mischia (1d6+1 più tocco di demenza)

Attacco completo: Schianto +11 in mischia (1d6+1 più tocco debilitante) e schianto +11 in mischia (1d6+1 più tocco di demenza)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Capacità magiche, tocco debilitante, tocco di demenza

Qualità speciali: Percezione cieca 18 m, resistenza all'acido 10, al freddo 10 e al fuoco 10, resistenza agli incantesimi 22, riduzione del danno 10/contundente, scudo onirico

Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +6, Vol +11

Caratteristiche: For 13, Des 14, Cos 13, Int 15, Sag 16, Car 19

Abilità: Ascoltare +15, Concentrazione +17 (+21 lanciando incantesimi sulla difensiva), Muoversi Silenziosamente +14, Nascondersi +14, Osservare +15

Talenti: Arma Accurata, Capacità Focalizzata (tocco di demenza), Capacità Magica Rapida (nebbia mentale), Incantare in Combattimento, Iniziativa Migliorata

Ambiente: Sotterranei

Organizzazione: Solitario o cabala (2-5)

Grado di Sfida: 10

Tesoro: Nessuno

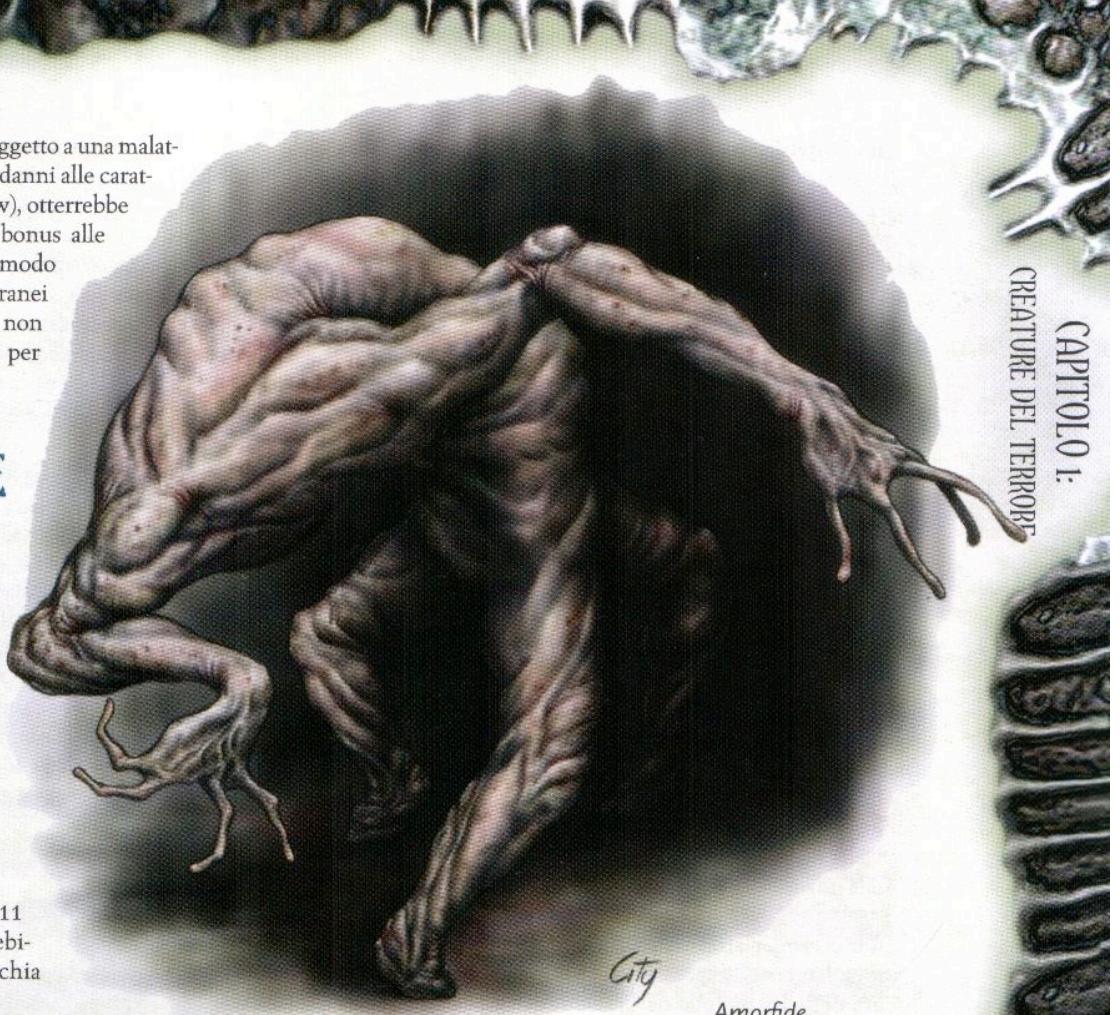
Allineamento: Sempre neutrale malvagio

Avanzamento: 14-21 DV (Media); 22-39 DV (Grande)

Modificatore di livello: -

Questo ammasso deformo di carne e protuberanze non può neppure lontanamente essere definito umanoide. Le tre escrescenze mollicce che dovrebbero essere le sue gambe sorreggono un tronco sproporzionato e asimmetrico, fatto di carne avviluppata attorno a fasci muscolari disposti in maniera del tutto casuale. Le braccia si piegano ad angoli impossibili e persino le mani presentano dita flaccide e apparentemente inservibili.

Vere e proprie deformità viventi, gli amorfidi sono l'incarnazione degli incubi dei mortali, accumulati e immagazzinati in apposite cisti preparate da antichi e perversi signori del male.



City

Amorfide

Più forte è l'impatto emotivo di un incubo, più forte sarà l'amorfide incarnato. L'aura di mistero che circonda queste creature deformi viene ingigantita anche dalla diversità dei loro poteri e delle loro forme.

Gli amorfidi non dispongono di una società di alcun genere, né della più sottile traccia di civiltà. Esistono solo per spargere follia e terrore nelle menti dei mortali. Abondono la luce, e vivono reclusi nei più profondi recessi della terra, emergendo in superficie solamente nelle notti senza luna oppure su ordine dei loro creatori.

COMBATTIMENTO

Un amorfide inizia il combattimento lanciando *nebbia mentale* (servendosi di Capacità Magica Rapida), seguita da un'altra capacità magica che schiacci la volontà del bersaglio, solitamente *regressione mentale* o *allucinazione mortale* se si trova a dover affrontare un gruppo di avversari che ritiene troppo numeroso. In un caso simile utilizza anche al meglio le sue capacità *fuorviare* e *immagine speculare* per avere il massimo vantaggio tattico. Utilizza quindi altre capacità magiche, e se queste non sortiscono gli effetti desiderati, passa ai suoi attacchi naturali, sperando di indebolire fisicamente e mentalmente i suoi avversari.

Capacità magiche (Mag): A volontà - *immagine speculare*, sonno (CD 15), tocco di idiozia (CD 16); 3 volte al giorno - *allucinazione mortale* (CD 18), *confusione* (CD 18), *disperazione opprimente* (CD 18), sonno profondo (CD 17), *suggerimento* (CD 17); 1 volta al giorno - *fuorviare* (CD 20), *incubo* (CD 19), *nebbia mentale* (CD 19), *regressione mentale* (CD 19), *sonno eterno** (CD 21). 13° livello dell'incantatore. La CD dei tiri salvezza è basata sul Carisma.

*Incantesimo presentato sul manuale NEPHANDUM. Vedi Appendice per la descrizione dell'incantesimo.

Tocco debilitante (Sop): Un amorfide è in grado di indebolire le sue vittime. Tutte le creature viventi colpiti da questo attacco devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 17 o subire 1d6 danni temporanei alla Forza. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Tocco di demenza (Sop): Un amorfide è in grado di offuscare le menti dei suoi avversari. Tutte le creature intelligenti colpiti da questo attacco devono superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 22 o subire 1d6 danni temporanei alla Saggezza. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Scudo onirico (Sop): Le energie oniriche che circondano gli amorfidi li proteggono dai danni fisici, conferendo loro un bonus di deviazione +4 alla Classe Armatura e rendendoli immuni ai dardi incantati.

ANIMANOIDE

Questa creatura selvatica si erge sulle zampe posteriori e presenta un muscoloso corpo umanoide. La testa è simile a quella di un cavallo dalla folta criniera, tuttavia tradisce uno sguardo umano carico di rancore. Lanciando due o tre gemiti sofferti, la creatura sembra quasi sforzarsi per provare a parlare, ma poi l'odio ha la meglio e attacca lanciando un bestiale nitrito.

Druidi e ranger affermano che gli animanoidi siano solamente l'espressione più violenta e oscura delle forze della natura, che reagisce con ferocia e crudeltà quando le creature senzienti abusano di lei. Molti avventurieri scambiano gli animanoidi per licantropi di qualche tipo: figure vagamente umanoide, ma con il corpo ricoperto di una folta pelliccia o di piume, dotati di zanne, artigli o sembianze che richiamano da vicino il mondo animale (muso, coda, baffi, orecchie) e un'astuzia e una malevolenza che però sono del tutto estranee al mondo naturale.

In realtà gli animanoidi non sono creature sottoposte ad alcuna trasformazione. La forma ibrida tra l'umanoide e l'animale è la loro unica forma. Gli animanoidi sono un'espressione primordiale e crudele dell'odio della natura per il mondo civilizzato e le creature senzienti. Compiono e agiscono per lo più nelle terre selvagge o nei piccoli centri abitati rurali, tenendosi generalmente alla larga dalle grandi città.



Animanide

Gli animanoidi sembrano essere attratti (c'è chi dice addirittura generati) dalle forme di sofferenza più acute degli animali domestici o comunque innocui nei confronti dell'uomo. In una fattoria dove vengono maltrattati gli animali o in un bosco dove i bracconieri hanno fatto strage di selvaggina compare spesso un animanoide... e il suo obiettivo, istintivo o studiato che sia, è quello di esigere un'agghiaccante e crudele vendetta contro gli umani.

Gli animanoidi non sono in grado di parlare alcun linguaggio.

COMBATTIMENTO

Gli animanoidi usano tattiche imprevedibili e mutevoli, alternando imboscate e attacchi furtivi a veri e propri assalti diretti. In genere sfruttano al massimo i territori selvaggi, colpendo a tradimento e ritirandosi nel fitto dei boschi, beneficiando della copertura e della loro capacità di far perdere le proprie tracce. In alternativa, se si trovano di fronte a qualcuno che considerano colpevole del maltrattamento o dell'uccisione delle creature a loro affini rinunciano a ogni sottigliezza e si gettano nello scontro a testa bassa, entrando in ira.

Capacità magiche: A volontà (tutti) - calmare animali (CD 13), charme su animali (CD 13), evoca alleato naturale I, individuazione di animali e vegetali, nascondersi agli animali (CD 13), zanna

magica (CD 13); 3 volte al giorno (solo taglia Piccola o superiore) - blocca animali (CD 14), dominare animali (CD 15), evoca alleato naturale III, pelle coriacea (CD 14), zanna magica superiore (CD 15); 2 volte al giorno (solo taglia Media o superiore) - crescita animale (CD 17), evoca alleato naturale V, libertà di movimento (CD 16); 1 volta al giorno (solo taglia Grande) - evoca alleato naturale VII, forme animali. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma. Livello dell'incantatore pari ai DV dell'animanoide.

Furia della vendetta (Str): Se si trova di fronte a un individuo che ha recentemente maltrattato o ucciso il tipo di animali a lui affini (cosa che è in grado di percepire infallibilmente tramite l'intuito), l'animanoide è in grado di entrare in uno stato identico all'ira barbarica. Per un numero di round pari ai suoi Dadi Vita, l'animanoide guadagna un bonus di +4 alla Forza, un bonus di +4 alla Costituzione e un bonus morale di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà, ma subisce una penalità di -2 alla Classe Armatura. I seguenti cambiamenti rimangono attivi per tutta la durata della furia della vendetta (vedi pagina 12):

ANIMANOIDE MINUSCOLO		ANIMANOIDE PICCOLO	
	FOLLETTO MINUSCOLO		FOLLETTO PICCOLO
Dadi Vita:	2d6-2 (5 pf)	6d6 (21 pf)	
Iniziativa:	+3	+2	
Velocità:	9 m (6 quadretti)	9 m (6 quadretti)	
Classe Armatura:	20 (+3 Des, +5 naturale, +2 taglia), contatto 15, colto alla sprovvista 17	19 (+2 Des, +6 naturale, +1 taglia), contatto 13, colto alla sprovvista 17	
Attacco base/Lotta:	+1/-8	+3/+0	
Attacco:	Morso +2 in mischia (1d3-1)	Morso +5 in mischia (1d4+1)	
Attacco completo:	Morso +2 in mischia (1d3-1)	Morso +5 in mischia (1d4+1) e 2 artigli +3 in mischia (1d3)	
Spazio/Portata:	75 cm/0 cm	1,5 m/1,5 m	
Attacchi speciali:	Capacità magiche, furia della vendetta	Capacità magiche, furia della vendetta	
Qualità speciali:	Affinità primordiale, passo senza tracce, ribellione ancestrale, riduzione del danno 5/ferro freddo, visione crepuscolare	Affinità primordiale, passo senza tracce, ribellione ancestrale, riduzione del danno 5/ferro freddo, visione crepuscolare	
Tiri salvezza:	Temp -1, Rifl +6, Vol +1	Temp +2, Rifl +7, Vol +3	
Caratteristiche:	For 8, Des 17, Cos 9, Int 6, Sag 6, Car 15	For 12, Des 15, Cos 10, Int 6, Sag 6, Car 15	
Abilità:	Acrobazia +7, Addestrare Animali +6, Ascoltare +1, Muoversi Silenziosamente +5, Nascondersi +13, Osservare +2, Sopravvivenza +3	Acrobazia +5, Addestrare Animali +9, Ascoltare +4, Conoscenze (natura) +4, Muoversi Silenziosamente +6, Nascondersi +10, Osservare +4, Sopravvivenza +4	
Talenti:	Allerta, Seguire Tracce ⁸	Allerta, Armatura Naturale Migliorata, Multiattacco, Seguire Tracce ⁸	
Ambiente:	Qualsiasi	Qualsiasi	
Organizzazione:	Solitario o branco (1 animanoide più 2d8 animali affini)	Solitario o branco (1 animanoide più 2d8 animali affini)	
Grado di sfida:	2	5	
Tesoro:	Nessuno	Nessuno	
Allineamento:	Sempre caotico neutrale	Sempre caotico neutrale	
Avanzamento:	-	-	
Modificatore di livello:	-	-	

ANIMANOIDE MEDIO		ANIMANOIDE GRANDE	
	FOLLETTO MEDIO		FOLLETTO GRANDE
Dadi Vita:	10d6+10 (45 pf)	14d6+42 (91 pf)	
Iniziativa:	+2	+5	
Velocità:	12 m (8 quadretti)	15 m (10 quadretti)	
Classe Armatura:	19 (+2 Des, +7 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 17	20 (+1 Des, +9 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 18	
Attacco base/Lotta:	+5/+8	+7/+16	
Attacco:	Morso +8 in mischia (1d8+3)	Morso +11 in mischia (2d6+5)	
Attacco completo:	Morso +8 in mischia (1d8+3), e 2 artigli +6 in mischia (1d4+1)	Morso +11 in mischia (2d6+5) e 2 artigli +9 in mischia (1d6+2)	
Spazio/Portata:	1,5 m/1,5 m	3 m/3 m	
Attacchi speciali:	Capacità magiche, furia della vendetta	Capacità magiche, furia della vendetta	
Qualità speciali:	Affinità primordiale, passo senza tracce, ribellione ancestrale, riduzione del danno 10/ferro freddo, visione crepuscolare	Affinità primordiale, passo senza tracce, ribellione ancestrale, riduzione del danno 10/ferro freddo, visione crepuscolare	
Tiri salvezza:	Temp +4, Rifl +9, Vol +5	Temp +7, Rifl +10, Vol +7	
Caratteristiche:	For 16, Des 14, Cos 12, Int 6, Sag 6, Car 15	For 20, Des 12, Cos 16, Int 6, Sag 6, Car 15	
Abilità:	Acrobazia +10, Addestrare Animali +9, Artista della Fuga +5, Ascoltare +5, Conoscenze (natura) +5, Muoversi Silenziosamente +7, Nascondersi +7, Osservare +5, Saltare +10, Sopravvivenza +4 (+6 in superficie)	Acrobazia +11, Addestrare Animali +11, Artista della Fuga +4, Ascoltare +7, Conoscenze (natura) +7, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +4, Osservare +7, Saltare +12, Sopravvivenza +6 (+8 in superficie)	
Talenti:	Allerta, Armatura Naturale Migliorata, Attacco Naturale Migliorato (morso), Multiattacco, Seguire Tracce ⁸ , Multiattacco, Seguire Tracce ⁸	Allerta, Armatura Naturale Migliorata, Attacco Naturale Migliorato (morso), Iniziativa Migliorata, Multiattacco, Seguire Tracce ⁸	
Ambiente:	Qualsiasi	Qualsiasi	
Organizzazione:	Solitario o branco (1 animanoide più 2d8 animali affini)	Solitario o branco (1 animanoide più 2d8 animali affini)	
Grado di sfida:	8	11	
Tesoro:	Nessuno	Nessuno	
Allineamento:	Sempre caotico neutrale	Sempre caotico neutrale	
Avanzamento:	-	-	
Modificatore di livello:	-	-	

Animanoide Minuscolo: DV 2d6+2 (9 pf); CA 18, contatto 13, colto alla sprovvista 15; attacco base/lotta +3/-6; attacco morso +4 in mischia (1d3+1); TS Temp +1, Vol +3; For 12, Cos 13.

Animanoide Piccolo: DV 6d6+12 (33 pf); CA 17, contatto 11, colto alla sprovvista 15; attacco base/lotta +5/+2; attacco completo morso +7 in mischia (1d4+3) e 2 artigli +5 in mischia (1d3+1); TS Temp +4, Vol +5; For 16, Cos 14.

Animanoide Medio: DV 10d6+30 (65 pf); CA 17, contatto 10, colto alla sprovvista 15; attacco base/lotta +7/+10; attacco completo morso +10 in mischia (1d8+5) e 2 artigli +8 in mischia (1d4+2); TS Temp +6, Vol +7; For 20, Cos 16; Saltare +12.

Animanoide Grande: DV 14d6+70 (119 pf); CA 18, contatto 9, colto alla sprovvista 16; attacco base/lotta +9/+18; attacco completo +13 in mischia (2d6+7) e 2 artigli +11 in mischia (1d6+3); TS Temp +9, Vol +9; For 24, Cos 20; Saltare +14.

Un animanoide può utilizzare la furia della vendetta una volta per incontro. Alla fine della furia della vendetta, la creatura non è affaticata.

Affinità primordiale (Sop): Un animanoide è in grado di comunicare automaticamente con qualsiasi animale affine, utilizzando lo stesso linguaggio naturale dell'animale in questione. È inoltre in grado di comunicare telepaticamente con tutti gli animali affini che si trovino entro 1,5 km da lui, senza limiti di numero, nonché di comandare le loro

azioni con gli stessi effetti dell'incantesimo *dominare anima- li*, ma senza concedere alcun tiro salvezza per resistere.

Passo senza tracce (Str): Questa capacità funziona esat- tamente come l'omonimo privilegio di classe del druido.

Ribellione ancestrale (Sop): Un animanoide bene- ficia costantemente degli effetti dell'incantesimo *libertà di movimento*.

ARAKNOR

Aberrazione Grande

Dadi Vita: 16d8+112 (184 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 12 m (8 quadrettini), scalare 6 m

Classe Armatura: 17 (-1 taglia, -2 Des, +10 naturale), con- tatto 7, colto alla sprovvista 17

Attacco base/Lotta: +12/+28

Attacco: Randello pesante +24 in mischia (2d8+18) o pun- giglione +23 in mischia (1d6+12 più veleno)

Attacco completo: Randello pesante +20/+15/+10 in mischia (2d8+18) e falchion +19 in mischia (2d6+6/18-20) e pungiglione +21 in mischia (1d6+6 più veleno) e morso +21 in mischia (1d8+6)

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: Aura di paura, ragnatela, veleno



Illustrazione di Claudio Tringali

Qualità speciali: Riduzione del danno 10/porforante, scurovisione 36 m

Tiri salvezza: Temp +12, Rifl +5, Vol +10

Caratteristiche: For 34, Des 6, Cos 24, Int 6, Sag 11, Car 6

Abilità: Ascoltare +9, Osservare +14, Scalare +20

Talenti: Arma Focalizzata (randello pesante), Attacco Poderoso, Combattere con Più Armi⁸, Iniziativa Migliorata, Multiattacco, Resistenza Fisica, Riflessi Fulminei

Ambiente: Sotterranei

Organizzazione: Solitario o gruppo (2-4)

Grado di Sfida: 14

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente caotico malvagio

Avanzamento: 17-25 DV (Enorme); 26-48 DV (Mastodontico)

Modificatore di livello: -

Il corpo di questa gigantesca creatura sembra un incrocio tra un enorme drow e un orrido ragno. La pelle è del colore dell'ebano, i capelli sono bianchi, mentre la bocca si spalanca a rivelare le mascelle di un aracnide gigantesco. La creatura poggia su due robuste gambe mentre dal torso si dipartono due paia di braccia umanoidi e un paio superiore che termina con aculei da ragno.

È opinione diffusa considerare gli araknor come il risultato di macabri esperimenti realizzati dagli stregoni drow per creare delle vere e proprie macchine da combattimento in grado di sbaragliare qualsiasi avversario. Gli araknor vengono schierati in prima linea negli eserciti regolari drow per intimorire e devastare qualsiasi forza contrapposta: la vista di un araknor può creare sgomento anche nei cuori più impavidi.

Di aspetto simile a un gigantesco ragno umanoido, queste creature sono dotate di otto arti (due inferiori e sei superiori), numerosi occhi e una dentatura imponente, suddivisa tra la mascella e due mezze mandibole. La pelle della creatura è viscida, spessa e gommosa, e dal dorso spuntano numerosi aculei.

Un araknor è alto circa 3 metri e pesa approssimativamente 400 kg.

Gli araknor non sono in grado di parlare, ma capiscono il Comune e il Drow.

COMBATTIMENTO

Queste implacabili creature si fanno strada tra i ranghi nemici colpendo tutto ciò che si muove con le enormi armi costruite per loro dai drow. Un araknor possiede comunque numerosi altri assi nella manica. Due dei sei arti superiori sono infatti mutati in pungiglioni dotati di un potente veleno debilitante.

Aura di paura (Sop): Un araknor può emanare un'aura di paura del raggio di 3 metri con un'azione gratuita. Una creatura nell'area deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 16 o subire gli stessi effetti di un incantesimo *paura* (8° livello dell'incantatore). Una creatura che supera il tiro salvezza non può essere colpita dall'aura dello stesso araknor per 24 ore. I drow sono immuni all'aura. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Ragnatela (Str): Un araknor può lanciare una ragnatela con un'azione standard con uno dei due sifoni situati sulle mandibole. Ogni sifone può lanciare otto ragnatele al giorno, che vengono spruzzate sopra la testa delle vittime incollandole al suolo. Questo è un attacco simile a quello

portato con una rete, ma ha una gittata massima di 18 metri e con un incremento di gittata di 3 metri, ed è efficace solo contro bersagli che siano al massimo di taglia Grande. Una volta spruzzata, la tela ricopre una propagazione del raggio di 12 metri. La ragnatela blocca le vittime sul posto, impedendo loro di muoversi.

Una vittima intralciata può fuggire con una prova riuscita di Artista della Fuga con CD 25 o strappare la ragnatela con una prova superata di Forza con CD 29. Le CD delle prove sono basate sulla Costituzione, e la CD della prova di Forza include un bonus razziale di +4. La ragnatela ha 17 punti ferita, durezza 5, riduzione del danno 5/tagliente e subisce danni raddoppiati dal fuoco.

Un araknor è in grado di muoversi lungo la propria ragnatela alla sua normale velocità e di determinare, toccando la tela, l'esatta posizione di ogni creatura intrappolata in essa.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 25; danni iniziali e secondari 2d6 For. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Abilità: Grazie ai suoi numerosi occhi, un araknor ottiene un bonus di +4 alle prove di Osservare. Riceve anche un bonus razziale di +8 a tutte le prove di Scalare e può decidere di prendere 10 alle prove di Scalare in qualsiasi circostanza, persino se distratto o in pericolo.

BRELN

Umanoide mostruoso Medio

Dadi Vita: 2d8+6 (15 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 9 m (6 quadretti)

Classe Armatura: 16 (+3 armatura di cuoio, +3 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 16

Attacco base/Lotta: +2/+5

Attacco: Spadone +6 in mischia (2d6+4)

Attacco completo: Spadone +6 in mischia (2d6+4) e testata +0 in mischia (1d6+3)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Carica poderosa, patto di sangue

Qualità speciali: Morale incrollabile, scurovisione 18 m

Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +3, Vol +2

Caratteristiche: For 17, Des 11, Cos 16, Int 10, Sag 9, Car 10

Abilità: Artigianato (fabbricare armi) +3, Ascoltare +1, Intimidire +6, Osservare +2

Talenti: Arma Focalizzata (spadone)

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario, gruppo (2-4), banda (6-10 più 50% non combattenti più 1 capo di 3°-6° livello) o tribù (20-40 più 2 luogotenenti di 3°-6° livello e 1 capo di 4°-10° livello)

Grado di Sfida: 2

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente neutrale malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: +2

Questo mostruoso energumeno è un mastodontico ammasso di muscoli pronti a scattare. Tozzo e dalla pelle verdastra, la sua peculiarità principale è la testa, posta tra i muscoli pettorali a causa di un collo deforme e irta di aculei ossei. È equipaggiato con un'armatura leggera che lascia in mostra le nervature tese e pulsanti, e impugna un minaccioso spadone sulla cui estremità è ancora visibile una sporca striscia di sangue.

Combattenti superbi e mercenari per natura, i breln sono macchine da guerra incapaci di stare a riposo. Non è raro trovare queste creature impegnate in battaglie campali, assedi prolungati o guerre apocalittiche, dal momento che impugnare un'arma è l'unico scopo che rende onorevole la vita dei breln. Tuttavia non amano utilizzare un'arma qualsiasi, ma quella da loro stessi forgiata, solitamente tagliente, nella quale riescono a infondere un potere particolare che la rende ancora più terribile.

Nessuno è ancora riuscito a capire quale sia la reale visione del mondo di un breln. Questi esseri combattono indistintamente per umani, orchi, giganti e ogni altro genere di creatura, senza curarsi del vero motivo per cui stanno combattendo o del denaro che è stato loro promesso, ma preoccupandosi unicamente di riuscire a mietere un numero maggiore di vittime dell'esercito avversario. Per un mese potrebbero aiutare dei duergar a difendere una roccaforte, per poi allearsi il mese successivo con i nani delle montagne che la vogliono espugnare. La loro bramosia di sangue è superiore a quella di molte altre creature, come i gobblinoidi o gli ogre, tutte razze che hanno imparato a rispettare questi esseri e a non ritorcersi mai contro di loro senza un motivo più che valido. I breln si raggruppano in tribù piuttosto consistenti, ma non conducono una vita comunitaria vera e propria. I loro villaggi sono per lo più simili ad accampamenti, basi operative tra un ingaggio mercenario e l'altro. Solo in eventi eccezionali i breln si mobilitano in massa per combattere insieme, con risultati catastrofici per gli eserciti avversari.

Un breln è alto circa 2,1 metri e pesa approssimativamente 150 kg, anche se le donne sono un po' più piccole.

Il loro linguaggio varia leggermente da tribù a tribù, ma è comunque sempre comprensibile per uno che parli il Breln. Alcuni Breln conoscono anche il Gigante, il Goblin o l'Orchesco.



14

COMBATTIMENTO

I breln preferiscono caricare a testa bassa e mietere più vittime possibile in ogni battaglia, trasformando ogni combattimento in una carneficina. Solo i veterani che hanno passato del tempo in campi militari di altre razze si fermano a elaborare delle strategie, ma si tratta comunque di rare eccezioni. I breln preferiscono grosse armi a due mani per infliggere più danni possibile, e armature leggere per ottenere maggiore mobilità.

Carica poderosa (Str): La conformazione particolare della spina dorsale all'altezza del collo rende un attacco in carica di questa creatura ancora più pericoloso. Un breln infligge 1d6+3 danni addizionali quando colpisce l'avversario con una testata dopo una carica.

Patto di sangue (Sop): I breln sono in grado di incantare le proprie armi per un breve periodo di tempo fornendo ad esse la capacità di infliggere ferite maggiori ai loro avversari, ma ad un prezzo. Come azione standard che provoca attacchi di opportunità, un breln può ferirsi volontariamente con l'arma che impugna sigillando con il proprio sangue un patto soprannaturale. Questa azione infligge al breln una perdita di 2 punti ferita, più 1 punto ferita addizionale per round fino al termine dell'effetto del patto di sangue. Gli attacchi portati a segno con l'arma appena incantata infliggono danni normali nel round in cui vengono effettuati. Successivamente, la ferita inflitta dall'arma del breln continua a sanguinare per 1 danno per round. Molteplici ferite dalla stessa arma sono cumulative per quanto riguarda la perdita di sangue (due ferite causano 2 danni per round, e così via). Il sangue può essere fermato unicamente da una prova di Guarire con CD 15, da qualsiasi incantesimo *curare* o da altri incantesimi

di guarigione. Le creature prive di un'anatomia distinguibile o immuni ai colpi critici non sono vulnerabili a quest'abilità. Il patto di sangue dura per un numero di round pari a 3 più il modificatore di Costituzione del breln, ma la creatura può interrompere volontariamente il patto di sangue. Questa capacità funziona solo ed esclusivamente con un'arma forgiata dallo stesso breln, e cessa immediatamente qualora la creatura smetta di impugnarla.

Morale incrollabile (Str): I breln non temono il dolore né la morte, e vivono per combattere. È difficile impressionarli o impaurirli, e per questo sono molto temuti sia sul campo di battaglia che nelle scaramucce o nelle risse da osteria. I breln beneficiano di un bonus di morale +4 ai tiri salvezza contro gli effetti di paura.

Abilità: I breln ottengono un bonus razziale di +2 alle prove di Artigianato (fabbricare armi) e Intimidire.

SOCIETÀ DEI BRELN

I breln preferiscono vivere in avamposti temporanei costruiti in luoghi ben protetti ma che allo stesso tempo garantiscano una discreta visuale delle terre circostanti (gli altopiani sono l'ideale), mentre odiano i luoghi chiusi come le fitte foreste o gli accampamenti sotterranei, dove si può cadere facilmente vittima di un'imboscata.

Queste creature si raggruppano in tribù prevalentemente seminomadi, dal momento che la loro sete di battaglia li fa rispondere al richiamo della guerra in men che non si dica, e pertanto non è insolito che si confrontino in schieramenti avversi sul campo di battaglia, dove non fanno distinzioni né riservano un trattamento meno severo ai membri della loro razza. Al contrario, all'interno della tribù i combattimenti sono ritenuti al pari di un rituale sacro, e si scatenano solamente per questioni legate all'onore e al prestigio dei singoli individui.

La gerarchia all'interno delle tribù è molto altalenante. Il capo viene solitamente scelto tra coloro che hanno sconfitto più nemici in battaglia, o tramite duelli interni. Le cose cambiano nella rara eventualità che i breln debbano restare uniti e fronteggiare un nemico comune. In queste occasioni la tribù allaccia contatti con altre tribù vicine, e un consiglio di guerra composto dai guerrieri e dai chierici più riconosciuti elegge un signore della guerra che guida i breln alla vittoria.

Una tribù di breln contiene membri non combattenti in percentuale pari al 15% della popolazione combattente; il numero delle femmine è lievemente inferiore a quello dei maschi, ma esse sono accettate in qualsiasi ruolo nella società dei breln, incluso come combattenti, a patto che siano in grado di dimostrare il loro valore in guerra e mantenerlo alto nel corso delle future battaglie.

Le tribù di breln non sono particolarmente dediti al commercio, e lo utilizzano esclusivamente per la propria sussistenza attraverso scambi e baratti in materie prime e generi alimentari. I breln si concentrano unicamente su uno o due tipi di artigianato, soprattutto la produzione di armi e armature, senza lunghi apprendistati: i breln entrano giovanissimi nei campi di battaglia, e lo fanno con l'equipaggiamento che sono riusciti a fabbricarsi personalmente.

PERSONAGGI BRELN

A causa della loro predisposizione alla battaglia, non è raro che i breln intraprendano la vita dell'avventuriero. Spesso le loro carriere iniziano tra squadre di mercenari, dove possono farsi una reputazione, per poi magari stabilirsi per un po' in una città in qualità di guardia del corpo di qualche signorotto locale o come gladiatori nelle arene. I breln chierici hanno accesso a due tra i seguenti domini: Distruzione, Forza, Guerra e Protezione.

I personaggi breln possiedono i seguenti tratti razziali.

- +4 alla Forza, +4 alla Costituzione, -2 alla Saggezza, -2 al Carisma.

- Taglia Media.

- La velocità base sul terreno di un breln è di 9 metri.

- Scurovizione fino a 18 metri.

- Dadi Vita razziali: Un breln comincia con due livelli di umanoide mostruoso, che gli conferiscono 2d8 Dadi Vita, un bonus di attacco base di +2 e un bonus ai tiri salvezza base di Temp +0, Rifl +3 e Vol +3.

- Abilità razziali: I livelli di umanoide mostruoso del breln gli conferiscono punti abilità pari a $5 \times (2 + \text{modificatore di Int})$. Le sue abilità di classe sono Artigianato, Ascoltare, Intimidire e Osservare. I breln ricevono un bonus razziale di +2 alle prove di Artigianato (fabbricare armi) e Intimidire.

- Talenti razziali: I livelli di umanoide mostruoso del breln gli conferiscono un talento.

- Competenza nelle armi e nelle armature: Un breln è automaticamente competente nell'uso delle armi semplici e nelle armature leggere, più un'arma a scelta tra ascia bipenne, mazzafrusto pesante e spadone.

- Bonus di armatura naturale +3.

- Attacchi speciali (vedi sopra): Carica poderosa, patto di sangue.

- Qualità speciali (vedi sopra): Morale incrollabile.

- Linguaggi automatici: Comune, Breln. Linguaggi bonus: Gigante, Goblin, Orchesco.

- Classe preferita: Guerriero.

- Modificatore di livello: +2.

CEREBRON

Aberrazione Minuscola

Dadi Vita: 5d8+5 (27 pf)

Iniziativa: +6

Velocità: 1,5 m (1 quadrato), volare 9 m (perfetta)

Classe Armatura: 16 (+2 taglia, +2 Des, +2 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 14

Attacco base/Lotta: +3/-6

Attacco: Tentacolo +4 in mischia (1 più confusione)

Attacco completo: Tentacolo +4 in mischia (1 più confusione)

Spazio/Portata: 75 cm/0 cm

Attacchi speciali: Abitare, confusione

Qualità speciali: -

Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +3, Vol +6

Caratteristiche: For 8, Des 14, Cos 12, Int 16, Sag 15, Car 15

Abilità: Ascoltare +10, Cercare +13, Muoversi Silenziosamente +14, Nascondersi +18, Osservare +12

Talenti: Iniziativa Migliorata, Schivare

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario, gruppo (2-4) o nidiata (5-20)

Grado di Sfida: 4

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale malvagio

Avanzamento: -

Modificatore di livello: -

Una viscida creatura tentacolare simile a un cervello fluttuante è aggrappata alla scatola cranica di un cadavere. Dopo qualche istante il corpo del cadavere si anima e comincia a muoversi minacciosamente.

Un cerebron ha le sembianze di un cervello fluttuante con occhi protesi su due antenne flessibili e una massa filamentosa di pendici neurali che scende dalla sua zona inferiore. I cerebron sono in grado di manovrare qualsiasi cadavere appoggiandovisi sopra e inserendo i filamenti neurali nel corpo dell'ospite.



Cerebron

Queste aberrazioni infestanti si riproducono in modo abominevole utilizzando i cadaveri dei quali si sono impossessati. Sono particolarmente frequenti nei campi di battaglia e nei cimiteri. Nei villaggi infestati dai cerebron i morti vengono cremati appena dopo il decesso e con riti velocissimi, prima che una di queste creature possa approfittarne.

I cerebron sembrano comprendere il Comune e molte altre lingue, ma non ne parlano alcuna.

COMBATTIMENTO

Un cerebron non affronta mai un combattimento senza servirsi di un corpo ospite. Se sorpreso privo di ospite, fugge il più velocemente possibile. Se messo alle strette tenta di colpire con i suoi tentacoli l'avversario, per confonderlo e poi fuggire.

Abitare (Str): Un cerebron può prendere il controllo del corpo di una creatura morta appoggiandosi sul suo cranio e inserendo i suoi filamenti neurali nel cervello della vittima. Per abitarla è necessario 1 minuto e la vittima deve essere di taglia Piccola, Media o Grande. Il cerebron può abbandonare il corpo in qualsiasi momento, ma per farlo impiega 1 round completo. Qualsiasi attacco contro l'ospite infligge danni dimezzati anche al cerebron.

Quando un cerebron abita un cadavere, può restituirgli l'animazione e il controllo dei suoi movimenti, trasformandolo a tutti gli effetti in uno zombi della taglia appropriata per tutto il tempo in cui il cerebron vi rimane all'interno.

Confusione (Sop): Un cerebron che colpisce con uno dei suoi tentacoli e ferisce un avversario, può tentare di confonderlo inviando al suo cervello una scarica psichica. La vittima deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 14 per non subire gli stessi effetti di un incantesimo *confusione* per 1d6 round. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma. Un cerebron è in grado di utilizzare questo tipo di attacco solamente quando è privo di un corpo ospite.

Abilità: Un cerebron ottiene un bonus razziale di +2 alle prove di Cercare e Osservare, e un bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente.

Illustrazione di Maichol Quinto

CHELIFERO

Bestia magica Enorme

Dadi Vita: 8d10+40 (84 pf)

Iniziativa: +6

Velocità: 15 m (10 quadrettati)

Classe Armatura: 23 (-2 taglia, +2 Des, +13 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 21

Attacco base/Lotta: +8/+23

Attacco: Chela +13 in mischia (1d8+7)

Attacco completo: 2 chele +13 in mischia (1d8+7)

Spazio/Portata: 4,5 m/4,5 m

Attacchi speciali: Afferrare migliorato, veleno

Qualità speciali: Percezione tellurica 18 m, scurovizione 18 m

Tiri salvezza: Temp +11, Rifl +8, Vol +5

Caratteristiche: For 24, Des 15, Cos 20, Int 2, Sag 12, Car 6

Abilità: Ascoltare +6, Nascondersi -2, Osservare +9, Scalare +9

Talenti: Allerta, Iniziativa Migliorata, Volontà di Ferro

Ambiente: Deserti caldi

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 9

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 9-24 (Enorme)

Modificatore di livello: -

Questa terrificante creatura è dotata di un enorme carapace pieno di cuspidi dal quale fuoriescono sei zampe. Due schiaccianti chele piene di punte affilate sono poste alle estremità delle due zampe anteriori.

I cheliferi sono creature carnivore imparentate con gli scorpioni mostruosi e sono originari dei deserti sabbiosi.

A differenza dei loro cugini parassiti, hanno un barlume di intelligenza che li rende ancora più pericolosi. I cheliferi sono privi di pungiglione: le ghiandole velenifere sono poste nelle chele in cui terminano i due arti anteriori, molto più lunghi degli altri sei che servono alla deambulazione, e il veleno viene iniettato tramite degli aghi cavi presenti nella parte interna delle chele.

I cheliferi sono immediatamente riconoscibili per il loro esoscheletro incredibilmente spesso e pieno di cuspidi, che li fa sembrare ancora più massicci di quanto non siano in realtà. Un chelifero adulto raggiunge i 6 metri di lunghezza e pesa quasi 2 tonnellate, ma si vocifera che esistano esemplari ancora più grossi.

I cheliferi non sono animali sociali. Ognuno di essi stabilisce un territorio di caccia e lo difende dagli intrusi. Il maschio e la femmina si incontrano brevemente durante la stagione riproduttiva e si separano subito dopo la fecondazione. La femmina depone da una a sei uova, in genere in luoghi molto distanti l'uno dall'altro. Da queste nascono dei piccoli già formati, che iniziano subito a cacciare, anche se si mantengono molto furtivi fino a che l' esoscheletro non si indurisce abbastanza.

COMBATTIMENTO

Il chelifero non ha alcun timore nell'affrontare frontalmente i suoi avversari, confidando nella sua mole e nel suo esoscheletro.

Afferrare migliorato (Str): Per utilizzare questa capacità, un chelifero deve colpire con una chela. Quindi può

tentare di iniziare una lotta con un'azione gratuita, senza provocare alcun attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, riesce a trattenere l'avversario e può iniettare il veleno con le chele.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 19, danni iniziali e secondari 2d6 Cos. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Abilità: Un chelifero riceve un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi, Osservare e Scalare.

CHROMON

Umanoide mostruoso Medio

Dadi Vita: 4d8+4 (22 pf)

Iniziativa: +7

Velocità: 9 m (6 quadretti)

Classe Armatura: 17 (+3 Des, +4 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 14

Attacco base/Lotta: +4/+5

Attacco: Lingua +5 in mischia (1d4+1 e appiccare)

Attacco completo: Lingua +5 in mischia (1d4+1 e appiccare)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Appiccare, inghiottire

Qualità speciali: Mimetismo, nascondersi in piena vista, visione a 360° gradi

Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +7, Vol +4

Caratteristiche: For 12, Des 16, Cos 13, Int 13, Sag 11, Car 14



Chelifero

Abilità: Ascoltare +5, Camuffare +13, Cercare +6, Muoversi Silenziosamente +6, Nascondersi +13, Osservare +13, Rapidità di Mano +5

Talenti: Iniziativa Migliorata, Tempra Possente

Ambiente: Foreste temperate

Organizzazione: Solitario o gruppo (2-4)

Grado di Sfida: 4

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente caotico neutrale

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: +5

Non è facile individuare il colore della pelle di questo umanoide. A seconda di come la luce lo illumina, le sfumature sembrano mutare rapidamente, e a volte sembra che la creatura scompaia dalla vista. I suoi occhi si trovano sui lati del volto, il naso è appiattito e dalla bocca spunta una lunga lingua.

Un chromon è un ladro di colori. Grazie alle incredibili capacità cromatiche della sua pelle è in grado di nascondersi senza problemi in qualsiasi ambiente, naturale o artificiale che sia. Pur non essendo aggressivo per natura, un chromon adora vivere come un parassita, rubando cibo, armi, munizioni e altri oggetti a tutti gli umanoidi che incontra. I chromon non tollerano alcuna forma di controllo o di organizzazione: vivono più spesso come creature solitarie, e si uniscono solo in casi estremamente rari.

Il chromon si nutre di insetti (che costituiscono la sua dieta preferita) mediante la sua lingua appiccicosa, con cui è anche in grado di colpire i suoi avversari.

In forma naturale, un chromon è alto circa 1,5 metri e pesa attorno ai 45 kg.

COMBATTIMENTO

Quando un chromon decide di attaccare una vittima, preferisce restare nascosto nell'ombra, oppure camuffare il suo aspetto in modo da risultare apparentemente innocuo, per poi colpire di sorpresa con la sua lingua, disarmando l'avversario oppure catturandolo per poi ingoiarlo.

Appiccicare (Str): La lingua di un chromon agisce come un potente collante, in grado di trattenere qualunque creatura od oggetto di taglia Piccola o inferiore che tocchi. Un chromon impegna in lotta automaticamente qualunque creatura di taglia Piccola o inferiore che colpisca con un suo attacco con la lingua. Se vince la prova di lotta, può inghiottire la vittima.

Inoltre, mediante la lingua il chromon può effettuare un tentativo di disarmare o di afferrare oggetti senza subire attacchi di opportunità, proprio

come se possedesse il talento Disarmare Migliorato. Il chromon riceve un bonus razziale di +4 alle prove di lotta effettuate per disarmare.

Un forte alcool dissolve il collante, ma un chromon può sempre attaccare normalmente. Un chromon può disolvere il suo collante a volontà, e la sostanza scompare 5 round dopo la sua morte.

Inghiottire (Str): Quando un chromon colpisce un avversario o un oggetto di taglia Piccola o inferiore con la sua lingua, può provare a inghiottirlo con una prova di lotta effettuata con successo. Una creatura inghiottita subisce $1d6+2$ danni contundenti più 2 danni da acido ogni round per i succhi digestivi del chromon. Una creatura inghiottita può aprirsi una via di fuga con un'arma tagliente o perforante leggera che infligga 15 danni allo stomaco (CA 12). All'uscita della creatura, una contrazione muscolare richiude lo squarcio; un altro avversario inghiottito dovrà aprirsi la strada da sé. Lo stomaco di un chromon può contenere 1 avversario Piccolo, 4 Minuscoli, 16 Minuti e 64 Piccolissimi.



Illustrazione di Simone Delladio

Mimetismo (Sop): Un chromon è in grado di cambiare a volontà e con un'azione gratuita il colore della sua pelle per mimetizzarsi negli ambienti circostanti. Ciò gli fornisce un bonus di +8 a tutte le prove di Camuffare e Nascondersi.

Nascondersi in piena vista (Str): Mentre si trova in qualsiasi tipo di terreno, naturale o no, un chromon può usare la sua abilità Nascondersi anche mentre viene osservato.

Visione a 360° (Str): I chromon possiedono degli occhi che consentono loro di osservare tutto ciò che si trova attorno, e conferiscono un bonus razziale di +4 alle prove di Cercare e Osservare. Inoltre, i nemici non ottengono bonus per attacchi ai fianchi quando attaccano un chromon.

SOCIETÀ DEI CHROMON

I chromon sono creature solitarie che amano la libertà. Generalmente viaggiano da soli e con poco equipaggiamento, in modo da non compromettere in alcun modo la segretezza dei loro spostamenti. Quando hanno bisogno di qualcosa, si limitano a rubarlo ad altre creature. Quando questi viaggiatori solitari si stabiliscono in un luogo, cercano un rifugio provvisorio ben nascosto e prossimo a un insediamento di un'altra razza. Si tratta sempre di sistemazioni che possono essere abbandonate con estrema semplicità e che raramente vengono utilizzate per più di qualche giorno.

Quando i chromon decidono di aggregarsi, lo fanno spinti dalla ricerca di maggior sicurezza e dall'istinto a procreare. Formano delle comunità di tipo molto semplice, senza alcuna gerarchia o capo riconosciuto. Non hanno un senso innato della proprietà e tendono a mettere in comune tutto quello che riescono a "recuperare". Tutti i chromon adulti contribuiscono insieme alla difesa del rifugio.

Solitamente i chromon agiscono autonomamente, ma quando è necessario sanno collaborare per raggiungere uno scopo comune, specie quando un furto sembra particolarmente difficile. I chromon troppo giovani per poter contribuire agli approvvigionamenti di cibo e oggetti rimangono nel rifugio, in compagnia di almeno un individuo adulto. Quando diventano adulti, i chromon più giovani vengono invitati ad allontanarsi e ad andare ciascuno per la propria strada.

PERSONAGGI CHROMON

I chromon sono ottimi ladri, ma il loro temperamento li rende estremamente difficili da prevedere o da controllare.

I personaggi chromon possiedono i seguenti tratti razziali.

- +2 alla Forza, +4 alla Destrezza, +2 alla Costituzione, +2 Intelligenza e +4 al Carisma.

- Taglia Media.

- La velocità base sul terreno di un chromon è di 9 metri.

- Dadi Vita razziali: Un chromon comincia con quattro livelli di umanoide mostruoso, che gli conferiscono 4d8 Dadi Vita, un bonus di attacco base di +4 e un bonus ai tiri salvezza base di Temp +1, Rifl +4 e Vol +4.

- Abilità razziali: I livelli di umanoide mostruoso del chromon gli conferiscono punti abilità pari a $7 \times (2 + \text{modificatore di Int})$. Le sue abilità di classe sono Ascoltare, Camuffare, Cercare, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Osservare e Rapidità di Mano.

- Talenti razziali: I livelli di umanoide mostruoso di un chromon gli conferiscono due talenti.

- Bonus di armatura naturale +4.
- Attacchi speciali (vedi sopra): Appiccicare, inghiottire.
- Qualità speciali (vedi sopra): Mimetismo, nascondersi in piena vista, visione a 360°.

- Linguaggi automatici: Comune. Linguaggi bonus: Elfico, Gigante, Gnomesco, Halfling, Nanico.
- Classe preferita: Ladro.
- Modificatore di livello: +5.

COVATA INFETTA

Questo ammasso necrotico avanza con una camminata vacillante su quelle che sembrano due tozze gambe. Non si distingue con precisione alcuna fattezza o la presenza di braccia, solo un continuo agitarsi di tante piccole ali marroni, occhietti rossi e code nervose. All'improvviso l'aggregato si svuota della miriade di creature che vi stavano appollaiate: ratti nauseanti sgusciano sul terreno, ali di pipistrello sbattono rapide nell'aria. Da sotto emerge la figura di un umanoide putrescente e rosicchiato nelle carni.

La covata infetta non è un singolo mostro, bensì una malsana aggregazione di creature purulente. Generalmente si tratta di topi e pipistrelli che stanno appesi su un ospite umanoide, ma le leggende riportano dei casi ancora più macabri, come giganti ricoperti di ragni e vespe deformati dall'infezione, oppure draghi avvolti da masse di serpenti, sia terrestri che alati. Comunque sia, l'elemento comune di ogni covata è la necessità di diffondere una particolare forma di contagio, che le consente di perpetrarsi all'infinito inglobando le altre creature.

I singoli esseri che compongono una covata infetta sono in stretta simbiosi tra loro, come appartenenti a un'aberrante nicchia biologica sospesa tra la vita e la non morte. Agiscono all'unisono sotto la guida di una volontà superiore che difficilmente viene spezzata eliminando i singoli elementi. Per alcuni studiosi delle arti necromantiche è la malattia stessa a muovere la covata, come se il contagio fosse dotato di un'intelligenza propria e stabilisse le migliori strategie per sopravvivere e prosperare.

Le covate infette prediligono le aree paludose, le fogne cittadine, i cimiteri a cielo aperto o i dungeon più nefici, ma è possibile trovarne quasi ovunque. I grandi centri abitati sono la meta più ambita per una covata, poiché le possibilità di diffondere il contagio su larga scala salgono esponenzialmente. Per questo motivo, le covate si aggirano spesso nei dintorni di grosse concentrazioni di umani, umanoidi o altre razze civilizzate, nell'attesa di sferrare in massa l'attacco conclusivo.

COMBATTIMENTO

Raramente una covata infetta tenta di distruggere le proprie vittime. Solitamente gli sciami combattono quel tanto che basta per contaminare i propri avversari, per poi ritirarsi e lasciare che il contagio faccia il suo decorso. Contro gli avversari più impegnativi, i due sciami attaccano quasi contemporaneamente, approfittando che il gruppo sia in lotta contro il primo sciame per consentire al secondo di sfruttare al meglio il fattore sorpresa. Negli altri casi, i due sciami attaccano anche a distanza di giorni l'uno dall'altro. Dal momento che nessuna delle due con-

taminazioni si attiva a meno che non sia presente anche l'altra, l'epidemia potenziale può rimanere latente anche per intere settimane prima che abbia effetto, spingendo il contagiatato a credere di non aver contratto alcuna malattia durante lo scontro.

Contagio della covata (Str): Il contagio della covata è una malattia insolita e letale che funziona in modo differente dalle normali malattie. Se la vittima non supera il tiro salvezza iniziale, contrae la malattia, ma non subisce alcun effetto negativo evidente: la malattia entra in incubazione a tempo indeterminato. Tuttavia, se dopo avere contratto il morbo della covata infetta la vittima viene contaminata di nuovo dallo sciamone complementare a quello che ha effettuato la prima contaminazione (i pipistrelli a seguito dei topi, o viceversa), la malattia si impadronisce dell'organismo ospite, trasformandolo in un ospite infetto. La CD del tiro salvezza sulla Tempra per resistere alla contaminazione indotta dai pipistrelli infetti è pari a 13, mentre nel caso dei topi infetti è pari a 14 (la CD dei tiri salvezza è basata sulla Costituzione e include un bonus di +2 dovuto al talento bonus Capacità Focalizzata [contagio della covata]). Se la vittima fallisce il secondo tiro salvezza, cade in stato catatonico per 1d8 ore, al termine delle quali, dopo avere sviluppato orrendi bubboni purulenti su tutto il corpo, muore e si anima come ospite infetto (vedi sotto).

Curare una vittima afflitta dal contagio della covata non è facile. A meno che qualcuno non conosca già il funzionamento del contagio della covata (il che richiede una prova di Conoscenze [arcane] con CD 20 o di Guarire con CD 25), chi contrae il primo contagio non appare afflitto da nessuna malattia. Chi sa come funziona o chi vuole comunque applicare una cura per massima precauzione, può farlo con un incantesimo *rimuovi malattia*. Tuttavia, curare una vittima che abbia contratto il secondo contagio

è possibile solo prima che trascorrono le 1d8 ore di stato catatonico, ed è possibile farlo solamente con un incantesimo *guarigione*.

SCIAME DI PIPISTRELLI INFETTI

Lo sciamone di pipistrelli infetti si getta su qualsiasi creatura vivente in grado di contrarre il contagio della covata.

Distrazione (Str): Qualsiasi creatura vivente che inizi il suo turno con uno sciamone di pipistrelli infetti nel proprio spazio deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 11 o essere nauseata per 1 round.

La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Ferimento (Str): Qualsiasi creatura vivente danneggiata da uno sciamone di pipistrelli infetti continua a sanguinare, perdendo 1 punto ferita per ogni round successivo. Molteplici ferite non risultano in una perdita di sangue cumulativa. Il sanguinamento può essere interrotto con una prova di Guarire con CD 10 o con l'applicazione di un incantesimo *curare* o di qualche altra magia curativa.

Percezione cieca (Str): Uno sciamone di pipistrelli infetti individua e localizza le creature entro 6 metri. Gli avversari godono comunque di occultamento totale contro lo sciamone di pipistrelli infetti (ma gli attacchi dello sciamone ignorano l'occultamento).

Abilità: Uno sciamone di pipistrelli infetti ha un bonus razziale di +4 alle prove di Ascoltare e Osservare.

SCIAME DI TOPI INFETTI

Lo sciamone di topi infetti si getta su qualsiasi creatura vivente in grado di contrarre il contagio della covata.

Distrazione (Str): Qualsiasi creatura vivente che inizi il suo turno con uno sciamone di topi infetti nel proprio spazio deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 12 o essere nauseata per 1 round. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.



Covata infetta

Illustrazione di Matchol Quinti

Abilità: Uno sciam di topi infetti ha un bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi, e un bonus razziale di +8 alle prove di Equilibrio, Nuotare e Scalare. Uno sciam di topi infetti può sempre scegliere di prendere 10 a tutte le prove di Scalare, persino se di fretta o minacciato.

Uno sciam di topi infetti usa il suo modificatore di Destrezza invece del suo modificatore di Forza per le prove di Nuotare e Scalare.

Uno sciam di topi infetti riceve un bonus razziale di +8 a tutte le prove di Nuotare effettuate per compiere qualche azione speciale o evitare un pericolo. Può decidere di prendere 10 alla prova di Nuotare in qualsiasi circostanza, persino se distratto o in pericolo. Può usare l'azione di "correre" per nuotare, se nuota in linea retta.

OSPISTE INFETTO

A tutti gli effetti, l'ospite infetto è il frutto dell'orrenda mutazione provocata dal contagio della covata. Anche se c'è chi afferma che i tessuti distorti e la carne putrefatta dell'ospite infetto siano "vivi", il corpo della creatura originaria è sconvolto dalla necrosi e continua a muoversi e ad agire soltanto a causa delle energie malsane e brulicanti che la covata infetta ha infuso dentro di esso.

Gli ospiti infetti condividono la coscienza collettiva con gli sciami di topi infetti e di pipistrelli infetti, e agiscono all'unisono con questi nel perseguire la loro missione di contagio. Gli ospiti infetti hanno due funzioni principali: innanzitutto, forniscono forza fisica in combattimento. Secondariamente, in quanto ricettacoli della malattia nel suo stadio più potente, gli ospiti infetti possono fungere da complemento per la trasmissione del contagio, portando a termine la contaminazione già iniziata da uno qualsiasi degli sciami.

Contagio definitivo (Str): Con un attacco con lo schianto l'ospite infetto è in grado di trasmettere la seconda fase del contagio, quale che sia lo sciam che ha inoculato il primo contagio nella vittima. Le modalità sono le stesse indicate alla voce "Contagio della covata", tuttavia la CD del tiro salvezza per resistere ai suoi effetti è pari a 16 (la CD del tiro salvezza è basata sul Carisma e include un bonus di +2 dovuto al talento bonus Capacità Focalizzata [contagio definitivo]). In ogni caso, per attivare il contagio il tocco dell'ospite infetto deve sempre giungere per secondo, dopo che uno sciam ha già trasmesso il primo contagio. Se un ospite infetto mette a segno un colpo su una vittima sana, infligge solamente i danni da schianto.

SCIAME DI PIPISTRELLI INFETTI		SCIAME DI TOPI INFETTI		OSPISTE INFETTO	
ANIMALE MINUTO (SCIAME)		ANIMALE MINUSCOLO (SCIAME)		NON MORTO MEDIO	
Dadi Vita:	3d8 (13 pf)	4d8 (18 pf)		8d12 (52 pf)	
Iniziativa:	+2	+2		-1	
Velocità:	1,5 m (1 quadretto), volare 12 m (buona)	4,5 m (3 quadretti), scalare 4,5 m		6 m (4 quadretti)	
Classe Armatura:	16 (+4 taglia, +2 Des), contatto 16, colto alla sprovvista 14	14 (+2 taglia, +2 Des), contatto 14, colto alla sprovvista 12		20 (-1 Des, +11 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 20	
Attacco base/Lotta:	+2/-	+3/-		+4/+9	
Attacco:	Sciame (1d6 più contagio della covata)	Sciame (1d6 più contagio della covata)		Schianto +9 in mischia (1d4+5 più contagio definitivo)	
Attacco completo:	Sciame (1d6 più contagio della covata)	Sciame (1d6 più contagio della covata)		2 schianti +9 in mischia (1d4+5 più contagio definitivo)	
Spazio/Portata:	3 m/o m	3 m/o m		1,5 m/1,5 m	
Attacchi speciali:	Contagio della covata, distrazione, ferimento	Contagio della covata, distrazione		Contagio definitivo	
Qualità speciali:	Percezione cieca 6 m, danni dimezzati da armi taglienti e perforanti, visione crepuscolare, tratti degli sciami	Danni dimezzati da armi taglienti e perforanti, visione crepuscolare, olfatto acuto, tratti degli sciami		Riduzione del danno 5/tagliente, scurovista 18 m, tratti dei non morti	
Tiri salvezza:	Temp +3, Rifl +7, Vol +3	Temp +4, Rifl +6, Vol +2		Temp +2, Rifl +1, Vol +7	
Caratteristiche:	For 3, Des 15, Cos 10, Int 2, Sag 14, Car 4	For 2, Des 15, Cos 10, Int 2, Sag 12, Car 2		For 20, Des 9, Cos -, Int -, Sag 12, Car 10	
Abilità:	Ascoltare +11, Osservare +11	Ascoltare +6, Equilibrio +10, Nascondersi +14, Nuotare +10, Osservare +7, Scalare +10			
Talenti:	Allerta, Riflessi Fulminei, Capacità Focalizzata (contagio della covata) ^b	Allerta, Arma Accurata, Capacità Focalizzata (contagio della covata) ^b		Capacità Focalizzata (contagio definitivo) ^b	
Ambiente:	Qualsiasi	Qualsiasi		Qualsiasi	
Organizzazione:	Solitario, stormo (2-4 sciami), o colonia (11-20 sciami)	Solitario, branco (2-4 sciami), o infestazione (7-12 sciami)		Solitario o covata (1 ospite infetto più 2d4 sciami della covata infetta)	
Grado di sfida:	3	3		7	
Tesoro:	Nessuno	Nessuno		Standard	
Allineamento:	Sempre neutrale malvagio	Sempre neutrale malvagio		Sempre neutrale malvagio	
Avanzamento:	Nessuno	Nessuno		9-16 DV (Media); 17-24 DV (Grande)	
Modificatore di livello:	-	-		-	

CRANIO DIVORATORE

Non morto Minuscolo

Dadi Vita: 7d12 (45 pf)

Iniziativa: +4

Velocità: Volare 9 m (6 quadretti)

Classe Armatura: 19 (+2 taglia, +4 Des, +3 naturale), contatto 16, colto alla sprovvista 15

Attacco base/Lotta: +3/-7

Attacco: Morso +9 in mischia (1d6-2 più 1d4 risucchio di Costituzione)

Attacco completo: Morso +9 in mischia (1d6-2 più 1d4 risucchio di Costituzione)

Spazio/Portata: 75 cm/0 cm

Attacchi speciali: Creare progenie, nebbia protettiva, risucchio di Costituzione

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, tratti dei non morti, vista cieca 12 m

Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +6, Vol +8

Caratteristiche: For 6, Des 19, Cos -, Int 15, Sag 17, Car 16

Abilità: Ascoltare +13, Cercare +12, Intimidire +13, Nascondersi +22, Osservare +13, Sopravvivenza +13 (+15 seguendo tracce)

Talenti: Arma Accurata, Capacità Focalizzata (nebbia protettiva), Schivare

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario o gruppo (2-5)

Grado di Sfida: 5

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente neutrale malvagio

Avanzamento: 8-15 DV (Minuscolo)

Modificatore di livello: -

Seminascosta da un fitto strato di nebbia scura e nauseante si intravede fluttuare a mezz'aria quella che un tempo avrebbe potuto essere una testa umanoide, adesso parzialmente decomposta. Pochi sono i capelli rimasti attaccati al suo cranio e nei punti in cui la pelle è scomparsa si vedono stralci di tessuto muscolare e ossa sporche e spezzate, mentre la poca carnagione rimasta è putrefatta e ricoperta di terribili piaghe.

Si vocifera che quando una persona innocente venga giustiziata erroneamente al posto del vero colpevole tramite decapitazione, ghigliottina, impiccagione o mediante un altro tipo di esecuzione che separi violentemente la testa dal corpo, quest'ultima riacquisti una vita aliena e deviata e si dedichi alla perversa uccisione di coloro che capitano sulla sua strada.

Noto con il nome di cranio divoratore, questo mostro è conosciuto per il pericolosissimo alone di nebbia che lo circonda continuamente ovunque esso si trovi, e che lo rende un difficile bersaglio e un temibile assassino, dotato di un'astuzia fenomenale e animato unicamente da un'insaziabile sete di sangue. Un cranio divoratore non è altro che una testa putrefatta di dimensioni umane (anche se alcuni giurano di averne viste anche di più grosse), circondata da uno spesso strato di nebbia.

Un cranio divoratore conserva sfuggenti memorie della sua vita precedente e può parlare il Comune (o altri linguaggi umanoidi).

COMBATTIMENTO

Nonostante siano notevolmente scaltri e astuti, i crani divoratori non hanno bisogno di tattiche particolari per colpire le proprie vittime. Una volta raggiunti dall'alone di nebbia, il cranio divoratore ha tutto il tempo necessario per avvicinarsi ai suoi prigionieri immobilizzati e dilaniarli all'altezza del collo, per favorire la separazione della testa una volta priva di vita.



Illustrazione di Simone Delladio

Creare progenie (Sop): Ogni umanoide ucciso da un cranio divoratore diventa a sua volta un cranio divoratore in 1d6 round. Le progenie sono sotto il controllo del cranio divoratore che le ha create e rimangono in schiavitù fino alla sua morte. Non possiedono alcuna delle capacità che avevano in vita.

Nebbia protettiva (Sop): Il cranio divoratore è costantemente avvolto da un alone di nebbia del raggio di 18 metri, che serve a proteggerlo e a stordire le sue vittime. Qualsiasi creatura vivente che entri all'interno della nebbia protettiva deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 18 o rimanere stordita fino a quando permane nell'area di effetto e per 1d4 round subito dopo. Le creature che superano il tiro salvezza rimangono semplicemente intralciate fino a quando rimangono nell'area. Coloro che escono dalla nebbia devono effettuare nuovamente il tiro salvezza qualora vi rientrassero. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

La nebbia impedisce ogni tipo di visuale oltre 1,5 metri, inclusa la scurovazione. Una creatura a 1,5 metri è occultata (gli attacchi hanno il 20% di probabilità di mancare il bersaglio). Le creature ancora più distanti godono di occultamento totale (probabilità del 50% di mancare il bersaglio, e l'attaccante non può usare la vista per localizzare il bersaglio). Un vento di intensità moderata (16,5 o più km/h) disperde la nebbia protettiva in 4 round, un forte vento (31,5 o più km/h) la disperde in un round. Palla di fuoco, colpo infuocato o un incantesimo simile disperdoni la nebbia protettiva nell'area di esplosione o delle fiamme. Il cranio divoratore può riformare la nebbia che la circonda con un'azione gratuita al ritmo di 3 metri ogni round. Distruggere il cranio divoratore dissolve immediatamente la nebbia protettiva.

Risucchio di Costituzione (Sop): La dentatura di un cranio divoratore, oltre a essere tremendamente affilata, è in grado di intorpidire e dilaniare il tessuto muscolare del collo, dove la creatura ama colpire le sue vittime. Quanti vengono colpiti dal morso di un cranio divoratore devono superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 16 o subire il risucchio di 1d4 punti di Costituzione. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma. Ad ogni attacco riuscito, il cranio divoratore ottiene 5 punti ferita temporanei.

Vista cieca (Str): I crani divoratori possono percepire tutti i nemici entro 12 metri anche se non riescono a vederli. Oltre questa portata, tutti i bersagli hanno occultamento totale. Se si riesce a negare il senso dell'olfatto o dell'udito di un cranio divoratore, si riduce questa capacità a un normale Combattere alla Cieca (come il talento).

Abilità: Grazie allo strato di nebbia che lo occulta, un cranio divoratore riceve un bonus razziale di +10 alle prove di Nascondersi finché la nebbia protettiva è presente.

CRIMORTE

Non morto Grande (Aria, Freddo)

Dadi Vita: 7d12 (45 pf)

Iniziativa: +9

Velocità: Volare 18 m (perfetta) (12 quadretti)

Classe Armatura: 18 (-1 taglia, +5 Des, +4 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 13

Attacco base/Lotta: +3/+9

Attacco: Tocco gelido +7 contatto in mischia (1d6 energia negativa più 1 risucchio di Forza) oppure schianto +7 in

mischia (1d6+2 più 1d6 freddo)

Attacco completo: Tocco gelido +7 contatto in mischia (1d6 energia negativa più 1 risucchio di Forza) oppure schianto +7 in mischia (1d6+2 più 1d6 freddo)

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: Freddo, spire congelanti

Qualità speciali: Immunità al freddo, riduzione del danno 5/-, tratti dei non morti, vulnerabilità al fuoco

Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +7, Vol +7

Caratteristiche: For 14, Des 20, Cos -, Int 8, Sag 14, Car 12

Abilità: Ascoltare +10, Cercare +6, Nascondersi +12*, Osservare +10

Talenti: Arma Accurata, Iniziativa Migliorata, Seguire Tracce

Ambiente: Qualsiasi freddo

Organizzazione: Solitario o gruppo (2-6)

Grado di Sfida: 5

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale malvagio

Avanzamento: 8-14 DV (Grande)

Modificatore di livello: -

Questa creatura ha le sembianze di una piccola tormenta di nevischio in grado di muoversi a piacimento senza essere sospinta dal vento. Il pulviscolo nevoso che compone il suo corpo volta continuamente come se mosso da una tempesta invisibile, tuttavia due grandi occhi di colore cremisi tradiscono la natura senziente di questa creatura.

Il criomorte vaga per le distese artiche o per le montagne gelide alla ricerca di creature dal sangue caldo che si avventurino in queste regioni prive di adeguate protezioni. La creatura è in grado di seguirle per giorni, soprattutto quando tormenti di neve sono in atto, all'interno delle quali riesce a nascondersi perfettamente. Nonostante sia spesso scambiato per un elementale, questa creatura porta con sé la tipica aura di malvagità caratteristica delle creature non morte. Alcuni studiosi sostengono che un criomorte abbia origine dagli ultimi respiri degli avventurieri morti congelati nel corso di spedizioni in ambienti ghiacciati e inospitali. Il criomorte si nutre infatti di calore corporeo, e lo fa avvinghiandosi come una nube di gelo attorno alla vittima e aspirandone la forza vitale, fino a ucciderla per assideramento. Il suo aspetto è simile a quello di una bruma, ma densa come se fosse nevischio.

I criomorte parlano l'Auran, anche se la loro voce suona più come il vento gelido che accompagna le tempeste di neve che come il suono prodotto da una creatura vivente.

COMBATTIMENTO

Quando il momento è propizio, il criomorte si avventa sul corpo della vittima cercando di congelarla per ucciderla con facilità. Nel caso gli avversari siano in superiorità numerica, la creatura si concentra su quello più pericoloso per lei (solitamente un incantatore), tenendo gli altri a distanza tramite le sue spire congelanti e occupandosi di loro dopo il completo congelamento del suo bersaglio iniziale. Quando si vede prossimo alla sconfitta, il criomorte fugge volando verso l'alto, per poi seguire la vittima ansiosa di vendicarsi al momento propizio.

Tocco gelido (Sop): Un criomorte, con un attacco di contatto in mischia, può infliggere 1d6 danni di energia

negativa più 1 danno temporaneo alla forza, come per l'incantesimo omonimo (7° livello dell'incantatore).

Freddo (Str): Il corpo del criomorte genera un freddo intenso, che infligge 1d6 danni extra da freddo quando lo schianto colpisce l'avversario. Le creature che attaccano un criomorte senz'armi o con armi naturali subiscono danni da freddo ogni volta che i loro attacchi vanno a segno.

Spire congelanti (Mag): Per 3 volte al giorno, con un'azione standard, un criomorte può volticare ed espandere il gelo di cui è composto in una sfera del raggio di 9 metri centrata su se stesso. Le creature all'interno dell'area subiscono 3d6 danni da freddo (Tempra CD 14 dimezza). La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Abilità: Un criomorte, grazie alla sua conformazione fisica, riceve un bonus razziale di +6 alle prove di Nascondersi quando si muove all'interno di aree innevate. *Il bonus sale a +10 se è in corso una nevicata o una tempesta di nevischio.



Criomorte

Illustrazione di Matilda Quimby

CUMULO DISGREGANTE

Melma Enorme

Dadi Vita: 10d10+50 (105 pf)

Iniziativa: -2

Velocità: 6 m (4 quadretti), volare 6 m (perfetta)

Classe Armatura: 6 (-2 taglia, -2 Des), contatto 6, colto alla sprovvista 6

Attacco base/Lotta: +7/+19

Attacco: Schianto +9 in mischia (2d6+4 più 3d6 acido)

Attacco completo: Schianto +9 in mischia (2d6+4 più 3d6 acido)

Spazio/Portata: 4,5 m/3 m

Attacchi speciali: Acido, afferrare migliorato, dissolvere materia organica, esplosioni caustiche

Qualità speciali: -

Tiri salvezza: Temp +8, Rifl +1, Vol -2

Caratteristiche: For 18, Des 7, Cos 20, Int -, Sag 1, Car 1

Abilità: -

Talenti: -

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 10

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 11-15 DV (Enorme); 16-30 (Mastodontico)

Modificatore di livello: -

Uno smisurato ammasso di escrescenze purulenti fluttua a pochi metri dal suolo. Il liquido denso di cui è composto gorgoglia in continuazione, generando bolle schiumose che si allargano ed esplodono, spargendo sostanze corrosive intorno alla creatura.

Un cumulo disgregante è una creatura aliena i cui propositi e la cui logica sfuggono ad ogni possibile comprensione umana. Il suo corpo, composto da un liquido denso e appiccicoso, genera continuamente bolle semi-trasparenti che si ammassano accalcantosi l'una sull'altra, crescendo e dilatandosi fino a esplodere, per poi lasciare lo spazio ad altre bolle. Gli spruzzi di acido che queste esplosioni diffondono sono letali. L'acido che un cumulo disgregante è in grado di generare, e che compone il suo corpo in larga parte, è in grado di dissolvere completamente la materia organica, vaporizzandola nel giro di pochi secondi. Qualsiasi creatura vivente che venga toccata dal cumulo disgregante si disintegra letteralmente in una nuvola di vapori. Il cumulo disgregante non sembra avere altro scopo che non quello di cancellare ogni forma di vita.

COMBATTIMENTO

Un cumulo disgregante avanza verso l'avversario più vicino e poi tenta di attaccarlo con i suoi pseudopodi, avvinghiandolo e trascinandolo verso di sé per disgregarlo completamente. Chi si avvicina è soggetto agli spruzzi

DAMA FATALE

di acido causati dalla costante esplosione delle bolle sul suo corpo, ma ancora peggiore è la sorte di chi lo attacca, costretto a subire una pioggia di liquido corrosivo ad ogni colpo inferto.

Acido (Str): Un cumulo disgregante secerne costantemente una sostanza acida in grado di corrodere rapidamente la materia organica, ma che non ha alcun effetto su metallo o pietra.

Afferrare migliorato (Str): Per utilizzare questa capacità un cumulo disgregante deve colpire con il suo attacco di schianto. Può quindi tentare di iniziare una lotta con un'azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta la sua propaggine si avvolge attorno alla creatura stabilendo una presa, e può dissolvere la materia organica. Una nuova propaggine si diparte dal corpo della creatura permettendo sempre di effettuare il suo attacco con lo schianto, indipendentemente dal numero di creature afferrate.

Dissolvere materia organica (Str): Un cumulo disgregante che inizia il proprio round con una creatura imprigionata in una delle sue propaggini, oltre a infliggere il normale danno automaticamente, può decidere di immergerla nel proprio corpo sciogliendola nell'acido. La creatura immersa nel corpo di un cumulo disgregante subisce 3d6 danni da acido ogni round (compreso il primo) e ogni round ha diritto a un tiro salvezza sui Riflessi con CD 20 per riuscire a nuotare fuori dalla massa di bolle e dal fluido appiccicoso. Se la creatura viene uccisa nel corpo del cumulo disgregante, i suoi resti si vaporizzano ed è considerata disintegritata. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Esplosioni caustiche (Sop): Il corpo di un cumulo disgregante secerne continuamente bolle che esplodono proiettando spruzzi intorno a sé. Qualsiasi creatura che affronti un cumulo disgregante in un combattimento in mischia da un quadretto adiacente subisce ogni round 1d6 danni da acido.



Cumulo disgregante

Folletto Medio

Dadi Vita: 6d6+12 (33 pf)

Iniziativa: +7

Velocità: 6 m in corazza di piastre; velocità base 9 m (6 quadretti)

Classe Armatura: 18 (+3 Des, +5 corazza di piastre perfetta), contatto 13, colto alla sprovvista 15

Attacco base/Lotta: +3/+4

Attacco: Tentacolo +6 in mischia (1d4+1 più deperimento)

Attacco completo: 4 tentacoli +6 in mischia (1d4+1 più deperimento)

Spazio/Portata:

1,5 m/1,5 m (3 m con tentacoli)

Attacchi speciali: Afferrare migliorato, bacio mortale, bellezza osessionante, deperimento

Qualità speciali: Resistenza agli incantesimi 18, riduzione del danno 10/ferro freddo, visione crepuscolare

Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +8, Vol +8

Caratteristiche: For 12, Des 17, Cos 14, Int 14, Sag 17, Car 19

Abilità: Ascoltare +12, Camuffare +4, Diplomazia +10, Intimidire +6, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +9, Nuotare +7, Rag-

girare +13, Osservare +12, Percepire Intenzioni +10

Talenti: Arma Accurata, Iniziativa Migliorata, Tempra Possente

Ambiente: Foreste temperate

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 7

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente neutrale malvagio

Avanzamento: 7-12 DV (Medio)

Modificatore di livello: -

Un'algida aura di bellezza circonda il corpo statuario e conturbante di questa figura femminile dalla pelle finemente cesellata. L'armatura lucente che indossa è sagomata alla perfezione sulla sua leggiadra anatomia. Gli occhi della dama sono rossi di passione, come le turgide labbra e la chioma regale. L'idillio visivo, tuttavia, è spezzato da un inquietante particolare: quattro lunghi tentacoli sostituiscono le braccia, sferzando con rapidità l'aria attorno a sé.



Al tempo stesso attraenti e distaccate, le dame fatali rappresentano il lato spietato e distruttivo delle pulsioni amorose: lo struggimento per la distanza incolmabile tra l'innamorato e l'oggetto del suo desiderio, la crudele beffa del sentimento non corrisposto, l'ossessione morbosa e insana per un feticcio irreale. Infestano i luoghi naturali, in particolare ruscelli dalle acque cristalline, stagni immersi nel profondo dei boschi, santuari e rifugi da lungo tempo abbandonati. Non rimangono mai troppo lontane dalle zone abitate, preferendo insiediarsi in ambienti di toccante bellezza, propizi per i loro letali incontri amorosi.

La presenza di una dama fatale è generalmente il segnale di un grande male all'opera nella regione e coincide con la comparsa di altri esseri malvagi delle selve o di animali crudeli. Qualsiasi folletto di allineamento buono è la prima vittima di una dama fatale, in particolare le odiose ninfe. Difatti, come le ninfe rappresentano la bellezza nella sua forma naturale e istintiva, le dame fatali ne simboleggiano la loro distorsione ossessiva. Il comportamento di una dama fatale è seducente ma non complice, provocante ma beffardo. A differenza degli altri folletti, non è particolarmente dotata di capacità empatiche nei confronti degli animali naturali, riservando loro la stessa crudeltà che dimostra per gli altri esseri viventi.

Una dama fatale è alta all'incirca 1,8 metri e pesa 60 kg. A parte le braccia tentacolari, le sue bellissime forme rasentano la perfezione assoluta.

Le dame fatali parlano il Comune e il Silvano.

COMBATTIMENTO

Una dama fatale cerca di attrarre le potenziali vittime grazie alla sua bellezza ossessionante. Se qualche avversario sembra resistere particolarmente bene, cerca di con-

centrare su di lui gli attacchi con i tentacoli. Baciando le creature immobilizzate dai tentacoli, la dama fatale le prosciuga della loro energia vitale uccidendole all'istante.

Le dame fatali attaccano ogni creatura che siano convinte di poter uccidere, ma odiano in modo particolare i folletti e le altre creature fatate, come anche gli elfi e gli gnomi, per il loro legame con la natura.

Afferrare migliorato (Str): Per poter utilizzare questa capacità, la dama fatale deve colpire una creatura di taglia Piccola, Media o Grande con almeno uno dei suoi tentacoli. A questo punto, può tentare di iniziare una lotta con un'azione gratuita, senza provocare attacchi di opportunità. Se vince la prova di lotta, l'avversario è immobilizzato. Se la dama fatale comincia il suo turno con un avversario immobilizzato da almeno un tentacolo, può tentare

di avvolgere attorno ad esso i rimanenti tentacoli con una singola prova di lotta. L'avversario può liberarsi con un'unica prova di lotta o con una prova di Artista della Fuga riuscita, ma la dama fatale ottiene un bonus di circostanza +2 a tutte le prove di lotta per ogni tentacolo, oltre il primo, con cui lo tiene immobilizzato.

Bacio mortale (Sop): Una dama fatale che inizi il suo turno in lotta con una creatura vivente immobilizzata da uno o più tentacoli può effettuare una prova di lotta per baciare la vittima. Se riesce nel tentativo, la vittima deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 17 o morire istantaneamente. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Bellezza ossessionante (Sop): Tutte le creature viventi che si trovano in un raggio di 9 metri dalla dama fatale e la guardano direttamente devono superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 17 o rimanere ossessionati dalla conturbante avvenenza della creatura. Questa ossessione si manifesta come una malattia senza periodo di incubazione, che provoca la perdita di 1d3 punti di Costituzione e 1d3 punti di Saggezza. Le creature che effettuano con successo il tiro salvezza sono immuni per 24 ore agli effetti di questa capacità. Coloro che invece rimangono ossessionati continuano a subire i danni alla Costituzione e alla Saggezza ogni giorno, a meno che non superino un tiro salvezza sulla Volontà con CD 17. Due tiri salvezza giornalieri riusciti consecutivamente assicurano la guarigione, come per le normali malattie. Una creatura ossessionata non riesce a liberarsi dall'immagine mentale della dama fatale. Inoltre, la vittima è spinta a cercare di rivedere la dama fatale a tutti i costi, nonostante il pericolo di morte. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma. La dama fatale può sopprimere o riattivare questa capacità con un'azione gratuita.

Deperimento (Sop): Qualsiasi creatura vivente che venga colpita da un attacco con un tentacolo della dama fatale, oltre alla perdita di punti ferita, subisce 1d3 danni alla Forza. Una creatura immobilizzata da una dama fatale subisce ogni round la perdita di 1d3 punti di Forza per ogni tentacolo che la immobilizza.



Drago del contagio

Si dice che i draghi siano esseri strettamente connessi alla terra e agli elementi. Non si tratta semplicemente di rettili giganteschi dotati di capacità magiche, ma di creature in cui pulsano le energie magiche naturali del mondo. Tale spiegazione può servire a giustificare l'esistenza dei draghi nefandi. Quando immani forze tenebrose estendono la propria influenza in una regione, corrompendo il territorio stesso e trascinando le creature che vi abitano in una spirale di terrore e abominevoli trasformazioni, questa stirpe lontana e reclusa di draghi ritorna in frenetica attività, forse dopo millenni di letargia autoimposta.

Queste creature possiedono tutta l'immancabile potenza fisica e magica dei loro progenitori, così come la durata millenaria delle loro vite e l'acutezza sovrumana delle loro menti. Tutto ciò non fa che accrescere la pericolosità di questi esseri corrotti. Se i draghi cromatici sono le creature malvagie per antonomasia, i draghi nefandi travalcano il senso comune di malvagità, assumendo comportamenti che potrebbero apparire lesivi anche per loro stessi, oltre che decisamente letali per chiunque altro. La linea di azione di un drago nefando non ha una logica apparente, obbedendo piuttosto a una sorta di impulso verso la distruzione provocata dal contatto soprannaturale con le forze misteriose che sconvolgono il multiverso. Il terrore suscitato da questi draghi deriva anche dal fatto che sono pressoché sconosciuti presso le altre razze intelligenti, compresi i draghi puri, che osservano sgomenti e inorriditi questa inspiegabile degenerazione della loro nobile stirpe. A peggiorare le cose, quando l'influenza dei loro oscuri sovrani si allarga a macchia d'olio sulle terre, i draghi nefandi cominciano a moltiplicarsi senza una ragione plausibile, diffondendosi come un cancro dalla potenza distruttiva incredibile.

che sconosciuti presso le altre razze intelligenti, compresi i draghi puri, che osservano sgomenti e inorriditi questa inspiegabile degenerazione della loro nobile stirpe. A peggiorare le cose, quando l'influenza dei loro oscuri sovrani si allarga a macchia d'olio sulle terre, i draghi nefandi cominciano a moltiplicarsi senza una ragione plausibile, diffondendosi come un cancro dalla potenza distruttiva incredibile.

DRAGO DEL CONTAGIO

Drago (Acqua)

Ambiente: Paludi calde

Organizzazione: Cucciolo, molto giovane, giovane, adolescente e adulto giovane: solitario o gruppo (2-5); adulto, adulto maturo, vecchio, molto vecchio, antico, dragone o grande dragone: solitario, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli).

Grado di Sfida: Cucciolo 4; molto giovane 5; giovane 7; adolescente 10; adulto giovane 13; adulto 15; adulto maturo 18; vecchio 20; molto vecchio 21; antico 23; dragone 24; grande dragone 26

Tesoro: Triplo dello standard

Allineamento: Sempre neutrale malvagio

Avanzamento: Cucciolo 8-9 DV; molto giovane 11-12 DV; giovane 14-15 DV; adolescente 17-18 DV; adulto giovane 20-21 DV; adulto 23-24 DV; adulto maturo 26-27 DV; vecchio 29-30 DV; molto vecchio 32-33 DV; antico 35-36 DV; dragone 38-39 DV; grande dragone 41 o più DV

Modificatore di livello: Cucciolo +4; molto giovane +5; giovane +6; altri -

Il corpo di questo drago è grande, bitorzoluto ed emaciato, con un muso appuntito e frastagliato da brevi corna. Un paio di ali rugose simili a quelle di un gigantesco pipistrello fuoriescono dal suo torace scheletrico. Vesciche, pustole e babbuni piagano la sua pelle coperta di scaglie irregolari, opache e verdastre, mentre altri liquidi infetti si mescolano allo strato di fanghiglia che imbratta la creatura. Un opprimente tanfo di vegetazione marcia e odori nauseabondi accompagna il drago, acuendosi con il suo lento incedere.

I draghi del contagio sono creature immani che infestano luoghi umidi e malsani, dove l'aria stessa è infetta di germi pestilenziali, di cui essi sono portatori sani. Trascorrono la maggior parte del loro tempo a dormire nelle acque fangose e stagnanti, non curandosi dei propri domini. Si risvegliano solo se disturbati, nel qual caso reagiscono con ostilità e determinazione per rimuovere la causa del disturbo. Non ritengono un'opzione di comportamento plausibile mettersi a parlare con le creature che osano infastidirli. Appena usciti dall'uovo, i cuccioli di drago del contagio hanno scaglie quasi totalmente verdi e non sono ancora coperti di babbuni, benché abbiano già il loro caratteristico aspetto malsano. Col passare del tempo, le scaglie acquistano una tonalità sempre più tendente al marrone e crescono in modo irregolare: alcune restano piccole, altre si allargano e si ispessiscono, deformandosi. Nel

frattempo, gli sfoghi cutanei delle infezioni e delle malattie aumentano sempre più, senza però danneggiare in alcun modo il drago. Quando il drago diventa vecchio, inoltre, cominciano a spuntare nuove corna, soprattutto sul muso e lungo il dorso. I draghi del contagio costruiscono le loro tane nella zona più profonda e inaccessibile delle paludi, dove i miasmi caliginosi che si alzano dalle acque rendono difficile sia vedere che respirare. I più piccoli e deboli draghi neri imparano ben presto a girare al largo da queste tane. I tesori dei draghi del contagio giacciono semisommersi nel fango del fondale, su cui gli immondi rettili giacciono nel loro sopore letargico. I draghi del contagio si nutrono della poltiglia di materie organiche vegetali e animali in decomposizione che si deposita nella palude. Non mangiano carne fresca, perciò lasciano i cadaveri delle creature uccise a putrefarsi per lungo tempo prima di nutrirsi.

Combattimento

Gli scontri con un drago del contagio iniziano generalmente senza preavviso. Il drago fuoriesce improvvisamente dall'acqua stagnante e inizia ad attaccare gli intrusi. I draghi più vecchi, che possono ricorrere a terreno illusorio, sono parti-

colarmente famigerati per i loro assalti a sorpresa. I draghi del contagio fanno largo uso del loro soffio, degli incantesimi e delle capacità magiche, ricorrendo agli attacchi in mischia contro i nemici più resistenti. A volte afferrano un avversario e tentano di annegarlo trascinandolo sott'acqua. Mentre combattono, i draghi del contagio sembrano cadere in una sorta di estasi distruttiva: non danno peso alla forza degli avversari né a loro eventuali tentativi di instaurare una tregua per parlamentare; sembrano totalmente insensibili al dolore e disinteressati alla comunicazione. Per un drago del contagio, un'intrusione nei pressi della sua tana può terminare solo con la morte degli intrusi o con la sua.

Arma a soffio (Sop): I draghi del contagio possiedono due tipi di soffio, un cono d'acido e un cono di *nube maleodorante*. Le creature all'interno di quest'ultimo devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra o essere nauseate per 1d6 round più 1 round per ogni categoria di età del drago.

Immunità alle malattie (Str): Un drago del contagio è immune a tutte le malattie, comprese le malattie soprannaturali e magiche come la putrefazione della mummia e la licantropia.

DRAGHI DEL CONTAGIO PER ETÀ

Età	Taglia	Dadi Vita (pf)	Attacco base/								Arma a soffio (CD)	CD presenza terrificante			
			For	Des	Cos	Int	Sag	Car	Lotta	Attacco	TS Temp	TS Rifl	TS Vol		
Cucciolo	Me	7d12+21 (66)	13	10	17	8	11	8	+7/+8	+8	+8	+5	+5	2d4 (16)	-
Molto giovane	G	10d12+40 (105)	17	10	19	8	11	8	+10/+17	+12	+11	+7	+7	4d4 (19)	-
Giovane	G	13d12+52 (136)	21	10	19	10	11	10	+13/+22	+17	+12	+8	+8	6d4 (20)	-
Adolescente	G	16d12+80 (184)	25	10	21	10	11	10	+16/+27	+22	+15	+10	+10	8d4 (23)	-
Adulto giovane	E	19d12+114 (237)	27	10	23	12	13	12	+19/+35	+25	+17	+11	+12	10d4 (25)	20
Adulto	E	22d12+132 (275)	29	10	23	12	13	12	+22/+39	+29	+19	+13	+14	12d4 (27)	22
Adulto maturo	E	25d12+175 (337)	29	10	25	14	15	14	+25/+42	+32	+21	+14	+16	14d4 (29)	24
Vecchio	Ma	28d12+224 (406)	31	10	27	14	15	14	+28/+50	+34	+24	+16	+18	16d4 (32)	26
Molto vecchio	Ma	31d12+279 (480)	33	10	29	16	17	16	+31/+54	+38	+26	+17	+20	18d4 (34)	28
Antico	Ma	34d12+340 (561)	35	10	31	16	17	16	+34/+58	+42	+29	+19	+22	20d4 (37)	30
Dragone	Ma	37d12+407 (647)	37	10	33	18	19	18	+37/+62	+46	+31	+20	+24	22d4 (39)	32
Grande dragone	C	40d12+440 (700)	41	10	33	20	21	20	+40/+71	+47	+33	+22	+27	24d4 (41)	35

CAPACITÀ DEI DRAGHI DEL CONTAGIO PER ETÀ

Età	Velocità	Iniziativa	CA	Capacità speciali	Livello dell'incantatore*	
					RI	+
Cucciolo	12 m, volare 30 m (media), nuotare 12 m	+0	13 (+3 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 13	Immunità alle malattie, respirare sott'acqua	-	-
Molto giovane	12 m, volare 45 m (scarsa), nuotare 12 m	+0	15 (-1 taglia, +6 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 15	-	-	-
Giovane	12 m, volare 45 m (scarsa), nuotare 12 m	+0	18 (-1 taglia, +9 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 18	-	-	-
Adolescente	12 m, volare 45 m (scarsa), nuotare 12 m	+0	21 (-1 taglia, +12 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 21	Nube di nebbia	-	-
Adulto giovane	12 m, volare 45 m (scarsa), nuotare 12 m	+0	23 (-2 taglia, +15 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 23	RD 5/magia	1°	18
Adulto	12 m, volare 45 m (scarsa), nuotare 12 m	+0	26 (-2 taglia, +18 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 26	Contagio	3°	19
Adulto maturo	12 m, volare 45 m (scarsa), nuotare 12 m	+0	29 (-2 taglia, +21 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 29	RD 10/magia	5°	22
Vecchio	12 m, volare 45 m (scarsa), nuotare 12 m	+0	30 (-4 taglia, +24 naturale), contatto 6, colto alla sprovvista 30	Terreno illusorio	7°	23
Molto vecchio	12 m, volare 45 m (scarsa), nuotare 12 m	+0	33 (-4 taglia, +27 naturale), contatto 6, colto alla sprovvista 33	RD 15/magia	9°	24
Antico	12 m, volare 45 m (scarsa), nuotare 12 m	+0	36 (-4 taglia, +30 naturale), contatto 6, colto alla sprovvista 36	Piaga degli insetti	11°	26
Dragone	12 m, volare 60 m (maldestra), nuotare 12 m	+0	39 (-4 taglia, +33 naturale), contatto 6, colto alla sprovvista 39	RD 20/magia	13°	27
Grande dragone	12 m, volare 60 m (maldestra), nuotare 12 m	+0	38 (-8 taglia, +36 naturale), contatto 2, colto alla sprovvista 38	Rigenerazione	15°	29

*Può anche lanciare incantesimi da chierico e quelli dai domini Distruzione e Morte come se fossero incantesimi arcani.

Respirare sott'acqua (Str): Un drago del contagio può respirare sott'acqua a tempo indeterminato e può fare uso liberamente del suo soffio, degli incantesimi e delle altre capacità anche se immerso.

Capacità magiche: 3 volte al giorno - contagio (adulto o età superiore), nube di nebbia (adolescente o età superiore; raggio di 3 metri per ogni categoria di età); 1 volta al giorno - piaga degli insetti (antico o età superiore), rigenerazione (grande dragone), terreno illusorio (vecchio o età superiore).

Abilità: Muoversi Silenziosamente, Nascondersi e Nuotare sono considerate abilità di classe per i draghi del contagio.

Drago del contagio adolescente: GS 10; Drago Grande (Acqua); DV 16d12+80; pf 184; Iniz +4; Vel 12 m, volare 45 m (scarsa), nuotare 12 m; CA 22, contatto 9, colto alla sprovvista 22; Att base +16; Lotta +27; Att +22 in mischia (2d6+7, morso); Att comp +22 in mischia (2d6+7, morso), +17 in mischia (1d8+3, 2 artigli), +17 in mischia (1d6+3, 2 ali), +17 in mischia (1d8+10, colpo di coda); Spazio/Portata 3 m/1,5 m (morso 3 m); AS arma a soffio, nube di nebbia; QS immunità alle malattie, al sonno e alla paralisi, percezione cieca 18 m, respirare sott'acqua, scurovazione 36 m, visione crepuscolare; AL NM; TS Temp +15, Rifl +10, Vol +10; For 25, Des 10, Cos 21, Int 10, Sag 11, Car 10.

Abilità e talenti: Artista della Fuga +8, Ascoltare +12, Cercare +10, Intimidire +12, Muoversi Silenziosamente +15, Nascondersi +15, Nuotare +13, Osservare +12, Percepire Intenzioni +10; Armatura Naturale Migliorata, Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Fluttuare, Iniziativa Migliorata, Virare.

Arma a soffio (Sop): Cono di 12 m, danni 8d4 acido, Riflessi CD 23 dimezza; oppure cono di 12 m, nube maleodorante 1d6+3 round, Tempra CD 23 nega.

Nube di nebbia (Mag): 3 volte al giorno - come nube di nebbia, ma con raggio 12 m. 4° livello dell'incantatore.

Immunità alle malattie (Str): Questo drago del contagio è immune a tutte le malattie, comprese le malattie soprannaturali e magiche come la putrefazione della mummia e la licantropia.

Respirare sott'acqua (Str): Questo drago del contagio può respirare sott'acqua a tempo indeterminato e può fare uso liberamente del suo soffio, degli incantesimi e delle altre capacità anche se immerso.

DRAGO DELLA FEROCIA

Drago (Terra)

Ambiente: Foreste calde

Organizzazione: Cucciolo, molto giovane, giovane, adolescente e adulto giovane: solitario o gruppo (2-5); adulto, adulto maturo, vecchio, molto vecchio, antico, dragone o grande dragone: solitario, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli).

Grado di Sfida: Cucciolo 3; molto giovane 4; giovane 6; adolescente 7; adulto giovane 10; adulto 12; adulto maturo 15; vecchio 16; molto vecchio 17; antico 19; dragone 21; grande dragone 22

Tesoro: Triplo dello standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: Cucciolo 7-8 DV; molto giovane 10-11 DV; giovane 13-14 DV; adolescente 16-17 DV; adulto giovane 19-20 DV; adulto 22-23 DV; adulto maturo 25-26 DV; vecchio 28-29 DV; molto vecchio 31-32 DV; antico 34-35 DV; dragone 37-38 DV; grande dragone 40 o più DV

Modificatore di livello: Cucciolo +4; molto giovane +5; giovane +5; altri -

Due grandi occhi felini, luminosi e maculati, sono la prima caratteristica che si scorge di questo drago estremamente possente e robusto. Le sue fauci dall'apertura prodigiosa sono irte di denti talmente lunghi da apparire sproporzionati, così come gli artigli che armano le sue zampe larghe e muscolose. Uno spesso strato di scaglie dai colori mimetici difende la creatura. Il collo è tozzo, circondato da un collare di pelle floscia e piccole corna, mentre la coda termina con una serie di escrescenze ossee. Lungo il dorso della creatura corre una fila di creste triangolari e la testa è adorna di un paio di corna ritorse. Il drago emana un intenso e spiacevole odore di sangue e carne, forse appartenuta alle sue vittime adesso sciolte nell'acido del suo corpo.

I draghi della ferocia sono i sommi predatori del loro ambiente. Con la mole, la forza e la crudeltà che li caratterizzano si collocano prepotentemente in cima a qualunque catena alimentare. Pur non mancando di astuzia, osservano un comportamento istintivo e poco incline alle attività intellettuali nelle quali molti altri draghi eccellono. La loro indole li porta a cacciare qualsiasi forma di preda attraverso il territorio che controllano. Hanno un appetito inesauribile e sono in grado di divorare qualunque cosa senza sosta. Ne consegue che solo le più dense foreste pluviali sono in grado di sostenere a lungo la presenza di un drago della ferocia, in virtù della rigogliosa concentrazione di forme viventi. Per il resto, questi draghi sono in grado di ridurre a uno sterile deserto ogni altro ambiente nel quale imperversino per un certo periodo di tempo. Infatti, pur preferendo cibarsi di carne, una volta terminata questa, nemmeno le piante più legnose e coriacee sfuggono al loro insaziabile appetito. Tale nefasta frenesia predatoria conosce, fortunatamente, alcuni lunghi periodi di pausa, quando il drago giace addormentato nella sua tana sotterranea, nel mezzo dell'intrico della foresta, sognando appostamenti, inseguimenti e uccisioni, disteso sul mucchio di

DRAGHI DELLA FEROCIA PER ETÀ

Età	Taglia	Dadi Vita (pf)	For	Des	Cos	Int	Sag	Car	Attacco base/				Arma a soffio (CD)	CD presenza terrificante	
									Lotta	Attacco	TS Temp	TS Rifl	TS Vol		
Cucciolo	Pc	6d12+12 (51)	17	10	15	6	11	6	+6/+5	+10	+7	+5	+5	2d6 (15)	-
Molto giovane	Me	9d12+27 (85)	19	10	17	6	11	6	+9/+13	+13	+9	+6	+6	4d6 (17)	-
Giovane	Me	12d12+36 (114)	21	10	17	6	11	6	+12/+17	+17	+11	+8	+8	6d6 (19)	-
Adolescente	G	15d12+60 (157)	23	10	19	8	11	8	+15/+25	+20	+13	+9	+9	8d6 (21)	-
Adulto giovane	G	18d12+90 (207)	25	10	21	8	13	8	+18/+29	+24	+16	+11	+12	10d6 (24)	18
Adulto	E	21d12+126 (262)	29	10	23	10	13	10	+21/+38	+28	+18	+12	+13	12d6 (26)	20
Adulto maturo	E	24d12+144 (300)	31	10	23	12	15	12	+24/+42	+32	+20	+14	+16	14d6 (28)	23
Vecchio	E	27d12+189 (364)	33	10	25	12	15	12	+27/+46	+36	+22	+15	+17	16d6 (30)	24
Molto vecchio	E	30d12+210 (405)	35	10	25	14	17	14	+30/+50	+40	+24	+17	+20	18d6 (32)	27
Antico	Ma	33d12+264 (478)	37	10	27	14	17	14	+33/+58	+42	+26	+18	+21	20d6 (34)	28
Dragone	Ma	36d12+324 (558)	39	10	29	14	19	14	+36/+62	+46	+29	+20	+24	22d6 (37)	30
Grande dragone	Ma	39d12+390 (643)	41	10	31	18	21	18	+39/+66	+50	+31	+21	+26	24d6 (39)	33

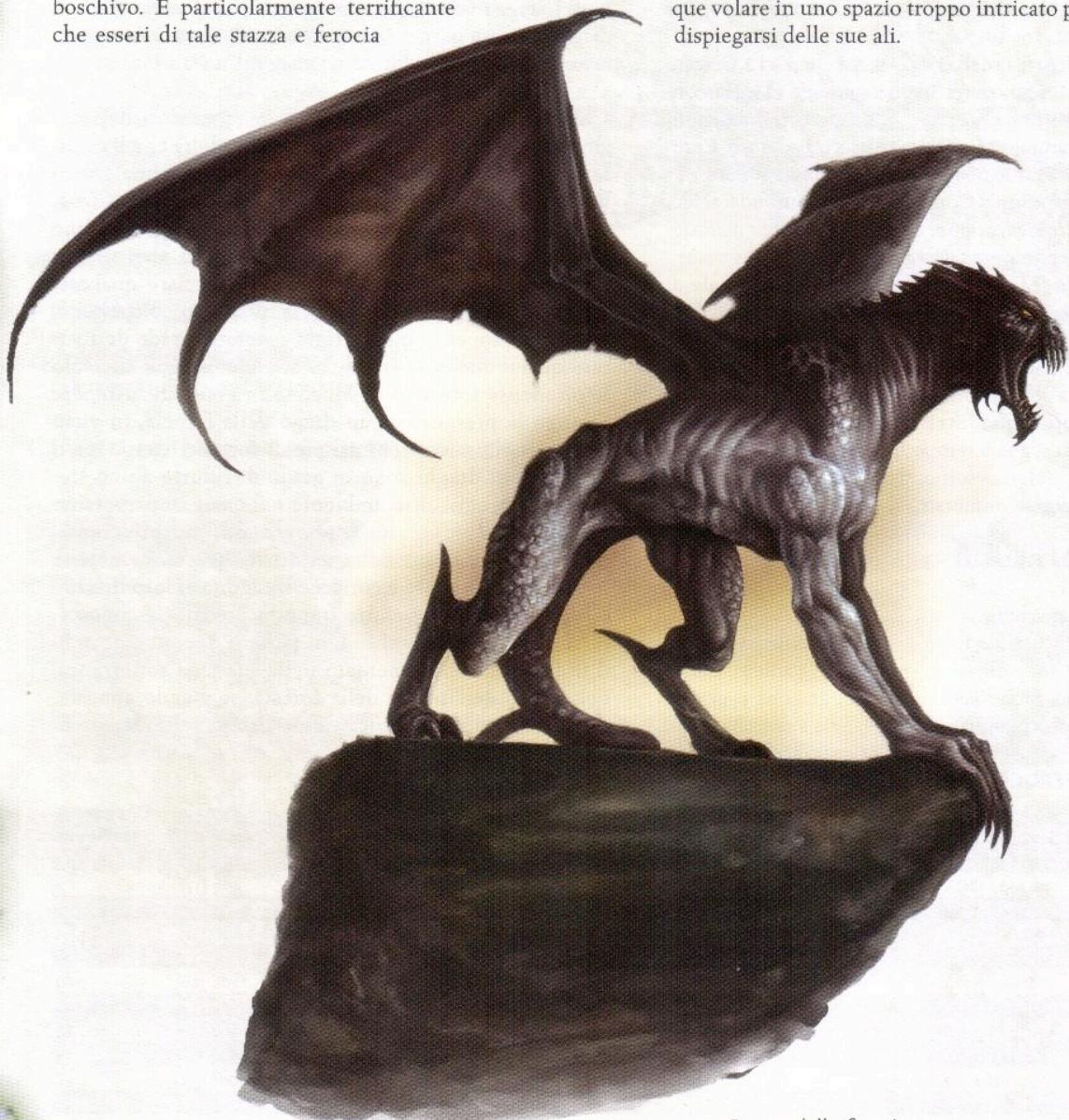
tesori appartenuti alle sue prede intelligenti. Mentre il drago della ferocia dorme, gli anni passano e la natura rimpingua il suo territorio di caccia con nuove ignare prede, che possono anche includere qualche villaggio di taglialegna umani o tribù di elfi selvaggi. Il territorio di un drago della ferocia appare come prostrato da una forza invisibile e latente: gli animali sono pochi ed estremamente furtivi, chiazze di devastazione appaiono qua e là, i normali rumori della foresta tacciono, brandelli di carcasse sbranate in modo violentissimo sono sparsi per ogni dove, persino sui rami degli alberi, gettati dalla foga abominevole con cui il drago sbrana le sue vittime. I cuccioli di drago della ferocia nascono di colore verde scuro sul dorso e bruno sul ventre, e mantengono un comportamento più cauto, sebbene altrettanto famelico, fino a quando non sviluppano la pigmentazione variabile che permette loro di mimetizzarsi.

Combattimento

I draghi della ferocia dispongono di numerose capacità magiche e soprannaturali, che li rendono soprattutto molto furtivi quando si trovano in un ambiente boschivo. È particolarmente terrificante che esseri di tale stazza e ferocia

siano in grado di avvicinarsi senza essere scorti e senza lasciare alcuna traccia, fino alla distanza giusta per balzare sulle prede ignare di tutto. La tattica preferita di questi draghi è appunto l'agguato. Essendo però anche in grado di effettuare lunghi inseguimenti, specialmente volando, le loro possibilità di abbattere la preda sono molto più alte rispetto a quelle di altri carnivori. Spesso un drago della ferocia che incontra un'inaspettata resistenza scompare nuovamente nel folto della selva, tentando un nuovo agguato dopo un certo tempo. Nel caso ci sia un intero gruppo di avversari, questi draghi feroci, sanguinari e insaziabili non si accontentano di ucciderne uno solo, ma continuano a massacrari uno ad uno fino a quando non sono tutti morti, oppure tentano di ucciderne parecchi contemporaneamente sfruttando il loro soffio.

Andatura nel bosco (Str): Un drago della ferocia può muoversi attraverso qualsiasi tipo di sottobosco (come rovi, sterpi naturali, zone infestate e simili terreni) a velocità normale e senza subire danni o altri impedimenti. Tuttavia, rovi, sterpi e aree infestate che sono incantati o manipolati magicamente per impedire il movimento hanno effetto anche sul drago. Un drago della ferocia non può comunque volare in uno spazio troppo intricato per permettere il dispiegarsi delle sue ali.



Drago della ferocia

Illustrazione di Alberto Dal Lago

CAPACITÀ DEI DRAGHI DELLA FEROCIA PER ETÀ

Età	Velocità	Iniziativa	CA	Capacità speciali	Livello dell'incantatore*	RI
Cucciolo	12 m, scavare 6 m, volare 30 m (media)	+0	16 (+1 taglia, +5 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 16	Andatura nel bosco, immunità all'acido, Seguire Tracce	-	-
Molto giovane	12 m, scavare 6 m, volare 45 m (scarsa)	+0	18 (+8 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 18	Individuazione di animali o vegetali	-	-
Giovane	12 m, scavare 6 m, volare 45 m (scarsa)	+0	21 (+11 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 21	-	-	-
Adolescente	12 m, scavare 6 m, volare 45 m (scarsa)	+0	23 (-1 taglia, +14 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 23	Nascondersi agli animali	-	-
Adulto giovane	12 m, scavare 6 m, volare 45 m (scarsa)	+0	26 (-1 taglia, +17 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 26	RD 5/magia	-	18
Adulto	12 m, scavare 6 m, volare 45 m (scarsa)	+0	28 (-2 taglia, +20 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 28	Passo senza tracce	1°	20
Adulto maturo	12 m, scavare 6 m, volare 45 m (scarsa)	+0	31 (-2 taglia, +23 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 31	RD 10/magia	3°	22
Vecchio	12 m, scavare 6 m, volare 45 m (scarsa)	+0	34 (-2 taglia, +26 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 34	Crescita vegetale	5°	24
Molto vecchio	12 m, scavare 6 m, volare 45 m (scarsa)	+0	37 (-2 taglia, +29 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 37	RD 15/magia	7°	26
Antico	12 m, scavare 6 m, volare 60 m (maldestra)	+0	38 (-4 taglia, +32 naturale), contatto 6, colto alla sprovvista 38	Comandare animali	9°	28
Dragone	12 m, scavare 6 m, volare 60 m (maldestra)	+0	41 (-4 taglia, +35 naturale), contatto 6, colto alla sprovvista 41	RD 20/magia	11°	30
Grande dragone	12 m, scavare 6 m, volare 60 m (maldestra)	+0	44 (-4 taglia, +38 naturale), contatto 6, colto alla sprovvista 44	Controllare vegetali	13°	32

*Può anche lanciare incantesimi da chierico e quelli dai domini Terra e Vegetale come se fossero incantesimi arcani.

Arma a soffio (Sop): I draghi della ferocia possiedono un solo tipo di soffio, un cono di gas corrosivo (acido).

Capacità magiche: A volontà - *individuazione di animali o vegetali* (molto giovane o età superiore), *nascondersi agli animali* (adolescente o età superiore); 1 volta al giorno - *comandare animali* (antico o età superiore), *controllare vegetali* (grande dragone), *crescita vegetale* (vecchio o età superiore).

Passo senza tracce (Str): Un drago della ferocia adulto non lascia tracce in ambienti naturali e non può essere inseguito seguendo le sue tracce.

Talenti: I draghi della ferocia ottengono Seguire Tracce come talento bonus.

Abilità: Muoversi Silenziosamente, Nascondersi e Sopravvivenza sono considerate abilità di classe per i draghi della ferocia. Inoltre questi draghi possiedono una pigmentazione che può cambiare, entro un certo limite, per accordarsi ai colori dell'ambiente. Quando si trova in un ambiente boschivo, un drago della ferocia ottiene un bonus razziale di +6 alle prove di Nascondersi.

Drago della ferocia giovane: GS 6; Drago Medio (Terra); DV 12d12+36; pf 114; Iniz +0; Vel 12 m, scavare 6 m, volare 45 m (scarsa); CA 21, contatto 10, colto alla sprovvista 21; Att base +12; Lotta +17; Att +17 in mischia (2d6+5, morso); Att comp +17 in mischia (2d6+5, morso), +12 in mischia (1d6+2, 2 artigli), +12 in mischia (1d4+2, 2 ali); Spazio/Portata 1,5 m/1,5m; AS arma a soffio; QS andatura nel bosco, *individuazione di animali o vegetali*, immunità all'acido, al sonno e alla paralisi, passo senza tracce, percezione cieca 18 m, visione crepuscolare, scurovazione 36 m; AL CM; TS Temp +11, Rifl +8, Vol +8; For 21, Des 10, Cos 17, Int 6, Sag 11, Car 6.

Abilità e talenti: Ascoltare +8, Cercare +8, Muoversi Silenziosamente +11, Nascondersi +10 (+16 in ambiente boschivo), Osservare +9, Sopravvivenza +12; Attacco Naturale Migliorato (morso), Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Fluttuare, Seguire Tracce^B, Virare.

Andatura nel bosco (Str): Questo drago può muoversi attraverso qualsiasi tipo di sottobosco (come rovi, sterpi naturali, zone infestate e simili terreni) a velocità normale e senza subire danni o altri impedimenti. Tuttavia, rovi, sterpi e aree infestate che sono incantati o manipolati magicamente per impedire il movimento hanno effetto anche sul drago. Questo drago della ferocia non può comunque volare in uno spazio troppo intricato per permettere il dispiegarsi delle sue ali.

Arma a soffio (Sop): Cono di 9 m, danni 6d6 acido, Riflessi CD 19 dimezza.

Capacità magiche: A volontà - *individuazione di animali o vegetali*.

DRAGO DELLA FOLLIA

Drago (Aria)

Ambiente: Deserti temperati

Organizzazione: Cucciolo, molto giovane, giovane, adolescente e adulto giovane: solitario o gruppo (2-5); adulto, adulto maturo, vecchio, molto vecchio, antico, dragone o grande dragone: solitario, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli).

Grado di Sfida: Cucciolo 3; molto giovane 4; giovane 6; adolescente 8; adulto giovane 11; adulto 13; adulto maturo 16; vecchio 18; molto vecchio 19; antico 21; dragone 22; grande dragone 24

Tesoro: Triplo dello standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: Cucciolo 5-6 DV; molto giovane 8-9 DV; giovane 11-12 DV; adolescente 14-15 DV; adulto giovane 17-18 DV; adulto 20-21 DV; adulto maturo 23-24 DV; vecchio 26-27 DV; molto vecchio 29-30 DV; antico 32-33 DV; dragone 35-36 DV; grande dragone 38 o più DV

Modificatore di livello: Cucciolo +2; molto giovane +3; giovane +4; adolescente +5; altri -

Questo drago è di dimensioni relativamente piccole, con il corpo serpantino dominato da un paio di grandi ali a ventaglio. Il lungo

DRAGHI DELLA FOLLIA PER ETÀ

Età	Taglia	Dadi Vita (pf)	Attacco base/										Arma a soffio (CD)	CD presenza terrificante	
			For	Des	Cos	Int	Sag	Car	Lotta	Attacco	TS Temp	TS Rifl	TS Vol		
Cucciolo	Mn	4d12 (26)	9	10	11	14	15	14	+4/-5	+5	+4	+4	+6	1d6 (12)	-
Molto giovane	Pc	7d12 (45)	11	10	11	14	15	14	+7/+3	+8	+5	+5	+7	2d6 (13)	-
Giovane	Me	10d12+10 (75)	13	10	13	16	17	16	+10/+11	+11	+8	+7	+10	3d6 (16)	-
Adolescente	Me	13d12+13 (97)	15	10	13	16	19	16	+13/+15	+15	+9	+8	+12	4d6 (17)	-
Adulato giovane	G	16d12+32 (136)	17	10	15	18	19	18	+16/+23	+18	+12	+10	+14	5d6 (20)	22
Adulato	G	19d12+57 (180)	21	10	17	20	21	20	+19/+28	+23	+14	+11	+16	6d6 (22)	24
Adulato maturo	E	22d12+88 (231)	25	10	19	22	21	22	+22/+37	+27	+17	+13	+18	7d6 (25)	27
Vecchio	E	25d12+100 (262)	27	10	19	22	23	22	+25/+41	+31	+18	+14	+20	8d6 (26)	28
Molto vecchio	E	28d12+140 (322)	29	10	21	24	23	24	+28/+45	+35	+21	+16	+22	9d6 (29)	31
Antico	E	31d12+155 (356)	31	10	21	26	25	26	+31/+49	+39	+22	+17	+24	10d6 (30)	33
Dragone	Ma	34d12+204 (425)	33	10	23	28	27	28	+34/+57	+41	+25	+19	+27	11d6 (33)	36
Grande dragone	Ma	37d12+259 (499)	35	10	25	30	27	30	+37/+61	+45	+27	+20	+28	12d6 (35)	38

collo termina in un volto emaciato, incoronato da una serie di corna dritte, simili nella forma a prismi di quarzo. Anche le scaglie ricordano dei poliedri cristallini e riflettenti che circondano la creatura di un barbaglio caotico di scariche elettriche dai colori intensi e cangianti. Gli occhi scarlatti spiccano come inquietanti punti di luminosità abbagliante in mezzo a questo bagliore diffuso. L'odore della creatura è un aggressivo miscuglio di aromi, aforri e fragranze che sembrano mutare a ogni istante.

Una delle creature più infide, imprevedibili e astute che abbiano mai solcato i cieli è il drago della follia. Questi draghi combinano grandi doti di incantatori, specialmente nel campo dell'illusione, con una mente affilata e contorta che sembra trarre grande godimento dall'ingannare, confondere e trascinare in errori fatali le creature senzienti. Si dilettano anche con discussioni prive di senso e teorie campate sul nulla,

alle quali lo sfortunato spettatore dei loro monologhi si trova costretto a partecipare, nella vana speranza di poter conservare la propria vita al termine dei crudeli enigmi dialettici del drago. Le uova di drago della follia sembrano enormi cristalli minerali, da cui nascono dei cuccioli dotati di scaglie spigolose e sfaccettate, che riflettono leggermente la luce. Col passare del tempo le scaglie si fanno sempre più levigate, gli spigoli si smussano e le facce diminuiscono di numero, aumentando però di superficie e diventando sempre più riflettenti, finché, nei draghi più antichi, sembrano veri e propri specchi. Le tane dei draghi della follia hanno spesso l'aspetto di fantastici palazzi rivestiti di cristalli dai colori sgargianti, che sorgono come miraggi nel centro dei deserti più inospitali. A volte, invece, queste creature preferiscono stabilirsi all'interno di oasi lussureggianti, cui comunque aggiungono labirinti, specchi d'acqua artificiali e strutture cristalline. L'interno della



Drago della follia

CAPACITÀ DEI DRAGHI DELLA FOLLIA PER ETÀ

Età	Velocità	Iniziativa	CA	Capacità speciali	Livello dell'incantatore*	RI
Cucciolo	12 m, volare 45 m (media)	+0	15 (+2 taglia, +3 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 15	Forma alternativa, visione del vero		
Molto giovane	12 m, volare 45 m (media)	+0	17 (+1 taglia, +6 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 17			
Giovane	12 m, volare 60 m (scarsa)	+0	19 (+9 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 19		1°	
Adolescente	12 m, volare 60 m (scarsa)	+0	22 (+12 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 22	Immagine speculare	3°	
Adulato giovane	12 m, volare 60 m (scarsa)	+0	24 (-1 taglia, +15 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 24	RD 5/magia	5°	19
Adulato	12 m, volare 60 m (scarsa)	+0	27 (-1 taglia, +18 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 27	Distorsione	7°	21
Adulato maturo	12 m, volare 60 m (scarsa)	+0	29 (-2 taglia, +21 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 29	RD 10/magia	9°	23
Vecchio	12 m, volare 60 m (scarsa)	+0	32 (-2 taglia, +24 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 32	Porta dimensionale	11°	25
Molto vecchio	12 m, volare 60 m (scarsa)	+0	35 (-2 taglia, +27 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 35	RD 15/magia	13°	26
Antico	12 m, volare 60 m (scarsa)	+0	38 (-2 taglia, +30 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 38	Metamorfosi funesta	15°	28
Dragone	12 m, volare 75 m (maldestra)	+0	39 (-4 taglia, +33 naturale), contatto 6, colto alla sprovvista 39	RD 20/magia	17°	29
Grande dragone	12 m, volare 75 m (maldestra)	+0	42 (-4 taglia, +36 naturale), contatto 6, colto alla sprovvista 42	Fuorviare	19°	31

*Può anche lanciare incantesimi da chierico e quelli dal dominio Inganno come se fossero incantesimi arcani.

tana è sempre disorientante e abbacinante, con labirintici corridoi di specchi e sale colme di gemme e di oggetti artistici di metallo prezioso lucidati fino ad abbagliare. Si ignora quale sia il cibo dei draghi della follia; sembrano disdegnare la carne delle loro vittime e alcuni saggi ritengono che si nutrano occasionalmente con gemme o metalli nobili.

Combattimento

I draghi della follia sono avversari pieni di risorse che difficilmente si fanno cogliere impreparati. Quando decidono di combattere, lo fanno dopo avere pianificato lo scontro e avere preparato una situazione di vantaggio tramite un sapiente uso di illusioni. Evitano di impegnarsi in mischia, volando al di fuori della portata degli avversari e bersagliandoli con gli incantesimi. Ricorrono al soffio come primo attacco, in modo da portare scompiglio tra le fila del nemico, guadagnando tempo per utilizzare le capacità magiche protettive, prima di proseguire lo scontro. I draghi abbastanza vecchi da possedere *metamorfosi funesta* come capacità magica adorano utilizzarla per tramutare in animaletti bizzarri e ridicoli i nemici più forti. I draghi della follia si ritirano non appena si accorgono di essere in svantaggio, ma dal loro punto di vista questa non è affatto una fuga, bensì un cambio di strategia. Infatti, seguono a tormentare con attacchi improvvisi gli avversari cercando di far compiere loro un passo falso, di isolargli o di metterli uno contro l'altro grazie al soffio e agli incantesimi.

Arma a soffio (Sop): I draghi della follia possiedono due tipi di soffio, un soffio lineare di elettricità o un cono di gas di confusione. Le creature all'interno del cono devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà o essere *confuse* per 1d6 round più 1 round per ogni categoria di età del drago. Questo ammaliamiento è una compulsione di influenza mentale.

Capacità magiche: 3 volte al giorno - *distorsione* (adulato o età superiore), *immagine speculare* (adolescente o età superiore); 2 volte al giorno - *metamorfosi funesta* (antico o età superiore).

riore), *porta dimensionale* (vecchio o età superiore); 1 volta al giorno - *fuorviare* (grande dragone).

Forma alternativa (Sop): Un drago della follia può assumere qualsiasi forma animale o umanoide di taglia Media o inferiore come azione standard per tre volte al giorno. Questa capacità funziona come l'incantesimo *metamorfosi* lanciato su se stesso al suo normale livello dell'incantatore, tranne per il fatto che il drago non riacquista punti ferita per il cambiamento di forma e che può assumere solo forma di un animale o di un umanoide. Il drago può restare nella forma scelta finché non decide di assumere una nuova forma o di tornare alla sua forma naturale.

Visone del vero (Sop): I draghi della follia possiedono una capacità di visione del vero permanente, come l'incantesimo (livello dell'incantatore pari alla metà dei DV del drago.)

Abilità: Camuffare, Intrattenere e Raggirare sono considerate abilità di classe per i draghi della follia.

Drago della follia adulato maturo: GS 16; Drago Enorme (Aria); DV 22d12+88; pf 231; Iniz +4; Vel 12 m, volare 60 m (scarsa); CA 29, contatto 8, colto alla sprovvista 29; Att base +22; Lotta +37; Att +27 in mischia (2d8+7, morso); Att comp +27 in mischia (2d8+7, morso), +22 in mischia (2d6+3, 2 artigli), +22 in mischia (1d8+3, 2 ali), +22 in mischia (2d6+10, colpo di coda); Spazio/Portata 4,5 m/3 m (morso 4,5 m); AS arma a soffio, capacità magiche, incantesimi, presenza terrificante, schiacciamento; QS forma alternativa, immunità al sonno e alla paralisi, percezione cieca 18 m, resistenza agli incantesimi 23, riduzione del danno 10/magia, scurovista 36 m, visione crepuscolare, visione del vero; AL CM; TS Temp +17, Rifl +13, Vol +18; For 25, Des 10, Cos 19, Int 22, Sag 21, Car 22.

Abilità e talenti: Artista della Fuga +25, Ascoltare +30, Camuffare +29 (+31 impersonando un personaggio), Cercare +31, Concentrazione +29, Conoscenze (arcane) +28,

Diplomazia +15, Intimidire +15, Intrattenere (oratoria) +31, Osservare +30, Parlare Linguaggi 7 gradi (Comune, Elfico, Gnomesco, Halfling, Nanico, Orchesco, Sottocomune), Percepire Intenzioni +30, Raggirare +31, Sapienza Magica +28 (+30 decifrare pergamene), Utilizzare Oggetti Magici +29 (+31 utilizzare pergamene); Attacco in Volo, Capacità Focalizzata (soffio), Fluttuare, Incantesimi Estesi, Incantesimi Focalizzati (illusione), Incantesimi Silenziosi, Iniziativa Migliorata, Virare.

Arma a soffio (Sop): Linea di 30 m, danni 7d6 elettricità, Riflessi CD 25 dimezza; oppure cono di 15 m, *confusione* 1d6+7 round, Volontà CD 25 nega.

Capacità magiche 3 volte al giorno - *distorsione, immagine speculare*. 9° livello dell'incantatore.

Forma alternativa (Sop): Può assumere qualsiasi forma animale o umanoide di taglia Media o inferiore come azione standard per tre volte al giorno. Questa capacità funziona come l'incantesimo *metamorfosi* lanciato su se stesso al 9° livello dell'incantatore, tranne per il fatto che il drago non riacquista punti ferita per il cambiamento di forma e che può assumere solo forma di un animale o di un umanoide. Il drago può restare nella forma scelta finché non decide di assumere una nuova forma o di tornare alla sua forma naturale.

Incantesimi: Come uno stregone di 9° livello.

Tipici incantesimi da stregone conosciuti (6/8/8/7/5; tiro salvezza CD 16 + livello dell'incantesimo; 17 + livello dell'incantesimo per gli incantesimi di illusione): 0 - aprire/chiudere, individuazione del magico, individuazione del veleno, lettura del magico, luci danzanti, mano magica, prestidigitazione, suono fantasma*; 1° - comprensione dei linguaggi, dardo incantato, immagine silenziosa*, scudo, ventriloquo*; 2° - dissimulare*, resistere all'energia, tocco di idiozia, trama ipnotica*; 3° - immagine maggiore*, palla di fuoco, suggestione; 4° - allucinazione mortale*, terreno illusorio*.

*Incantesimi di illusione.

Presenza terrificante (Str): Raggio di 63 m, DV 21 o meno, Volontà CD 27 nega.

Schiacciamento (Str): Area 4,5 m per 4,5 m; gli avversari di taglia Piccola o inferiore subiscono 2d8+10 danni contundenti, e devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 25 per non essere immobilizzati; bonus di lotta +37.

Visione del vero (Sop): Questo drago della follia possiede una capacità di visione del vero permanente, come l'incantesimo (11° livello dell'incantatore.)

DRAGO DEL SANGUE

Drago (Fuoco)

Ambiente: Pianure temperate

Organizzazione: Cucciolo, molto giovane, giovane, adole-

scente e adulto giovane: solitario o gruppo (2-5); adulto, adulto maturo, vecchio, molto vecchio, antico, dragone o grande dragone: solitario, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli).

Grado di Sfida: Cucciolo 3; molto giovane 5; giovane 7; adolescente 9; adulto giovane 12; adulto 15; adulto maturo 17; vecchio 19; molto vecchio 20; antico 22; dragone 23; grande dragone 25

Tesoro: Triplo dello standard

Allineamento: Sempre legale malvagio

Avanzamento: Cucciolo 7-8 DV; molto giovane 10-11 DV; giovane 13-14 DV; adolescente 16-17 DV; adulto giovane 19-20 DV; adulto 22-23 DV; adulto maturo 25-26 DV; vecchio 28-29 DV; molto vecchio 31-32 DV; antico 34-35 DV; dragone 37-38 DV; grande dragone 40 o più DV

Modificatore di livello: Cucciolo +4; molto giovane +4; giovane +6; altri -

Questo drago dalle scaglie di un diafano colore perlato con ombreggiature cremisi possiede una struttura fisica molto muscolosa ma longilinea. Il suo corpo sinuoso appare in grado di compiere scatti e contorsioni repentine con la massima naturalezza. Gli occhi malfatti e le possenti fauci delineano un volto minaccioso e terrificante. Una cresta a ventaglio corre lungo il collo, il dorso e la coda, piena di nere spine affilate. Un odore aspro avvolge la creatura.

I draghi del sangue sono tragicamente noti per la loro abitudine di ingurgitare il sangue delle vittime ancora in vita all'interno del loro stomaco ribollente. I draghi del sangue sono più noti degli altri draghi nefandi dal momento che si incontrano spesso sui campi di battaglia al soldo di qualche esercito umanoide. Si tratta, tuttavia, di alleati assai costosi e pericolosi, pronti a seguire i propri desideri personali non appena si accorgono che i loro comandanti sono in una situazione di debolezza. I loro desideri personali sono il sangue, la gloria e il bottino, quasi sempre in quest'ordine. Si esaltano nell'atmosfera carica di emozioni della battaglia, e ricercano attivamente lo scontro con gli avversari più temibili. Adorano sentire il loro nome sussurrato con terrore, riverenza e ammirazione dalle deboli creature inferiori e si adornano con uno spiccatissimo senso artistico dei più pregiati trofei che siano riusciti a strappare ai nemici sconfitti. Il detto "molti nemici, molto onore" si applica in modo perfetto alla mentalità dei draghi del sangue, che sono famigerati per essersi più di una volta lasciati andare a massacri indiscriminati, senza distinzione tra avversari e presunti alleati, con l'unico scopo di alleviare la loro inestinguibile sete di sangue, sia figurata che letterale. Si narra che persino i corridoi e i pavimenti delle tane di queste creature, situati sotto terra o in castelli espugnati, grondino del rosso liquido vitale, mentre

DRAGHI DEL SANGUE PER ETÀ

Età	Taglia	Dadi Vita (pf)	For	Des	Cos	Int	Sag	Car	Attacco base/				Arma a soffio (CD)	CD presenza terrificante	
									Lotta	Attacco	TS Temp	TS Rifl	TS Vol		
Cucciolo	Pc	6d12+6 (45)	13	12	13	12	13	14	+6/+3	+8	+6	+6	+6	2d8 (14)	-
Molto giovane	Me	9d12+18 (76)	15	12	15	12	13	14	+9/+11	+11	+8	+7	+7	4d8 (16)	-
Giovane	Me	12d12+24 (102)	17	12	15	14	15	16	+12/+15	+15	+10	+9	+10	6d8 (18)	-
Adolescente	G	15d12+45 (142)	19	12	17	16	17	18	+15/+23	+18	+12	+10	+12	8d8 (20)	-
Adulato giovane	G	18d12+72 (189)	23	12	19	16	17	18	+18/+28	+23	+15	+12	+14	10d8 (23)	23
Adulato	E	21d12+105 (241)	27	12	21	18	19	20	+21/+37	+27	+17	+13	+16	12d8 (25)	25
Adulato maturo	E	24d12+120 (276)	29	12	21	18	19	20	+24/+41	+31	+19	+15	+18	14d8 (27)	27
Vecchio	E	27d12+162 (337)	31	12	23	20	21	22	+27/+45	+35	+21	+16	+20	16d8 (29)	29
Molto vecchio	E	30d12+180 (375)	33	12	23	20	21	22	+30/+49	+39	+23	+18	+22	18d8 (31)	31
Antico	Ma	33d12+231 (445)	35	12	25	22	23	24	+33/+57	+41	+25	+19	+24	20d8 (33)	33
Dragone	Ma	36d12+288 (522)	37	12	27	24	25	26	+36/+61	+45	+28	+21	+27	22d8 (36)	36
Grande dragone	Ma	39d12+312 (565)	39	12	27	24	25	26	+39/+65	+49	+29	+22	+28	24d8 (37)	37

CAPACITÀ DEI DRAGHI DEL SANGUE PER ETÀ

Età	Velocità	Iniziativa CA	Capacità speciali	Livello dell'incantatore*	RI
Cucciolo	18 m, volare 30 m (media)	+1 16 (+1 taglia, +1 Des, +4 naturale), contatto 12, colpo alla sprovvista 15	Immunità al fuoco, risucchio di sangue, vulnerabilità al freddo	-	-
Molto giovane	18 m, volare 45 m (scarsa)	+1 18 (+1 Des, +7 naturale), contatto 11, colpo alla sprovvista 17	-	-	-
Giovane	18 m, volare 45 m (scarsa)	+1 21 (+1 Des, +10 naturale), contatto 11, colpo alla sprovvista 20	-	-	-
Adolescente	18 m, volare 45 m (scarsa)	+1 23 (-1 taglia, +1 Des, +13 naturale), contatto 10, colpo alla sprovvista 22	Charme su persone	1°	-
Adulato giovane	18 m, volare 45 m (scarsa)	+1 26 (-1 taglia, +1 Des, +16 naturale), contatto 10, colpo alla sprovvista 25	RD 5/magia	3°	19
Adulato	18 m, volare 45 m (scarsa)	+1 28 (-2 taglia, +1 Des, +19 naturale), contatto 9, colpo alla sprovvista 27	Suggerimento	5°	21
Adulato maturo	18 m, volare 45 m (scarsa)	+1 31 (-2 taglia, +1 Des, +22 naturale), contatto 9, colpo alla sprovvista 30	RD 10/magia	7°	22
Vecchio	18 m, volare 45 m (scarsa)	+1 34 (-2 taglia, +1 Des, +25 naturale), contatto 9, colpo alla sprovvista 33	Eroismo	9°	24
Molto vecchio	18 m, volare 45 m (scarsa)	+1 37 (-2 taglia, +1 Des, +28 naturale), contatto 9, colpo alla sprovvista 36	RD 15/magia	11°	25
Antico	18 m, volare 60 m (maldestra)	+1 38 (-4 taglia, +1 Des, +31 naturale), contatto 7, colpo alla sprovvista 37	Dominare persone	13°	27
Dragone	18 m, volare 60 m (maldestra)	+1 41 (-4 taglia, +1 Des, +34 naturale), contatto 7, colpo alla sprovvista 40	RD 20/magia	15°	29
Grande dragone	18 m, volare 60 m (maldestra)	+1 44 (-4 taglia, +1 Des, +37 naturale), contatto 7, colpo alla sprovvista 43	Infliggi ferite moderate di massa	17°	31

*Può anche lanciare incantesimi da chierico e quelli dal dominio Fuoco come se fossero incantesimi arcani.

macabre composizioni delle spoglie dei nemici più illustri si frammischiano ad enormi cumuli di ricchezze e a segrete in cui decine di humanoidi catturati vivono, implorando la morte, il loro orribile destino di bevande viventi per il drago.

Combattimento

I draghi del sangue vivono il combattimento come una sfida impegnativa e allo stesso tempo come uno spettacolo emozionante. Paradossalmente, sarebbe possibile per degli avversari più deboli riuscire a scampare alla loro furia con più facilità rispetto ad avversari forti, perché questi draghi non amano perdere tempo con creature così insignificanti da non costituire una sfida. Questa regola sarebbe sempre in vigore, a patto che in quel momento non siano assetati di sangue (cosa che si verifica molto spesso...). In combattimento, un drago del

sangue tenta di duellare con l'avversario più forte, dopo avere messo rapidamente fuori combattimento gli altri. Combatte utilizzando tecniche elaborate e varie, combinando magia, soffio e attacchi in mischia. Cerca sempre di versare molto sangue, prolungando il più possibile l'agonia dell'avversario, giocando al gatto e al topo con lui, prima di chiudere il combattimento nel modo più spettacolare e sanguinoso possibile. A volte tenta di ghermire un avversario, per poi volare in un luogo inaccessibile, in cui dedicarsi indisturbato alla suzione del suo sangue.

Arma a soffio (Sop): I draghi del sangue possiedono un solo tipo di soffio, una linea di sangue rigettato ad altissima temperatura, che infligge danni da fuoco.

Capacità magiche: 3 volte al giorno - *charme su persone* (adolescente o età superiore), *suggerimento* (adulto o età superiore); 1 volta al giorno - *infilgi ferite moderate di massa* (grande dragone), *dominare persone* (antico o età superiore), *eroismo* (vecchio o età superiore).

Risucchio di sangue (Str): Un drago del sangue può succhiare il sangue di una vittima viva con la sua lingua superando una prova di lotta. Se immobilizza l'avversario, riesce a succhiargli il sangue, infliggendogli 1d4 danni alla Costituzione per ogni round in cui lo tiene immobilizzato.

Abilità: Acrobazia, Raggirare e Valutare sono considerate abilità di classe per i draghi del sangue.

Drago del sangue molto vecchio: GS 20; Drago Enorme (Fuoco); DV 30d12+180; pf 375; Iniz +5; Vel 18 m, volare 45 m (scarsa); CA 37, contatto 9, colto alla sprovvista 36; Att base +30; Lotta +49; Att +39 in mischia (2d8+11, morso); Att comp +39 in mischia (2d8+11, morso), +37 in mischia (2d6+5, 2 artigli), +37 in mischia (1d8+5, 2 ali), +37 in mischia (2d6+16, colpo di coda); Spazio/Portata 4,5 m/3 m (morso 4,5 m); AS arma a soffio, capacità magiche, incantesimi, presenza terrificante, risucchio di sangue, schiacciamento; QS immunità al fuoco, al sonno e alla paralisi, percezione cieca 18 m, resistenza agli incantesimi 25, riduzione del danno 15/magia, scurovisione 36 m, visione crepuscolare, vulnerabilità al freddo; AL LM; TS Temp +23, Rifl +18, Vol +22; For 33, Des 12, Cos 23, Int 20, Sag 21, Car 22.

Abilità e talenti: Acrobazia +26, Artista della Fuga +26, Ascoltare +33, Cercare +33, Concentrazione +35 (+35 per lanciare incantesimi e usare capacità magiche sulla difensiva o in lotta), Conoscenze (natura) +8, Conoscenze (nobiltà e regalità) +25, Conoscenze (storia) +25, Diplomazia +31, Equilibrio +3, Intimidire +31, Osservare +33, Parlare Linguaggi 3 gradi (Comune, Elfico, Orchesco), Percepire Intenzioni +38, Raggirare +26, Saltare +13, Sapienza Magica +21, Sopravvi-

venza +20, Valutare +21; Attacco in Volo, Fintare Migliorato, Fluttuare, Ghermire, Incantare in Combattimento, Iniziativa Migliorata, Maestria in Combattimento, Multiattacco, Sbilanciare Migliorato, Seguire Tracce, Virare.

Arma a soffio (Sop): Linea di 30 m, danni 18d8 da fuoco, Riflessi CD 31 dimezza.

Capacità magiche 3 volte al giorno - *charme su persone, suggerimento*; 1 volta al giorno - *eroismo*. 11° livello dell'incantatore.

Incantesimi: Come uno stregone di 11° livello.

Tipici incantesimi da stregone conosciuti (6/8/8/7/7/5; tiro salvezza CD 16 + livello dell'incantesimo): 0 - aprire/chiudere, individuazione del magico, individuazione del veleno, lettura del magico, lampo, luci danzanti, mano magica, prestidigitazione, riparare; 1° - armatura magica, colpo accurato, comprensione dei linguaggi, dardo incantato, ritirata rapida; 2° - frantumare, grazia del gatto, immagine speculare, protezione dalle frecce, resistenza dell'orso; 3° - dissolvi magie, distorsione, lentezza, velocità; 4° - confusione, localizza creatura, scudo di fuoco; 5° - blocca mostri, muro di forza.

Presenza terrificante (Str): Raggio di 81 m, DV 29 o meno, Volontà CD 31 nega.

Schiacciamento (Str): Area 4,5 m per 4,5 m; gli avversari di taglia Piccola o inferiore subiscono 2d8+16 danni contundenti, e devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 31 per non essere immobilizzati; bonus di lotta +49.

Risucchio di sangue (Str): Può succhiare il sangue di una vittima viva con la sua lingua tubolare superando una prova di lotta (bonus +49). Se immobilizza l'avversario, riesce a succhiargli il sangue, infliggendogli 1d4 danni alla Costituzione per ogni round in cui lo tiene immobilizzato.

DRAGO DELLE TENEBRE

Drago (Freddo)

Ambiente: Deserti freddi

Organizzazione: Cucciolo, molto giovane, giovane, adolescente e adulto giovane: solitario o gruppo (2-5); adulto, adulto maturo, vecchio, molto vecchio, antico, dragone o grande dragone: solitario, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli).

Grado di Sfida: Cucciolo 3; molto giovane 4; giovane 5; adolescente 8; adulto giovane 11; adulto 13; adulto maturo 16; vecchio 18; molto vecchio 19; antico 21; dragone 22; grande dragone 24

Tesoro: Triplo dello standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: Cucciolo 6-7 DV; molto giovane 9-10 DV; giovane 12-13 DV; adolescente 15-16 DV; adulto giovane 18-19 DV; adulto 21-22 DV; adulto maturo 24-25 DV; vecchio 27-28 DV; molto vecchio 30-31 DV; antico 33-34 DV; dragone 36-37 DV; grande dragone 39 o più DV

DRAGHI DELLE TENEBRE PER ETÀ

Età	Taglia	Dadi Vita (pf)	For	Des	Cos	Int	Sag	Car	Attacco base/					Arma a soffio (CD)	CD presenza terrificante
									Lotta	Attacco	TS Temp	TS Rifl	TS Vol		
Cucciolo	Pc	5d12+5 (37)	11	10	13	12	13	12	+5/+1	+6	+5	+4	+5	2d4 (13)	-
Molto giovane	Me	8d12+16 (68)	13	10	15	12	13	12	+8/+9	+9	+8	+6	+7	4d4 (16)	-
Giovane	Me	11d12+22 (93)	15	10	15	14	15	14	+11/+13	+13	+9	+7	+9	6d4 (17)	-
Adolescente	G	14d12+42 (133)	17	10	17	16	17	16	+14/+21	+16	+12	+9	+12	8d4 (20)	-
Adulato giovane	G	17d12+68 (178)	21	10	19	16	17	16	+17/+26	+21	+14	+10	+13	10d4 (22)	21
Adulato maturo	E	20d12+100 (230)	25	10	21	18	19	18	+20/+35	+25	+17	+12	+16	12d4 (25)	24
Vecchio	E	26d12+156 (325)	29	10	21	18	19	18	+23/+39	+29	+18	+13	+17	14d4 (26)	25
Molto vecchio	E	29d12+174 (362)	31	10	23	20	21	20	+26/+43	+33	+21	+15	+20	16d4 (29)	28
Antico	Ma	32d12+224 (432)	33	10	25	22	23	22	+32/+55	+39	+25	+18	+24	20d4 (33)	32
Dragone	Ma	35d12+280 (507)	35	10	27	22	23	22	+35/+59	+43	+27	+19	+25	22d4 (35)	33
Grande dragone	Ma	38d12+304 (551)	37	10	27	24	25	24	+38/+63	+47	+29	+21	+28	24d4 (37)	36

Modificatore di livello: Cucciolo +5; molto giovane +5; giovane +5; adolescente +6; altri -

Sotto le scaglie del colore della notte di questo drago si intravedono le lunghe ossa, le spesse corde dei tendini e la muscolatura nodosa. Anche il muso appare tirato come fosse bloccato in un rictus cadaverico, con le zanne che spuntano come lame di luce nella bocca priva di labbra. Gli occhi sono glauchi e appena visibili, immersi nelle profonde orbite scure. Le ali da pipistrello sono dispiegate all'altezza del collo spinato e serpentiforme, con gli artigli sommitali incrociati tra loro. Una nera coda segmentata, come fosse una fila di vertebre scoperte, sferza l'aria dietro la creatura, diffondendo un orrido sentore di morte.

Sebbene possa apparire come una creatura non morta, il drago delle tenebre è a tutti gli effetti un essere vivente. I draghi delle tenebre sono rari e sconosciuti, anche a causa del loro comportamento schivo, incline alla segretezza e poco attivo. Agli occhi di un osservatore, l'errato sospetto che si tratti di un drago gravemente malato viene acuito dai movimenti lenti, dalla voce flebile e dal comportamento fatalista e depresso della creatura. In realtà, i draghi delle tenebre non sono per nulla sofferenti e il loro aspetto è l'espressione della loro essenza corrotta. La loro malvagità non conosce limiti e si accanisce contro tutte le forme di vita. Questi draghi mirano all'annichilimento morale e fisico di tutti gli esseri viventi, in modo da rimanere soli a dominare su vaste plaghe deserte. Data la loro lunga vita e la loro assoluta mancanza di fretta, i loro piani sono come invisibili ragnatele tessute lentamente e con estrema cura attorno alle vittime. I draghi delle tenebre adorano diffondere paranoia e disperazione, togliere la gioia e la tranquillità, persino spingere le altre creature al suicidio, piuttosto che attaccarle direttamente. Adorano anche i paesaggi fatti di rovine diroccate, gelide e abbandonate, sparse di

oggetti immoti e ormai inutili, sebbene preziosissimi e di grande bellezza artistica. Quando non stabiliscono la loro tana in luoghi simili, la scavano nel sottosuolo, dove l'oscurità è a loro congeniale. Le uova di drago delle tenebre sembrano sassi levigati e senza vita. Sono fredde al tatto, e nulla lascerebbe supporre che al loro interno ci sia una creatura vivente. Questi draghi non forniscono molte cure ai loro piccoli, anzi spesso abbandonano le uova in mezzo a mucchi di rocce dall'aspetto analogo e se ne disinteressano. I cuccioli nascono già in tutto e per tutto simili ai genitori, salvo che nelle dimensioni. La loro comparsa è in genere inosservata. Solo dopo molti anni, gli abitanti più accorti di una zona possono scoprire le prime avvisaglie di una nidiata di cuccioli.



Drago delle tenebre

CAPACITÀ DEI DRAGHI DELLE TENEBRE PER ETÀ

Età	Velocità	Iniziativa	CA	Capacità speciali	Livello dell'incantatore*	RI
Cucciolo	12 m, scavare 6 m, volare 30 m (media)	+0	15 (+1 taglia, +4 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 15	Immunità al freddo e all'energia negativa, vulnerabilità al fuoco		
Molto giovane	12 m, scavare 6 m, volare 45 m (scarsa)	+0	17 (+7 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 17			
Giovane	12 m, scavare 6 m, volare 45 m (scarsa)	+0	20 (+10 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 20			
Adolescente	12 m, scavare 6 m, volare 45 m (scarsa)	+0	22 (-1 taglia, +13 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 22	Oscurità profonda	1°	
Adulato giovane	12 m, scavare 6 m, volare 45 m (scarsa)	+0	25 (-1 taglia, +16 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 25	RD 5/magia	3°	19
Adulato	12 m, scavare 6 m, volare 45 m (scarsa)	+0	27 (-2 taglia, +19 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 27	Comandare non morti	5°	21
Adulato maturo	12 m, scavare 6 m, volare 45 m (scarsa)	+0	30 (-2 taglia, +22 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 30	RD 10/magia	7°	22
Vecchio	12 m, scavare 6 m, volare 45 m (scarsa)	+0	33 (-2 taglia, +25 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 33	Disperazione opprimente	9°	24
Molto vecchio	12 m, scavare 6 m, volare 45 m (scarsa)	+0	36 (-2 taglia, +28 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 36	RD 15/magia	11°	25
Antico	12 m, scavare 6 m, volare 60 m (maldestra)	+0	37 (-4 taglia, +31 naturale), contatto 6, colto alla sprovvista 37	Animare morti	13°	27
Dragone	12 m, scavare 6 m, volare 60 m (maldestra)	+0	40 (-4 taglia, +34 naturale), contatto 6, colto alla sprovvista 40	RD 20/magia	15°	29
Grande dragone	12 m, scavare 6 m, volare 60 m (maldestra)	+0	43 (-4 taglia, +37 naturale), contatto 6, colto alla sprovvista 43	Risucchio di energia	17°	30

*Può anche lanciare incantesimi da chierico e quelli dai domini Male e Morte come se fossero incantesimi arcani.

Combattimento

Quando un drago delle tenebre viene coinvolto in un combattimento diretto, significa che tutte le sue risorse e alternative sono terminate, cosa che accade assai di rado. Questi draghi hanno una preferenza per le tattiche furtive e spesso ricorrono a non morti animati o controllati per rallentare e ostacolare gli avversari, mentre lanciano i propri incantesimi da una distanza di sicurezza. Se messi alle strette, ricorrono il più possibile al soffio gelido e a incantesimi che demoralizzino gli avversari e diminuiscano le loro capacità combattive. Ai loro occhi, un gruppo di avventurieri difficile da eliminare è solo un piccolo contrattempo che si potrebbe risolvere anche solo con il passare del tempo, per cui, se non riescono a sconfiggere con facilità gli avversari, preferiscono ritirarsi in attesa di tempi migliori. In fondo, hanno molti secoli a disposizione. Sono tuttavia costretti a combattere fino alla morte contro coloro che vogliono distruggerli, addirittura fino a inseguirli nella loro tana. In tal caso, questi aspiranti uccisori di draghi fanno in genere una brutta fine, cadendo in qualche trappola o combattendo in posizione di svantaggio, in un terreno assai più noto al drago che a loro.

Arma a soffio (Sop): I draghi delle tenebre possiedono un solo tipo di soffio, una linea di freddo.

Capacità magiche: 3 volte al giorno - *comandare non morti* (adulto o età superiore), *oscurità profonda* (adolescente o età superiore; raggio di 1,5 m per ogni categoria di età); 2 volte al giorno - *disperazione opprimente* (vecchio o età superiore); 1 volta al giorno - *animare morti* (antico o età superiore), *risucchio di energia* (grande dragone).

Abilità: Muoversi Silenziosamente e Nascondersi sono considerate abilità di classe per i draghi delle tenebre.

Drago delle tenebre adulto: GS 13; Drago Enorme (Freddo); DV 20d12+100; pf 230; Iniz +0; Vel 12 m, scavare 6 m, volare 45 m (scarsa); CA 27, contatto 8, colto alla sprovvista 27; Att base +20; Lotta +35; Att +25 in mischia

(2d8+7, morso); Att comp +25 in mischia (2d8+7, morso), +20 in mischia (2d6+3, 2 artigli), +20 in mischia (1d8+3, 2 ali), +20 in mischia (2d6+11, colpo di coda); Spazio/Portata 4,5 m/3 m (morso 4,5 m); AS arma a soffio, capacità magiche, incantesimi, presenza terrificante, schiacciamento; QS immunità all'energia negativa, al sonno e alla paralisi, percezione cieca 18 m, resistenza agli incantesimi 21, riduzione del danno 5/magia, scurovazione 36 m, visione crepuscolare; AL CM; TS Temp +17, Rifl +12, Vol +16; For 25, Des 10, Cos 21, Int 18, Sag 19, Car 18.

Abilità e talenti: Artista della Fuga +17, Ascoltare +29, Cercare +27, Conoscenze (arcane) +25, Conoscenze (storia) +25, Diplomazia +9, Muoversi Silenziosamente +23, Nascondersi +20, Osservare +27, Parlare Linguaggi 8 gradi (Abissale, Comune, Elfico, Gnomesco, Halfling, Infernale, Nanico, Orchesco), Percepire Intenzioni +27, Sapienza Magica +27 (+29 decifrare pergamene); Allerta, Capacità Focalizzata (soffio), Fluttuare, Incantesimi Estesi, Incantesimi Inarrestabili, Incantesimi Silenziosi, Virare.

Arma a soffio (Sop): Linea di 30 m, 12d4 danni da freddo, Riflessi CD 27 dimezza.

Capacità magiche 3 volte al giorno - *comandare non morti*, *oscurità profonda* (raggio di 9 m). 5° livello dell'incantatore.

Incantesimi: Come uno stregone di 5° livello.

Tipici incantesimi da stregone conosciuti (6/7/5; tiro salvezza CD 14 + livello dell'incantesimo): 0 - individuazione del magico, individuazione del veleno, lettura del magico, luci danzanti, mano magica, suono fantasma; 1° - dardo incantato, protezione dal bene, raggio di indebolimento, scudo; 2° - invisibilità, ragnatela.

Presenza terrificante (Str): Raggio di 54 m, DV 19 o meno, Volontà CD 24 nega.

Schiacciamento (Str): Area 4,5 m per 4,5 m; gli avversari di taglia Piccola o inferiore subiscono 2d8+10 danni contundenti, e devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 25 per non essere immobilizzati; bonus di lotta +35.

EBONIANO

Umanoide mostruoso Medio

Dadi Vita: 3d8+9 (22 pf)

Iniziativa: +1

Velocità: 9 m (6 quadrettini)

Classe Armatura: 17 (+1 Des, +2 naturale, +4 corazza a scaglie d'osso), contatto 11, colto alla sprovvista 16

Attacco base/Lotta: +3/+5

Attacco: Artiglio +5 in mischia (1d6+2/19-20) o spada lunga perfetta d'osso +7 in mischia (1d8+2/19-20) o balestra leggera +4 a distanza (1d8/19-20)

Attacco completo: 2 artigli +5 in mischia (1d6+2/19-20) o spada lunga perfetta d'osso +7 in mischia (1d8+2/19-20) o balestra leggera +4 a distanza (1d8/19-20)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Capacità magiche, estremità affilate

Qualità speciali: Creazio-

ne d'ossa, guarigione rapida 2, riduzione del danno 5/con-

tundente, visione crepuscolare

Tiri salvezza:

Temp +4, Rifl +4,
Vol +2

Caratteristiche:

For 15, Des 13,
Cos 16, Int 11,
Sag 8, Car 14

Abilità: Artigianato (fabbricare armi) +3*, Ascoltare +4, Guarire +6, Osservare +4

Talenti: Allerta,
Arma Focalizzata (spada lunga)

Ambiente: Pianure temperate

Organizzazione: Solitario o tribù (3-30)

Grado di Sfida: 4

Tesoro: Standard

Allineamento:

Generalmente caotico malvagio

Avanzamento:

Per classe del personaggio

Modificatore di livello: +4

Questa figura umanoide è alta e livida, troppo scarna per sembrare sana, con le ossa estremamente sporgenti che evidenziano ancora di più l'innaturale magrezza. Collane, bracciali e altre chincaglierie fatte con le ossa ciondolano tetramente su vari punti del suo corpo, e la stessa spada che impugna appare costruita con frammenti dello scheletro di creature umanoidi. Un funereo sorriso si allarga sul volto della figura.

Eboniano



Gli eboniani imperversano nelle pianure scarsamente abitate, a qualsiasi clima e latitudine. Si tratta di un popolo di cacciatori e razziatori senza pietà, comandato dai migliori combattenti e dai rari sciamani che riescono a imporsi. La loro intera cultura è ossessionata dalle ossa e dai teschi, simbolo della cruda fisicità e della purezza della morte. Gli stessi combattenti utilizzano armi forgiate con le ossa degli avversari e modellate tramite la magia, in modo che divengano resistenti quanto quelle in metallo. L'arte del combattimento è seconda solo al culto delle ossa, in particolare i cimeli d'avorio che si procurano con le razzie nei mercati cittadini. In molti casi le due passioni razziali si uniscono, poiché non è raro che gli eboniani si dedichino alla caccia in cerca di nuove scorte di ossa e teschi.

COMBATTIMENTO

Gli eboniani sono sempre combattenti letali: sin da giovani vengono addestrati con nozionali tattiche e si allenano a lungo nel combattimento in gruppo. Padroneggiano l'arte del combattimento molto più delle tribù barbariche con le quali condividono il territorio e si avvicinano alla battaglia con uno spirito di rigore e precisione simile a quello che impiegano nello studio delle ossa. Un eboniano, se in difficoltà, non esiterà ad adottare trucchi e sotterfugi per sconfiggere l'avversario, così come a ritirarsi per tornare in un secondo momento e finire l'avversario ferito, magari facendosi supportare da altri combattenti in un'imboscata attenta e ben studiata.

Capacità magiche:

Utilizzando la sua estrema conoscenza della struttura ossea delle creature, un eboniano è in grado di manipolare le ossa altrui con effetti analoghi a quelli di incantesimi. Tutte queste capacità funzionano come gli omonimi

incantesimi, tranne per il fatto che funzionano solo su creature dotate di una struttura ossea e che hanno un raggio di azione di contatto. 3 volte al giorno - atrofia dello scheletro* (CD 15), blocca persone (CD 15), 1 volta al giorno - deturpamento (CD 16). 3° livello dell'incantatore. La CD dei tiri salvezza è basata sul Carisma.

Incantesimo presentato sul manuale NEPHANDUM. Vedi Appendice per la descrizione dell'incantesimo.

Estremità affilate (Str): Un eboniano sviluppa tecniche particolari per prendersi cura dei suoi artigli retrattili, potenziando le loro peculiarità. L'intervallo di minaccia degli artigli di un eboniano è raddoppiato, come per l'incantesimo *estremità affilate*; tuttavia, a differenza dell'incantesimo, questa capacità è cumulativa con il talento Critico Migliorato ma non con altri effetti che aumentino l'intervallo di minaccia.

Creazione d'ossa (Mag): Un eboniano apprende sin da giovane come intagliare e lavorare le ossa; con il raggiungimento dell'età adulta ottiene un elevato controllo della sua relazione con la magia e impara a ottimizzare la sua abilità di artigiano. Una volta alla settimana può utilizzare un effetto di *fabbricare* che abbia come bersaglio delle ossa (livello dell'incantatore pari ai suoi Dadi Vita). Superando una prova di Artigianato (fabbricare armi) o di Artigianato (fabbricare armature), è in grado di utilizzare queste ossa per produrre armi e armature generalmente costruite in metallo: questi oggetti possiedono le stesse qualità e caratteristiche di quelli in metallo.

Abilità: Grazie al continuo esercizio e alla predisposizione culturale all'utilizzo delle ossa, un eboniano ottiene un bonus razziale di +4 a tutte le prove di Artigianato inerenti ad oggetti in osso e alle prove di Guarire.

SOCIETÀ DEGLI EBOIANI

Gli eboniani vivono in piccole unità tribali, non troppo distanti le une dalle altre. Spesso trovano rifugio in caverne pericolanti che scavano loro stessi e puntellano con colonne e costoloni di ossa. I cacciatori rivestono un ruolo di fondamentale importanza nella società eboniana, ma in genere il comando è retto da un singolo combattente, spesso un guerriero, circondato dai suoi più fidi alleati. Il ruolo di comando si ottiene attraverso sfide all'ultimo sangue con armi rituali in avorio. Tuttavia, può anche accadere che salga al potere un incantatore particolarmente abile, capace di sconfiggere gli altri contendenti grazie al suo armamentario magico. Essendo un evento abbastanza raro, la guida di un incantatore spinge le tribù eboniane limitrofe a unificarsi in un'unica schiera, dando vita a lunghe campagne di guerriglia contro le malcapitate civiltà della zona. Alcune centinaia di combattenti si avventano su villaggi e avamposti, sterminando la popolazione e riportando indietro schiavi, cimeli d'avorio e un gran numero di ossa.

Le ossa sono il punto focale della società degli eboniani. Ogni stanza delle loro abitazioni è ornata da suppellettili d'osso e teschi di animali e umanoidi. Gli stessi eboniani indossano sempre monili di questo tipo, anche per sfruttare al meglio le loro capacità magiche. Adorano lavorare sulle ossa appartenute a creature intelligenti, in particolare ai guerrieri nemici, e gli artigiani sono una categoria estremamente rispettata all'interno della loro società.

PERSONAGGI EBOIANI

La classe preferita di un eboniano è il guerriero, ma all'interno delle tribù spesso sono presenti anche altre classi, come ranger, barbari e ladri. Il ruolo degli incantatori è importante nella cultura: i rari maghi, stregoni e chierici si specializzano spesso nella creazione di oggetti magici a partire dai frammenti d'osso.

I personaggi eboniani possiedono i seguenti tratti razziali.

- +4 alla Forza, +4 alla Costituzione, -2 alla Saggezza, +4 al Carisma.

- Taglia Media.

- La velocità base sul terreno di un eboniano è di 9 metri.

- Dadi Vita razziali: Un eboniano comincia con tre livelli di umanoide mostruoso, che gli conferiscono 3d8 Dadi Vita, un bonus di attacco base di +3 e un bonus ai tiri salvezza base di Temp +1, Rifl +3, Vol +3.

- Abilità razziali: I livelli di umanoide mostruoso di un eboniano gli conferiscono punti abilità pari a $6 \times (2 + \text{modificatore di Int, minimo 1})$. Le sue abilità di classe sono Artigianato, Ascoltare, Guarire, Osservare e Sopravvivenza. Gli eboniani ricevono un bonus razziale di +4 a tutte le prove di Artigianato inerenti ad oggetti in osso e alle prove di Guarire.

- Talenti razziali: I livelli di umanoide mostruoso dell'eboniano gli conferiscono due talenti.

- Bonus di armatura naturale +2.

- Armi naturali: Artiglio (1d6).

- Attacchi speciali (vedi sopra): Capacità magiche (livello dell'incantatore pari ai Dadi Vita dell'eboniano), estremità affilate.

- Qualità speciali (vedi sopra): *Creazione d'ossa*, guarigione rapida 2, riduzione del danno 5/contundente, visione crepuscolare.

- Linguaggi automatici: Comune, Eboniano. Linguaggi bonus: Abissale, Gigante, Infernale, Orchesco, Sottocomune.

- Classe preferita: Guerriero.

- Modificatore di livello: +4.

ELETTOEDRO

Costrutto Piccolo

Dadi Vita: 12d10+10 (76 pf)

Iniziativa: +5

Velocità: Volare 9 m (perfetta)

Classe Armatura: 20 (+1 taglia, +5 Des, +4 naturale), contatto 16, colto alla sprovvista 15

Attacco base/Lotta: +9/+5

Attacco: Raggio elettrico +15 contatto a distanza (4d6)

Attacco completo: 2 raggi elettrici +15 contatto a distanza (4d6)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: -

Qualità speciali: Elettrocuzione, immunità all'elettricità, magnetismo, vulnerabilità all'acqua

Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +9, Vol +6

Caratteristiche: For 10, Des 20, Cos -, Int -, Sag 14, Car 2

Abilità: -

Talenti: -

Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitario, coppia o tetrade (4)

Grado di Sfida: 8

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: -

Modificatore di livello: -

Un crepitio continuo, sovrastato da ripetuti sfrigoli di scariche elettriche, preannuncia la comparsa di una sinistra forma levitante, simile a un prisma metallico. La sua superficie esterna mostra tutte le sfumature dell'azzurro e del bianco, ed è percorsa da continui crepitii elettrici. Un odore di aria ionizzata accompagna l'avanzare della strana creatura.

Un elettroedro ha la forma di un poligono regolare a otto facce, che ruota in aria spostandosi ed emettendo pericolose scariche elettriche dal suo corpo metallico. Un elettroedro misura 75 centimetri di lunghezza e altrettanto di larghezza. Solitamente gli elettroedri vengono creati da incantatori folli e rilasciati nei cunicoli delle loro dimore, ma non di rado trovano il modo di uscire e seminare il panico nelle aree circostanti, finché non vengono fermati.

Un elettroedro non parla.

COMBATTIMENTO

Un elettroedro in genere fluttua fino a situarsi al centro del suo gruppo di avversari, in modo da poterli tenere tutti sotto scacco contemporaneamente. Poi attacca con le sue scariche elettriche fino a che non rileva altre forme di vita attorno a sé. Quindi si sposta altrove.

Raggio elettrico (Str): I raggi elettrici di un elettroedro hanno una portata di 9 metri.

Elettrocuzione (Sop): Le scariche elettriche che attraversano il corpo metallico del costrutto hanno un'elevata capacità di conduzione. Le creature che attaccano un elettroedro senz'armi, con armi naturali o con armi senza portata subiscono 1d6 danni da elettricità ogni volta che i loro attacchi vanno a segno.

Magnetismo (Sop): Un elettroedro ha il completo controllo del campo magnetico che circonda e avvolge il proprio nucleo metallico. Con un'azione gratuita, una volta per round, un elettroedro può attrarre o respingere tutti gli oggetti metallici di taglia Piccola o inferiore e le armi con parti metalliche, leggere o a una mano, brandite dalle creature che si trovano entro 1,5 metri da lui. Se decide di respingere il metallo, ottiene un bonus di deviazione +4 alla CA contro tutti gli attacchi portati con armi con parti metalliche. Nel caso decida di attrarre il metallo, ogni volta che viene colpito da un'arma metallica l'avversario deve superare una prova di Forza con CD 16 per impedire alla sua arma di restare attaccata al corpo dell'elettroedro; se fallisce la prova di Forza, l'avversario può decidere di lasciare andare l'arma oppure di tentare di recuperarla nel round successivo, e in tal caso subisce in quel round i danni da elettricità causati dall'elettrocuzione.



Elettroedro

Vulnerabilità all'acqua (Sop): Un elettroedro è particolarmente vulnerabile all'acqua. Se entra in contatto con almeno 1 litro d'acqua, subisce immediatamente 2d6 danni, senza possibilità di effettuare alcun tiro salvezza. Anche le creature entro 1,5 metri dall'elettroedro subiscono gli stessi danni, ma possono tentare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 21 per dimezzarli. La CD del tiro salvezza è basata sulla Destrezza. Se il danno subito riduce l'elettroedro a 0 punti ferita o meno, questo si incenerisce all'istante lasciando solo un cumulo di limatura metallica.

COSTRUZIONE

Un elettroedro deve essere costruito a partire da 20 kg di elettrio (una lega composta da oro e argento che ha altissima conducibilità elettrica) del valore di 1.500 monete d'oro. Forgiare un elettroedro regolare perfetto richiede una prova di Artigianato (metallurgia) con CD 20.

LI 12°, Creare Costrutti, catena di fulmini o invocare il fulmine. Prezzo: 40.000 mo; Costo 21.500 mo + 800 PE.

ENFIATO

**Umanoide mostruoso
Grande**

Dadi Vita: 7d8+35 (66 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 6 m (4 quadretti)

Classe Armatura: 19 (-1 taglia, -1 Des, +11 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 19

Attacco base/Lotta: +7/+16

Attacco: Artiglio +12 in mischia (1d8+5)

Attacco completo: 2 artigli +12 in mischia (1d8+5) e morso +9 in mischia (1d8+2 più veleno)

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: Riversare sciame, veleno

Qualità speciali: Flaccidità del corpo, immunità al veleno e alle malattie, riduzione del danno 5/porforante

Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +4, Vol +5

Caratteristiche: For 21, Des 8, Cos 21, Int 11, Sag 10, Car 7

Abilità: Ascoltare +4, Intimidire +2, Muoversi Silenziosamente +3, Osservare +4, Sopravvivenza +4

Talenti: Arma Focalizzata (artiglio), Attacco Naturale Migliorato (artiglio)^b, Iniziativa Migliorata, Multiattacco

Ambiente: Sotterranei

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 7

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Generalmente neutrale malvagio

Avanzamento: 7-12 DV (Grande), 13-21 (Enorme)

Modificatore di livello: -

Un odore pestilenziale avvolge quella che sembra essere la parodia di un essere umano. Questa creatura è dotata di corte braccia incastonate su di un corpo grottescamente grasso, artigli spropositatamente lunghi e affilati, e orride fauci dalle quali gronda un liquido viscoso e nauseabondo, percorse in continuazione da ripugnanti insetti e vermi.

Cacciatore solitario di letale ferocia, un enfiato è una creatura dall'appetito vorace e dalla crudeltà unica. Si annida nei luoghi dimenticati e poco frequentati, erigendo un rifugio sotterraneo attorno al quale organizza il suo territorio di caccia, senza mai allontanarsene troppo. È qui che trascina le sue vittime per cibarsene e per farne nutrimento per le sue adorate creature, intere nidiade di millepiedi che dimorano nel suo corpo. Assieme a un enfiato, le rare volte in cui questo si muove, viaggiano sempre carestie e pestilenze, portate dai parassiti che egli conduce attraverso il mondo.



Un enfiato non ha una società in cui inserirsi; la sua unica compagnia sono le nidiade di larve e millepiedi perennemente in simbiosi con il suo corpo. Si sa poco delle origini di queste rare creature ma si suppone che alcune delle più vaste epidemie e carestie siano state provocate dalla visita di enfiati estremamente potenti, i cui compagni divoravano intere piantagioni e portavano con loro malattie letali. Nei secoli si è anche venuti a conoscenza di rari enfiati legati a creature diverse dai millepiedi, in genere pipistrelli o locuste, ma si tratta di esemplari estremamente rari.

COMBATTIMENTO

La taglia e la forza fisica di un enfiato ne fanno un notevole avversario in combattimento, unitamente al suo morso velenoso che può abbattere perfino i combattenti più possenti. Tuttavia il pericolo principale risiede all'interno di questa creatura, dove si annidano migliaia di millepiedi, pronti a fuoriuscire al comando del loro signore per avventarsi sulle prede. Un enfiato combatte per cacciare sia per sé che per i suoi sciami. Non esita a riversare sciami per impegnare gli avversari, per poi ritirarsi, consci di poter tornare nuovamente all'attacco in un secondo momento.

Flaccidità del corpo (Str):

Le enormi fattezze dell'enfiato sono dovute agli spessi strati adiposi che rivestono tutta la creatura; questo strato, oltre a fornire rifugio e nutrimento ai parassiti, costituisce una efficace difesa. Ogni volta che una creatura mette a segno un tiro per colpire con un'arma perforante o tagliente, esiste una possibilità che l'arma stessa resti bloccata in mezzo all'adipe del mostro. In un caso simile l'enfiato e il suo avversario devono effettuare una prova di lotta contrapposta. Se l'enfiato vince la prova, l'arma resta bloccata nell'adipe del mostro e l'avversario può lasciarla andare con un'azione gratuita o restare coinvolto in lotta con l'enfiato. Per estrarre l'arma è necessario superare una prova di Forza con CD 18 con un'azione standard che provoca attacco di opportunità.

Immunità al veleno e alle malattie (Str):

La lunga convivenza con insetti e parassiti velenosi ha portato un lento adattamento nella fisiologia dell'enfiato. Egli è immune ad ogni veleno di origine naturale e a ogni malattia, fatta eccezione per le malattie di natura magica (come la licantropia o la putrefazione della mummia).

Riversare sciame (Sop): L'enfiato e i parassiti che infestano il suo corpo intrattengono un vero rapporto simbolico: le orrende e immense fattezze della creatura possono ospitare interi sciami di millepiedi che vengono riversati sui nemici. Con un'azione di round completo che provoca attacchi di opportunità, un enfiato può rigurgitare dalla bocca uno sciame di millepiedi (vedi MdM). Questo sciame si riversa in uno spazio adiacente alla posizione dell'enfiato. A partire dal round successivo lo sciame potrà muoversi normalmente, seguendo gli ordini dell'enfiato. Lo sciame attacca gli avversari dell'enfiato al meglio delle sue capacità. Con un'azione gratuita, l'enfiato può ordinare allo sciame di non attaccare, di attaccare alcuni nemici in particolare o di compiere qualche altra azione. Una volta che l'enfiato ha riversato uno sciame, altri parassiti giungeranno lentamente a riempire il suo corpo, e l'enfiato potrà riversare un nuovo sciame dopo che saranno trascorse 1d6 ore.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 18, danni iniziali e secondari 1d6 For. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Qualità speciali: Forma alternativa

Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +4, Vol +7

Caratteristiche: For 16, Des 14, Cos 16, Int 10, Sag 13, Car 10

Abilità: Ascoltare +6, Camuffare +4*, Nascondersi +8, Nuotare +14, Osservare +6, Scalare +14

Talenti: Allerta, Iniziativa Migliorata, Schivare

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 5

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente caotico malvagio

Avanzamento: 9-15 DV (Media); 16-25 DV (Grande)

Modificatore di livello: -

Questa strana creatura si muove in modo disarticolato, come se gli arti inferiori fossero solamente attaccati alla spina dorsale che li sorregge. Il capo termina con un cranio piuttosto grande, chiuso da una fave a tre zanne. Lungo la colonna vertebrale si possono notare strani brandelli di carne appiccicati in maniera innaturale, presumibilmente appartenuti a qualche animale o creatura simile.

Questa creatura dalle origini sconosciute sembra rappresentare l'istinto della fame nelle sue componenti più essenziali e basiche, essendo una sorta di nera colonna vertebrale culminante in una grossa testa a tre zanne. Nel suo normale stato, tutto il corpo del fagocitante è funzionale all'atto di mordere e digerire nella maniera più rapida possibile. I suoi stessi movimenti testimoniano un'evoluzione da predatore puro: oltre a strisciare sul terreno, un fagocitante è anche in grado di scalare superfici e nuotare agilmente, arrivando alla sua preda da qualsiasi direzione con agguati letali.

Una volta che ha afferrato la preda tra le sue salde fauci, il fagocitante inizia il disgustoso processo di mutazione che l'ha reso uno degli esseri più temuti nelle leggende popolari. Le sacche membranose nascoste sotto alla bocca e alla colonna vertebrale cominciano a dilatarsi, facendogli assumere la forma della creatura di cui ha divorato le carni. Il fagocitante può rimanere camuffato in tal modo per lungo tempo, sebbene sul suo corpo trasformato sia comunque visibile un rivestimento osseo di colore scuro che ricorda la forma originaria.

FAGOCITANTE

Aberrazione Media (Mutaforma)

Dadi Vita: 8d8+24 (60 pf)

Iniziativa: +6

Velocità: 6 m (4 quadretti), scalare 6 m, nuotare 6 m

Classe Armatura: 17 (+2 Des, +5 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 15

Attacco base/Lotta: +6/+9

Attacco: Morso +9 in mischia (1d6+3)

Attacco completo: Morso +9 in mischia (1d6+3)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Afferrare migliorato, stritolare 1d6+4

Fagocitante

COMBATTIMENTO

Un fagocitante attacca spinto dalla sua fame continua, e lo fa con il preciso intento di divorare quante più vittime possibile. Di solito attacca furiosamente la creatura più vicina, provando a stritolarla con le sue spire, per poi assumerne la forma. Se messo alle strette, in genere un fagocitante si dà alla fuga trasformandosi in una creatura particolarmente veloce.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, il fagocitante deve colpire con il morso. Può poi cercare di iniziare una lotta con un'azione gratuita che non provoca attacchi di opportunità. Se vince la prova di lotta, riesce a trattenere l'avversario e può stritolare.

Stritolare (Str): Un fagocitante infligge $1d6+4$ danni con una prova di lotta effettuata con successo.

Forma alternativa (Sop): Una volta che ha divorato una vittima, con un'azione standard un fagocitante può assumere la forma di quella creatura, purché sia di tipo animale e di taglia Media o inferiore. Questa capacità è simile all'incantesimo *metamorfosi* lanciato su se stesso (8° livello dell'incantatore), tranne per il fatto che il fagocitante non riacquista punti ferita per il cambiamento di forma e può trasformarsi solo in una creatura di tipo animale che ha divorato. Un fagocitante può restare nella sua forma alternativa per un massimo di 8 ore, prima di ritornare alla sua forma originaria.

Abilità: Un fagocitante riceve un bonus razziale di +8 a tutte le prove di Nuotare e Scalare e può decidere di prendere 10 alle prove di Nuotare e Scalare in qualsiasi circostanza, persino se distratto o in pericolo. *Quando si trova in una delle sue forme alternative, un fagocitante riceve un bonus di circostanza +10 alle prove di Camuffare.

FANGHIGLIA ACIDA

Melma Grande

Dadi Vita: $12d10+72$ (138 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 6 m (4 quadretti)

Classe Armatura: 5 (-1 taglia, -4 Des), contatto 5, colto alla sprovvista 5

Attacco base/Lotta: +9/+17

Attacco: Tentacolo +13 in mischia ($1d8+4$ più $2d6$ acido)

Attacco completo: 2 tentacoli +13 in mischia ($1d8+4$ più $2d6$ acido)

Spazio/Portata: 3 m/1,5 m

Attacchi speciali: Acido

Qualità speciali: Eruzione orrida, riduzione del danno 5/magia, tratti delle melme, vista cieca 18 m

Tiri salvezza: Temp +10, Rifl +0, Vol +0

Caratteristiche: For 18, Des 3, Cos 22, Int 3, Sag 3, Car 1

Abilità: Ascoltare +1, Nascondersi +1, Osservare +1

Talenti: Arma Focalizzata (tentacolo), Attacco Poderoso, Capacità Focalizzata (eruzione orrida), Iniziativa Migliorata

Ambiente: Sotterranei

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 10

Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre neutrale malvagio

Avanzamento: 13-18 DV (Grande); 19-36 DV (Enorme)

Modificatore di livello: -



Fanghiglia acida

Una pozza ribollente di fanghiglia verdastra emana un odore stomatico e nauseabondo. Le bolle che fuoriescono dalla melma sembrano avere i connotati di volti umani distorti in espressioni di dolore lancinante. La melma avanza strisciando in mezzo a un acquitrino di liquido putrido, e protende in avanti un minaccioso tentacolo di materia fangosa.

Una fanghiglia acida assomiglia a una melma tradizionale, tuttavia pare essere dotata di una flebile scintilla di autocoscienza. Le bolle di acido emanate dalla melma delineano i volti angosciati e urlanti delle creature che ha ucciso. Si vocifera che il barlume di intelligenza della fanghiglia acida provenga dalle vittime che ha disciolto e inglobato dentro di sé. Una fanghiglia acida è alla costante ricerca di vittime e perlustra inesorabilmente i sotterranei in cui si è rintanata.

COMBATTIMENTO

A differenza di altre melme la fanghiglia acida possiede un punteggio di Intelligenza. Ciò le consente di sfruttare appieno la combinazione del suo potenziale acido e allucinogeno, indebolendo prima gli avversari con la sua eruzione orrida in modo da sconvolgere le menti dei suoi avversari per poterli in seguito finire con la sua eruzione acida. Coloro che riescono a evitare l'effetto stordente dell'eruzione orrida vengono immediatamente attaccati dai tentacoli che rimangono nascosti sotto la mucosa.

Acido (Str): La creatura secerne una sostanza acida che corrode rapidamente la materia organica e il metallo, ma che non ha effetto sulla pietra. Ogni colpo in mischia e ogni attacco di stritolamento infligge danni da acido, e l'armatura e gli abiti indossati dall'avversario sono corrosi e diventano immediatamente inutilizzabili, a meno che non superino un tiro salvezza sui Riflessi con CD 22. Anche un'arma di metallo o di legno si corrode immediatamente dopo avere colpito una fanghiglia acida, a meno che non superi un tiro salvezza sui Riflessi con CD 22. Le CD dei tiri salvezza sono basate sulla Costituzione.

Il tocco acido della fanghiglia acida infligge 22 danni per round agli oggetti in legno o in metallo, ma la melma deve rimanere in contatto con l'oggetto per un round completo per infliggere questi danni.

Eruzione orrida (Sop): 3 volte al giorno, una fanghiglia acida può emettere dei gas allucinogeni in grado di stordire gli avversari. Tutte le creature in un raggio di 6 metri dalla fanghiglia acida devono effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 24 per non rimanere

storditi per 1 round. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione e include un bonus di +2 dovuto al talento Capità Focalizzata (eruzione orrida).

GARGOYLE DI LAME

Umanoide mostruoso Medio

Dadi Vita: 7d8+28 (59 pf)

Iniziativa: +6

Velocità: 9 m (6 quadretti), volare 18 m (normale)

Classe Armatura: 18 (+2 Des, +6 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 16

Attacco base/Lotta: +7/+14

Attacco: Schianto+11 in mischia (1d8+3 più lame affilate)

Attacco completo: Schianto +11 in mischia (1d8+3 più lame affilate) e morso +8 in mischia (1d6+1) e 2 artigli +8 in mischia (1d4+1)



Gargoyle di lame

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Lame affilate, risucchio di sangue, squartare
Qualità speciali: Immobilità, riduzione del danno 10/magia, scurovazione 18 m, voluttà del sangue
Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +7, Vol +4
Caratteristiche: For 16, Des 14, Cos 18, Int 10, Sag 8, Car 12
Abilità: Ascoltare +4, Intimidire +10, Nascondersi +11, Osservare +4
Talenti: Arma Focalizzata (schianto), Iniziativa Migliorata, Lottare Migliorato^B, Multiattacco
Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario, coppia o stormo (5-16)
Grado di Sfida: 8
Tesoro: Standard
Allineamento: Sempre legale malvagio
Avanzamento: 8-12 DV (Medio); 13-21 DV (Grande)
Modificatore di livello: +8

Questa creatura assomiglia a un gargoyle, ma il suo corpo presenta molte escrescenze a forma di lame taglienti. La sua bocca è irta di denti affilatissimi.

I gargoyle di lame sono lontani, astuti e pericolosi parenti dei normali gargoyle. Diversamente da questi, però, il loro corpo è interamente ricoperto di lame, il che ne fa straordinari avversari in mischia.

I gargoyle di lame sembrano delle statue di pietra alate. Possono restare immobili per una quantità di tempo illimitata, e usano questo camuffamento per cogliere di sorpresa gli avversari. I gargoyle di lame si trovano spesso ad adornare cattedrali e templi dedicati a entità malefiche.

I gargoyle di lame parlano il Comune.

COMBATTIMENTO

I gargoyle di lame attaccano lanciandosi in picchiata contro la preda, tentando di trafiggerla con le loro lame e poi morrendola per cercare di prosciugarne il sangue. Se possibile, tentano di aggredire i nemici uno alla volta, isolandoli e cogliendoli di sorpresa.

Le armi naturali di un gargoyle di lame devono essere considerate magiche allo scopo di superare la riduzione del danno. Diversamente dalla norma, un attacco con lo schianto di un gargoyle di lame infligge danni taglienti e non contundenti.

Lame affilate (Str): Le lame che si trovano sul corpo di un gargoyle di lame sono talmente affilate da poter dilaniare le carni di qualsiasi creatura vivente. Ogni volta che un gargoyle di lame colpisce con un attacco con lo schianto, infligge 1 danno di Costituzione al suo avversario. Quando il punteggio di Costituzione arriva a 0, la vittima muore. Le creature immuni ai colpi critici (come vegetali e costrutti) sono immuni ai danni alla Costituzione inflitti da questo attacco.

Risucchio di sangue (Str): Un gargoyle di lame può risucchiare il sangue da una vittima vivente con il suo morso effettuando con successo una prova di lotta. Se immobilizza l'avversario ne succhia il sangue, infliggendo 1d4 danni alla Costituzione ogni round. Ad ogni attacco di risucchio riuscito, il gargoyle di lame ottiene 5 punti ferita temporanei.

Squartare (Str): Un gargoyle di lame che colpisce con lo schianto e con entrambi gli artigli si avventa sull'avversario e ne dilania le carni, infliggendo automaticamente 2d6+4 danni extra.

Immobilità (Str): Un gargoyle di lame può restare così immobile da sembrare una statua. Un personaggio deve effettuare con successo una prova di Osservare con CD 20 per notare che il gargoyle di lame non è una statua ma una creatura vivente.

Voluttà del sangue (Str): Una volta al giorno, se un gargoyle di lame ferisce un avversario con il morso o con gli artigli e vede scorrere il suo sangue, ottiene un bonus di +2 a tutti i suoi tiri per colpire, ai tiri per i danni e ai tiri salvezza per una durata di 7 round.

Abilità: I gargoyle di lame ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Intimidire e Nascondersi.

PERSONAGGI GARGOYLE DI LAME

I gargoyle di lame sono ottime spie e guerrieri. Il loro risucchio di sangue li rende avversari estremamente pericolosi.

I personaggi gargoyle di lame possiedono i seguenti tratti razziali.

- +4 alla Forza, +4 alla Destrezza, +8 alla Costituzione, -4 alla Saggezza.

- Taglia Media.

- La velocità base sul terreno di un gargoyle di lame è di 9 metri. La velocità di volare è di 18 metri (normale).

- Scurovazione fino a 18 metri.

- Dadi Vita razziali: Un gargoyle di lame comincia con sette livelli di umanoide mostruoso, che gli conferiscono 7d8 Dadi Vita, un bonus di attacco base di +7 e un bonus ai tiri salvezza base di Temp +2, Rifl +5 e Vol +5.

- Abilità razziali: I livelli di umanoide mostruoso del gargoyle di lame gli conferiscono punti abilità pari a 10 x (2 + modificatore di Int). Le sue abilità di classe sono Ascoltare, Intimidire, Nascondersi e Osservare. I gargoyle di lame ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Intimidire e Nascondersi.

- Talenti razziali: I livelli di umanoide mostruoso del gargoyle di lame gli conferiscono tre talenti. Il gargoyle di lame ottiene Lottare Migliorato come talento bonus.

- Bonus di armatura naturale +6.

- Armi naturali: Schianto (1d8), morso (1d6) e 2 artigli (1d4).

- Attacchi speciali (vedi sopra): Lame affilate, risucchio di sangue, squartare.

- Qualità speciali (vedi sopra): Immobilità, riduzione del danno 10/magia, voluttà del sangue.

- Linguaggi automatici: Comune. Linguaggi bonus: Elfico, Gigante, Gnoll, Gnomesco, Halfling e Nanico.

- Classe preferita: Guerriero.

- Modificatore di livello +8.

GOLEM

Infondere la vita in simulacri artificiali è un'opera che richiede la manipolazione di energie magiche di portata cosmica. Di regola è uno spirito che proviene dal Piano Elementale della Terra a entrare nel corpo del golem, ma in certi casi il creatore riesce a richiamare forze di origine sconosciuta, forse appartenenti a sacche siderali di puro terrore che si celano nel multiverso.

COMBATTIMENTO

I golem sono sia tenaci che prodigiosamente forti in combattimento. Essendo privi di intelletto, non fanno nulla senza che i loro creatori glielo abbiano ordinato. Seguono le istruzioni alla lettera e sono incapaci di qualsiasi strategia

o tattica. Sono privi di emozioni in combattimento e non possono essere provocati.

Il creatore di un golem può dargli comandi se si trova entro 18 metri da lui e se quest'ultimo può vedere e sentire il suo creatore. Se non riceve alcun comando, il golem di solito segue le ultime istruzioni che ha ricevuto al meglio delle sue capacità, benché se attaccato risponda all'avversario. Il creatore può dare al golem un semplice ordine che ne determini le azioni in sua assenza. Il creatore del golem può ordinargli di obbedire ai comandi di un'altra persona (che a sua volta potrebbe porre il golem sotto il controllo di qualcun altro e così via), ma il suo creatore può sempre riprendere il controllo della sua creatura ordinandogli di obbedire solo a lui.

Immunità alla magia (Str): I golem sono immuni alla maggior parte degli effetti magici e soprannaturali, tranne nei casi in cui è diversamente indicato.

COSTRUZIONE

Il costo di creazione elencato per ciascun golem include quello del corpo fisico e di tutti i materiali e delle componenti incantesimi che vengono consumati o divengono parte permanente del golem stesso. Creare un golem essenzialmente è simile alla creazione di qualsiasi tipo di oggetto magico. Tuttavia, il corpo di un golem include componenti materiali costose che potrebbero richiedere qualche preparazione extra. Il creatore del golem può assemblare il corpo o pagare qualcun altro per farlo al posto suo. Il costruttore deve avere l'abilità appropriata, che varia da golem a golem.

Il completamento della creazione del golem risucchia dal creatore un certo numero di PE e richiede che vengano lanciati alcuni incantesimi nell'ultima giornata. Il creatore deve lanciare gli incantesimi di persona, ma essi possono provenire da una fonte esterna, come una pergamena.

Le peculiarità di un golem che derivano dalla sua natura di oggetto magico (livello dell'incantatore, talenti e incantesimi prerequisiti, prezzo di mercato, costo di creazione) sono fornite nel riassunto alla fine della descrizione di ogni golem.

Nota: Il prezzo di mercato di un golem avanzato (un golem con più DV del tipico golem descritto in ogni sezione) aumenta di 5.000 mo per ogni DV addizionale, e aumenta di ulteriori 50.000 mo se aumenta anche la taglia del golem. Il costo in PE per creare un golem avanzato è pari a 1/25 del prezzo di mercato del golem avanzato meno il costo per gli speciali materiali richiesti.

GOLEM DELLE FORGE

Costrutto Grande (Fuoco)

Dadi Vita: 15d10+30 (112 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 6 m (4 quadretti)

Classe Armatura: 21 (-1 taglia, +12 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 21

Attacco base/Lotta: +11/+22

Attacco: Schianto +17 in mischia (2d6+7 più 1d6 fuoco) o tizzone ardente +11 a distanza (3d6 fuoco)

Attacco completo: 2 schianti +17 in mischia (2d6+7 più 1d6 fuoco) o tizzone ardente +11 a distanza (3d6 fuoco)

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: Afferrare migliorato, fornace, getto di vapore, scagliare tizzone ardente

Qualità speciali: Immunità al fuoco, immunità alla magia, riduzione del danno 10/adamantio e contundente, scu-

rovisione 18 m, tratti dei costrutti, visione crepuscolare, vulnerabilità al freddo

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

Caratteristiche: For 24, Des 10, Cos -, Int -, Sag 10, Car 8

Abilità: -

Talenti: -

Ambiente: Qualsiasi non acquatico

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 13

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 16-24 DV (Grande); 25-45 DV (Enorme)

Modificatore di livello: -

Una gigantesca creatura composta da lastre di metallo, blocchi di roccia e vapori fumanti si erge per quasi tre metri di altezza. Al centro esatto del suo torace si trova un'enorme fornace da cui si sprigiona calore e luce rossastra, bruciando e alimentando il colosso con energia soprannaturale.

Un golem delle forge è un massiccio costrutto assemblato a partire da materiali piuttosto semplici come piombo, ghisa, placche metalliche, roccia basaltica, lastre di ardesia, ossidiana. Il tutto è tenuto insieme da perni, bulloni, chiodature e pesanti cerniere. Una massa di materia inanimata come questa non potrebbe mai muoversi se non fosse per la magia che è stata infusa nell'enorme fornace che la creatura porta incastonata nel petto. Questa fornace è incandescente e sembra alimentata da un fuoco eterno che avvolge la sua superficie. Da essa fuoriescono vapori e fumo che avvolgono la testa e le spalle del golem quasi a formare un mantello nero. Il golem delle forge alimenta la magia della fornace bruciando nelle braci del suo corpo esseri viventi, la cui anima viene assorbita dal costrutto e distrutta per sempre.

I golem delle forge vagano errando per il mondo in cerca di nuove anime per alimentare il proprio corpo e continuare a sopravvivere. Pur non essendo interamente consapevoli delle loro motivazioni, l'unico obiettivo che perseguitano consiste nell'intrappolare le creature che incontrano.

Combattimento

In un combattimento il golem tenta di bruciare vive le sue vittime ben prima di ucciderle, ma non è in grado di elaborare strategie per colpire con entrambi i suoi schianti una creatura di taglia Media o inferiore. Quindi può tentare di iniziare una lotta con un'azione gratuita, senza provocare alcun attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, ha stabilito una presa e il round successivo può gettare l'avversario nella fornace.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, un golem delle forge deve colpire con entrambi i suoi schianti una creatura di taglia Media o inferiore. Quindi può tentare di iniziare una lotta con un'azione gratuita, senza provocare alcun attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, ha stabilito una presa e il round successivo può gettare l'avversario nella fornace.

Fornace (Str): Quando un golem delle forge comincia il proprio turno avendo tra le mani un avversario su cui ha stabilito una presa, può gettare la preda nella sua fornace se effettua con successo una prova di lotta. Una volta dentro, l'avversario subisce 10d6 danni da fuoco ogni round a causa delle fiamme ardenti. Una creatura gettata nella fornace può aprirsi un varco di uscita utilizzando un'arma tagliente o perforante leggera che riesca a infliggere 35 danni alla for-

nace del golem (CA 17; durezza 5). Una volta che la creatura è uscita, la fornace si richiude magicamente; una nuova vittima dovrebbe comunque aprirsi un'altra strada.

La fornace di un golem delle forge di taglia Grande può contenere 1 creatura Media, 2 Piccole, 4 Minuscole, 16 Minute o 64 Piccolissime oppure di taglia inferiore.

Getto di vapore (Str): Con un'azione standard un golem delle forge può convogliare liquidi nella sua fornace e generare un getto di vapore che si propaga attorno a sé, a patto che non vi siano creature che riempiano completamente la sua fornace. Chiunque si trovi entro un raggio di 6 metri dal golem subisce 6d6 danni da calore a causa delle emissioni bollenti (un tiro salvezza sui Riflessi con CD 17 dimezza i danni; la CD del tiro salvezza è basata sulla Destrezza).

Scagliare tizzzone ardente (Str): Raccolgendo materiale ardente dalla fornace, un golem delle forge può compattare nel proprio pugno una massa incandescente da scagliare a distanza. Il golem delle forge non può scagliare tizzoni ardenti se all'interno della sua fornace sono presenti creature che riempiano completamente la fornace. Le creature colpite dal proiettile incendiario subiscono

3d6 danni da fuoco e devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 17 per evitare di essere avvolte dalle fiamme. Le creature incendiate subiscono 1d6 ulteriori danni da fuoco nel round successivo, a meno che non impieghino un round completo a spegnere le fiamme.

Immunità alla magia (Str): Un golem delle forge è immune a qualsiasi incantesimo o capacità magica che permetta la resistenza agli incantesimi. Inoltre, certi incantesimi ed effetti funzionano in modo differente contro la creatura, come indicato di seguito.



Golem delle forge

Un attacco magico che infligga danni da freddo, così come un incantesimo *gelare il metallo* o *respingere metallo o pietra* rallenta un golem delle forge (come per l'incantesimo *lentezza*) per 1d6 round, senza alcun tiro salvezza.

Un attacco magico che infligga danni da fuoco o un incantesimo *riscaldare il metallo* interrompe qualsiasi effetto di lentezza sul golem e cura 1 danno per ogni 3 danni che dovrebbe invece infliggere. Se la quantità

di danni curati dovesse far sì che il golem superi il suo normale totale punti ferita, guadagna qualsiasi eccesso come punti ferita temporanei.

Ad esempio, un golem delle forge colpito da una *palla di fuoco* ripristina 6 punti ferita se i danni totali erano 18. Un golem delle forge non ottiene alcun tiro salvezza contro gli effetti basati sul fuoco.

Un incantesimo *trasmutare metallo in legno* infligge 10d6 danni a un golem delle forge (senza alcun tiro salvezza).

Un golem delle forge viene colpito normalmente dagli attacchi basati sulla ruggine, come quelli di un rugginofago o di un incantesimo *stretta corrosiva*.

Illustrazione di Michael Dante

Costruzione

Un golem delle forge necessita per essere costruito di 1.000 kg di materiale misto tra roccia nera (ardesia, basalto, ossidiana) e metalli pesanti (piombo, ghisa, ferro), per un valore di almeno 5.000 monete d'oro.

Il materiale va assemblato insieme con borchie, bulloni e chiodi in modo da modellare il corpo del costrutto. Per farlo è necessaria una prova di Artigianato (metallurgia) con CD 18.

La fornace che va incastonata nel petto del golem deve essere ricavata da non meno di 300 kg di metallo pesante (preferibilmente ghisa) del valore di 1.000 monete d'oro. Costruirla richiede una prova di Artigianato (metallurgia) con CD 20.

LI 12°: Creare Costrutti, *rigenerazione*, *riscaldare il metallo*. L'incantatore deve essere almeno di 12° livello; Prezzo 80.000 mo; Costo 46.000 mo + 2.960 PE.

GOLEM PUTRESCENTE

Costrutto Grande

Dadi Vita: 16d10+30 (118 pf)

Iniziativa: -1

Velocità: 6 m (4 quadretti)

Classe Armatura: 23 (-1 taglia, -1 Des, +15 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 23

Attacco base/Lotta: +12/+25

Attacco: Schianto +20 in mischia (2d6+9 più malattia)

Attacco completo: 2 schianti +20 in mischia (2d6+9 più malattia)

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: Malattia

Qualità speciali: Assorbire materia putrescente, immunità alla magia, riduzione del danno 10/adamanto e tagliente, scurovizione 18 m, tratti dei costrutti, visione crepuscolare

Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +4, Vol +6

Caratteristiche: For 28, Des 8, Cos -, Int -, Sag 12, Car 10

Abilità: -

Talenti: -

Ambiente: Paludi e sotterranei

Organizzazione: Solitario o gruppo (2-4)

Grado di Sfida: 14

Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 17-24 DV (Grande); 25-48 DV (Enorme)

Modificatore di livello: -

Un rumore gorgogliante anticipa la comparsa di questa gigantesca creatura umanoide, fatta per intero da carni esposte e viscere suppurate, come se la pelle fosse stata strappata o rivoltata all'interno. Varie tonalità di rosso, da quello più sanguigno al raccapriccianti colore del marciume, dominano la scena cromatica. Gli odori sono nauseabondi, un miscuglio di muffe, escrementi e materiale decomposto.

Un golem putrescente viene creato a partire da organismi morti in vari stadi di decomposizione. Il suo corpo è una massa grossolana che trasuda stille di liquidi organici a ogni singolo passo, provocando schiumanti flatulenze che appestano l'area circostante di aria malata. Muffe e funghi rugginosi crescono spontaneamente sui tessuti superficiali, compreso il grugno

prognato da scimmia. La sua forma è vagamente umanoide, come un gigante di oltre due metri di corporatura massiccia formato da molli e umide viscere, muscoli tesi, vegetali decomposti.

Questi golem sono in grado di inglobare entro il loro corpo altra materia marcescente, e risultano pertanto degli ottimi guardiani per i necromanti delle paludi e delle zone acquitrinose, dove questo tipo di materiale può essere trovato con estrema facilità.

Combattimento

Un golem putrescente è un combattente formidabile. I suoi colpi uniscono alla potenza della sua forza la minaccia di tremende malattie. Quando il golem si trova in difficoltà, può raccogliere dal terreno altro materiale marcescente e fonderlo con il suo corpo per guarrisirsi. Per tale motivo raramente i necromanti portano questi terribili guardiani fuori dalle paludi dove sono stati generati.



Golem putrescente

Malattia (Str): Una malattia scelta a caso tra devastazione vischiosa, febbre lurida e malattia rossa; schianto, Tempra CD 18, periodo di incubazione 1d4 giorni (devastazione vischiosa) o 1d3 giorni (febbre lurida e malattia rossa), danni 1d4 Cos (devastazione vischiosa), 1d3 Des e 1d3 Cos (febbre lurida) o 1d6 For (malattia rossa). La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Assorbire materia putrescente (Sop): Raccogliendo materia organica non vivente e premendola sul proprio corpo, il golem putrescente può assorbirla e curare così i danni subiti. Con un'azione di round completo che provoca attacchi di opportunità, e supponendo che ne sia disponibile a sufficienza, un golem può raccogliere materia equivalente a una creatura di taglia Media dai fondi acquitrinosi di una palude. L'effetto è analogo a un incantesimo *cura ferite gravi* (16° livello dell'incantatore). Se il golem ha a portata di mano il corpo senza vita di una creatura può assorbirlo alla stessa maniera, con un effetto analogo a un incantesimo *cura ferite critiche* (16° livello dell'incantatore). Il golem non può assorbire corpi di creature di taglia pari o superiore alla propria (ad esempio un golem di taglia Grande può assorbire solo corpi di creature di taglia Media o inferiore). Il corpo della creatura assorbita non può più essere recuperato e la creatura assorbita non può essere più resuscitata tranne che attraverso un incantesimo *desiderio*, *miracolo* o *resurrezione pura*.

Immunità alla magia (Str): Un golem putrescente è immune a qualsiasi incantesimo o capacità magica che permetta la resistenza agli incantesimi. Inoltre, certi incantesimi ed effetti funzionano in modo differente contro la creatura, come indicato di seguito.

Un incantesimo *curare* infligge a un golem putrescente la metà dei danni che curerebbe normalmente. L'incantatore deve comunque toccare il golem putrescente per infliggere i danni.

Un incantesimo *infliggere cura* a un golem putrescente la metà dei danni che infligerebbe normalmente. L'incantatore deve comunque toccare il golem putrescente per curare i danni.

Un incantesimo *rimuovi malattie* rallenta un golem delle forge (come per l'incantesimo *lentezza*) per 1d6 round, senza alcun tiro salvezza.

Un incantesimo *contagio* interrompe qualsiasi effetto di *lentezza* sul golem.

Costruzione

Un golem putrescente necessita per essere costruito di 1.500 kg di materia organica non vivente (cadaveri, muffe, funghi, legno marcio, ossa ecc.) e di unguenti e materiali alchemici speciali per un valore complessivo di 8.000 monete d'oro. Assemblarlo in modo che possa essere funzionale richiede una prova di Guarire con CD 22.

LI 14°; Creare Costrutti, *contagio*, *cura ferite critiche*, *rigenerazione*. L'incantatore deve essere di almeno 14° livello; Prezzo: 120.000 mo; Costo 68.000 mo + 4.480 PE.

INABISSATO

Non morto Medio (Acquatico)

Dadi Vita: 5d12+3 (35 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 6 m (4 quadretti), nuotare 6 m

Classe Armatura: 15 (+5 naturale), contatto 10, colpo alla sprovvista 15

Attacco base/Lotta: +2/+6

Attacco: Morso +6 in mischia (1d6+4) o artiglio +6 in mischia (1d4+4)

Attacco completo: Morso +6 in mischia (1d6+4) e 2 artigli +4 in mischia (1d4+2)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Fiotto putrido, presenza terrificante

Qualità speciali: Camminare sull'acqua, scurovisione 18 m, tratti dei non morti, visione crepuscolare

Tiri salvezza: Temp +1, Rifl +1, Vol +6

Caratteristiche: For 19, Des 11, Cos -, Int 9, Sag 14, Car 14

Abilità: Ascoltare +6, Nuotare +12, Osservare +6, Scalare +12

Talenti: Multiattacco, Robustezza

Ambiente: Acquatico temperato

Organizzazion: Solitario, banda (2-4) o branco (7-12)

Grado di Sfida: 3

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 6-10 DV (Medio)

Modificatore di livello: -

Illustrazione di Alberto Dal Lago



Inabissato

Questa creatura ha l'aspetto di un cadavere umanoide orribilmente rigonfio e tumefatto. La pelle ha assunto una consistenza spugnosa e un colore in alcune zone biancastro, in altre livido, ed è sollevata, spaccata e sfaldata in più punti. L'essere, che gronda acqua e miasmi di carne marcia e salsedine, ha un volto congestiato privo di bulbi oculari.

Una delle morti più orrende che si possano immaginare è quella per annegamento. Quando una nave naufraga in mare aperto e si inabissa nelle oscure profondità oceaniche, può accadere che parte dell'equipaggio rimanga intrappolato nei ponti coperti o nella stiva, trascinato verso un gelido abisso senza luce, con l'acqua che invade velocemente qualsiasi spazio ricolmo di aria vitale, per finire con l'invadere anche i polmoni degli sventurati marinai. Costoro hanno il tempo di acquisire tutta l'orribile coscienza della propria fine, e tale concentrazione di sofferenza fisica e spirituale può far sì che le anime di tali vittime si corrompano, rimanendo legate ai corpi straziati e gonfi d'acqua ben oltre la morte. Così nascono gli inabissati, flagelli non morti delle navi e degli uomini di mare, i cui unici pensieri sono morte e sofferenza, e il cui profondo desiderio è diffonderle fra coloro la cui unica colpa è di non avere avuto una sorte così avversa.

COMBATTIMENTO

Gli inabissati risalgono dalle carcasse delle navi sul fondo marino, loro tombe, per attaccare qualunque imbarcazione solchi le acque sopra di loro. Per i loro assalti, preferiscono le notti senza luna e senza vento, quando la bonaccia blocca le navi in mare aperto. Gli inabissati, solitamente lenti e impacciati, sfruttano la loro capacità di camminare sull'acqua per incrementare la velocità con la quale emergono e si arrampicano lungo le fiancate delle navi con i loro robusti unghioni. Una volta sulla tolda, attaccano qualunque essere vivente nel quale si imbattono, riservando ai nemici più pericolosi il loro fiume putrido. Quando non c'è più un solo occupante in vita sulla nave, ritornano silenziosamente nelle oscurità del mare.

Fiotto putrido (Sop): Per 3 volte al giorno, un inabissato può rigettare un fiotto di acqua marina infetta e liquami corrotti addosso ad un avversario con cui sia coinvolto in mischia. Il bersaglio di questo attacco deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 14 o contrarre la malattia detta corruzione dell'inabissato (malattia soprannaturale, Tempra CD 14, periodo di incubazione 1 minuto, danni 1d3 Cos e 1d3 Des). Questa malattia non consente la guarigione tramite il superamento di due tiri salvezza consecutivi e, se non curata magicamente, conduce alla morte quando la Costituzione della vittima arriva a 0. Una creatura infetta dalla corruzione dell'inabissato assume un colorito livido e si gonfia, mentre i suoi polmoni si riempiono di liquido, rendendo sempre più difficile la respirazione. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Presenza terrificante (Str): Una creatura, alla sola vista del volto rigonfio e livido di un inabissato, deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 14 o rimanere scossa per 1d6 round. A prescindere che il tiro salvezza riesca o meno, la creatura non potrà più essere soggetta all'aspetto spaventoso di quell'inabissato per 24 ore. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Camminare sull'acqua (Mag): Un inabissato può utilizzare tale capacità, al 5° livello dell'incantatore, per un massimo di 10 round al giorno, ripartiti come desidera.

Abilità: Un inabissato può muoversi in acqua alla velocità indicata senza dover compiere prove di Nuotare. Riceve un bonus raziale di +8 alle prove di Nuotare per compiere manovre speciali o evitare pericoli. Può decidere di prendere 10 alla prova di nuotare in qualsiasi circostanza, persino se distratto o in pericolo. Può usare l'azione di "correre" per nuotare, se nuota in linea retta.

KORVAR

Bestia magica Mastodontica (Aria)

Dadi Vita: 20d10+140 (250 pf)

Iniziativa: +5

Velocità: 6 m (4 quadretti), volare 45 m (scarsa)

Classe Armatura: 21 (-4 taglia, +5 Des, +10 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 16

Attacco base/Lotta: +20/+42

Attacco: Morso +26 in mischia (4d6+10/19-20)

Attacco completo: Morso +26 in mischia (4d6+10/19-20) e 2 artigli +21 in mischia (2d6+5)

Spazio/Portata: 6 m/4,5 m

Attacchi speciali: Afferrare migliorato, escrescenze ossee, grido stordente, turbine

Qualità speciali: Scurovazione 18 m, visione crepuscolare

Tiri salvezza: Temp +19, Rifl +17, Vol +7

Caratteristiche: For 31, Des 21, Cos 25, Int 5, Sag 13, Car 13

Abilità: Ascoltare +14, Osservare +15

Talenti: Allerta, Attacco Naturale Migliorato (morso), Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Critico Migliorato (morso), Fluttuare, Virare

Ambiente: Qualsiasi montagna e collina

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 16

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Neutrale malvagio

Avanzamento: 21-30 DV (Mastodontica); 31-60 DV (Colossale)

Modificatore di livello: -

Il sole viene eclissato dalla sagoma di un terrificante corvo. Enorme, del colore della notte, il suo corpo non è solamente ricoperto di piume, ma anche di escrescenze ossee acuminate e minacciose. Su alcune di esse sono impalate vittime di ogni tipo, soprattutto umanoidi. La creatura si lancia in picchiata per attaccare con la sua mole impressionante.

Giganteschi e famelici, i korvar sono il risultato dell'evoluzione di grandi uccelli primordiali da cui, stando alle leggende, derivano anche i roc. Il loro percorso evolutivo, tuttavia, li ha resi più simili a raccapriccianti corvi piuttosto che a leggiadre aquile dei cieli. Presso molte civiltà e chiese, sia di umani che di umanoidi, il passaggio nel cielo di un korvar è considerato un segnale infausto di catastrofe imminente. Se si vuole raddrizzare il corso del destino, il korvar deve essere eliminato con ogni mezzo possibile e in massima rapidità. È così che vengono indette numerose cerchie, a cui partecipano avventurieri di ogni estrazione, dagli eroi locali a mercenari di pessima rima.

I korvar sono creature solitarie e territoriali. Se il loro nido viene avvicinato o minacciato diventano ancora più feroci del normale, e cominciano ad attaccare tutte le comunità che si trovano nel raggio di 50 km o più. La loro dieta è esclusi-



Korvar

vamente a base di carne, in particolare quella di cuccioli di drago o altri grossi rettili. Non disdegna però gli umani e le altre razze umanoïdi, che infilzano con le loro escrescenze ossee per poi cibarsene in seguito. I korvar costruiscono i loro nidi con le ossa delle prede, posizionandoli su alture ben protette o piccoli avvallamenti di montagna.

I korvar hanno piume nero inchiostro e pesano all'incirca 3.500 kg.

Sono lunghi 18 metri dal becco alla coda, mentre l'apertura alare raggiunge 24 metri. Non parlano nessuna lingua.

COMBATTIMENTO

Un korvar solitamente inizia il combattimento con il suo grido stordente, seguito da *turbine*, che utilizza per sparagliare le sue prede, in modo da dar loro la caccia una a una. Dopotutto inizia a imparare più prede possibili sulle sue escrescenze ossee, e infine tempesta le prede più resistenti con attacchi in volo.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, un korvar deve colpire con il suo morso. Quindi può tentare di iniziare una lotta con un'azione gratuita, senza provocare alcun attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, ha stabilito una presa e può impalare l'avversario con le sue escrescenze ossee.

Escrescenze ossee (Str): Un korvar, superando una prova di lotta, infligge 2d4+5 danni perforanti a un avversario afferrato con le sue escrescenze ossee.

Grido stordente (Sop): Una volta ogni 10 minuti, un korvar può emettere un grido assordante. Tutte le creature entro una propagazione di 18 metri dal korvar devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 27 per non restare stordite per 1d6 round. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Turbine (Mag): Una volta al giorno, sbattendo freneticamente le ali, un korvar è in grado di creare un vero e proprio tornado. L'effetto è identico all'incantesimo *turbine* (20° livello dell'incantatore) e le vittime possono effettuare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 19 per evitare l'effetto. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

KRILARG

Bestia magica Media

Dadi Vita: 7d10+21 (59 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 15 m (10 quadrettini)

Classe Armatura: 18 (+3 Des, +5 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 15

Attacco base/Lotta: +7/+11

Attacco: Morso +11 mischia (1d8+4)

Attacco completo: Morso +11 mischia (1d8+4)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Sbilanciare, squartare, ululato funebre

Qualità speciali: Olfatto acuto, scurovisione 18 m, visione crepuscolare

Tiri salvezza: Temp +8, Rifl +8, Vol +4

Caratteristiche: For 19, Des 17, Cos

17, Int 7, Sag 14, Car 10

Abilità: Ascoltare +9, Osservare +9

Talenti: Allerta, Attacco Naturale Migliorato (morso), Seguire Tracce

Ambiente: Foreste temperate

Organizzazione: Solitario o branco (1 krilarg e 5-10 lupi)

Grado di Sfida: 5

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale malvagio

Avanzamento: 8-11 DV (Media); 12-21 DV (Grande)

Modificatore di livello: -

Questa creatura ricorda un lupo dalla muscolatura rigonfia e scattante, pronto a balzare su qualsiasi preda. Le zanne sono costantemente ostentate in un ghigno di pura ferocia, mentre gli occhi gialli si muovono rapidi a sondare l'ambiente circostante, come percorsi da una scarica elettrica. La pelliccia marrone, più folta intorno alla tozza testa, è impiastriata di grumi di sangue secco un po' ovunque e culmina in un'innaturale coda molteplice.

I krilarg sono predatori nati, con un istinto soprannaturale che li spinge a continuare senza sosta la loro caccia di ogni genere di preda. Non ostentano mai paura o prudenza, nemmeno con creature di taglia superiore della loro. Il loro unico scopo è quello di affondare i denti e gli artigli nella carne, e sentire la preda che lentamente smarrisce ogni residuo di energia mentre il suo sangue si riversa copioso tra le loro avide fauci. In questa strategia di attacco sono più simili a leoni, aggrappandosi alla vittima come in un amplesso mortifero e sanguinario, senza mollare mai la presa.

Sebbene siano per lo più delle creature solitarie, i krilarg tendono a dominare i branchi di lupi con cui entrano in contatto. Per prima cosa eliminano il precedente capobranco, e in seguito spingono gli altri lupi ad assumere dei comportamenti sempre più audaci e aggressivi, pena l'eliminazione. Un branco capeggiato da un krilarg ha un raggio di azione più ampio rispetto al normale, giungendo persino nei vicoli dei piccoli villaggi di semiumani. Questo atteggiamento di sconsiderata violenza, tuttavia, alla lunga mette a rischio la sopravvivenza del branco, che può soccombere in vari modi: contro altri branchi di lupi meglio organizzati, contro creature troppo forti da aggredire, o tra i denti del loro nuovo capobrano. Un krilarg, infatti, può decidere improvvisamente di abbandonare i suoi compagni, eliminandoli tutti tranne i cuccioli nati dai suoi accoppiamenti.

Un tipico krilarg è lungo 1,5 metri e alto 1,2 al garrese. Pesa all'incirca 200 kg, e comunica soltanto con altri krilarg o lupi comuni.

COMBATTIMENTO

I krilarg amano inseguire le loro prede a lungo, e di rado si preoccupano di non rendere nota la loro presenza. La paura che instillano nelle loro prede li galvanizza, e rende i loro attacchi ancora più feroci. Una volta condotte le prede in un terreno a loro favorevole, preferibilmente senza via di uscita, i krilarg si scagliano all'attacco, ma non prima di avere utilizzato il loro ululato funebre per demoralizzare le vittime. Utilizzano la loro capacità di sbilanciare al meglio, con uno o due krilarg intenti a sbilanciare e altri due a squartare il malcapitato.



Krilarg

Sbilanciare (Str): Un krilarg che colpisca con un attacco con il morso può tentare di sbilanciare l'avversario (modificatore alla prova +3) con un'azione gratuita senza compiere un attacco di contatto o provocare un attacco di opportunità. Se il tentativo fallisce, l'avversario non può reagire per sbilanciare il krilarg.

Squartare (Str): Un krilarg che vince una prova di lotta, dopo un attacco con il morso riuscito, riesce a trattenere un avversario, si avventa su di lui e ne dilania le carni. Questo attacco infligge automaticamente 2d6+6 danni.

Ululato funebre (Mag): Una volta al giorno, un krilarg può lanciare un terrificante e sinistro ululato, più simile a una litania funebre che a un richiamo selvaggio. L'effetto è identico a quello dell'incantesimo *disperazione opprimente* (7° livello dell'incantatore); un tiro salvezza sulla Volontà con CD 14 nega l'effetto. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

LACERATORE DEI TUNNEL

Aberrazione Grande

Dadi Vita: 6d8+24 (51 pf)

Iniziativa: -2

Velocità: 3 m (2 quadrettini), scalare 3 m

Classe Armatura: 12 (-1 taglia, -2 Des, +5 naturale), contatto 7, colto alla sprovvista 12

Attacco base/Lotta: +4/+15

Attacco: Colpo senz'armi +7 in mischia (1d4+3)

Attacco completo: 8 colpi senz'armi +7 in mischia (1d4+3)

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: Afferrare migliorato, squartare

Qualità speciali: Anatomia aliena, invisibilità superiore, percezione tellurica 18 m, rigenerazione 5, scurovizione 18 m

Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +0, Vol +6

Caratteristiche: For 17, Des 6, Cos 18, Int 3, Sag 12, Car 5

Abilità: Muoversi Silenziosamente +8, Scalare +14

Talenti: Colpo Senz'Armi Migliorato, Lottare Migliorato, Robustezza

Ambiente: Sotterranei

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 6

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 7-12 DV (Grande); 13-18 DV (Enorme)

Modificatore di livello: -

Uno strato di materia vivente di colore bruno-verdastro e di consistenza coriacea, aderisce completamente alla sezione di una parete. Da questa strana creatura si protendono otto braccia umanoidi, che sferzano lo spazio antistante nella spasmodica ricerca di qualcosa da afferrare e fare a pezzi con le forti mani unghiate.

Da questa strana creatura si protendono otto braccia umanoidi, che sferzano lo spazio antistante nella spasmodica ricerca di qualcosa da afferrare e fare a pezzi con le forti mani unghiate.

Il laceratore dei tunnel è un essere mostruoso che infesta le caverne sotterranee e i dungeon. Queste creature a malapena senzienti strisciano nell'oscurità dei cunicoli sotterranei, cercando costantemente prede per il proprio nutrimento.

Le creature più intelligenti del sottosuolo, essendo abbastanza forti da catturarne alcuni e abbastanza prive di scrupoli da utilizzarli, se ne servono come trappole viventi da porre nei passaggi non sorvegliati.

Il metodo di attacco dei laceratori dei tunnel è particolarmente orribile a vedersi, perché la preda viene squartata e disarticolata, e poi i singoli pezzi vengono ulteriormente smembrati, fino a raggiungere le piccole dimensioni adatte alle bocche della creatura.

COMBATTIMENTO

Un laceratore dei tunnel possiede degli arti non diversi da quelli di una creatura umanoide, molto robusti ma privi di artigli o di una particolare potenza di impatto. Il suo metodo di attacco è costituito dall'agguato, per il quale sfrutta le sue capacità di rendersi invisibile e di aderire a qualsiasi tipo di superficie. Di solito, si pone all'interno di un passaggio obbligato di dimensioni abbastanza piccole da consentirgli di avere a portata qualunque creatura tenti di attraversarlo. Il laceratore afferra la creatura con quanti più arti possibile, e la squarta con violenza, per poi cibarsi dei piccoli brani di carne ottenuti.

Afferrare migliorato (Str): Per utilizzare questa capacità, il laceratore dei tunnel deve colpire con almeno due colpi senz'armi. Può poi tentare di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità.



Laceratore dei tunnel

Squartare (str): Un laceratore dei tunnel che vince una prova di lotta, dopo almeno due attacchi con le mani riusciti, riesce a trattenere un avversario e lo squarta, strattolandolo in opposte direzioni. Questo attacco infligge automaticamente 2d6+4 danni.

Anatomia aliena (Str): A causa della forma aliena del suo corpo e della posizione insolita dei suoi organi vitali, un laceratore dei tunnel è immune ai colpi critici e non può essere attaccato ai fianchi.

Invisibilità superiore (Sop): Questa capacità, con effetti analoghi all'omonimo incantesimo lanciato al 6° livello dell'incantatore, è sempre attiva. Può essere dissolta, ma il laceratore può ricrearla il turno successivo con un'azione gratuita. È normalmente soggetta ai metodi per aggirare l'invisibilità, come ad esempio gli incantesimi *epurare invisibilità e visione del vero*.

Rigenerazione (Str): Acido, elettricità, freddo, fuoco e suono infliggono danni normali a un laceratore dei tunnel. Un arto perduto da un laceratore dei tunnel ricresce istantaneamente.

Abilità: Un laceratore dei tunnel riceve un bonus razziale di +4 alle prove di *Muoversi Silenziosamente* e un bonus razziale di +8 alle prove di *Scalare*. Inoltre, può scalare una superficie con qualunque pendenza e rimanervi attaccato, anche un soffitto perfettamente liscio. I laceratori dei tunnel possono sempre prendere 10 alle prove di *Scalare*, anche se di fretta o minacciati mentre si arrampicano.

LOKUS

I lokus non sono creature vere e proprie. Si tratta piuttosto di luoghi insoliti che sono stati al centro di eventi particolarmente traumatici o spaventosi: castelli distrutti durante un assedio condotto da creature abominevoli, cripte all'interno delle quali siano morti valorosi eroi o avidi cercatori di tesori, laboratori famigerati per la follia degli esperimenti che vi si conducevano oppure templi dissacrati di divinità aliene. Le forze del terrore che hanno abitato e sconvolto questi luoghi sono in grado di incanalare il loro potere e di trasformare la materia inanimata in un costrutto vero e proprio. Le pareti di un castello, insieme alle armi e al trono che conteneva, potrebbero riunirsi in un aggregato incomprendibile e semovente, mentre gli alambicchi di un laboratorio potrebbero addirittura essere in grado di rievocare gli incantesimi per cui erano stati preparati, rivolgendoli contro gli ignari visitatori.

Tutti i lokus sono considerati costrutti, sebbene non vengano creati con i normali metodi di creazione di un costrutto. Nessuno è in grado di costruire un lokus: sono le emozioni più terrificanti a crearlo, e a instillare in esso una cieca volontà di uccidere chiunque, quasi come reazione istintiva alla paura che lo ha generato.

COMBATTIMENTO

Un lokus non è dotato di alcuna intelligenza e si limita ad attaccare furiosamente chiunque calpesti il suo territorio. In genere un lokus non conosce la paura: il suo unico scopo è instillare il terrore nel cuore dei suoi nemici. L'assenza di intelligenza non significa, comunque, che un lokus non sappia usare efficacemente le sue capacità per cercare di sterminare gli avversari.

CASTELLO DIROCCATO

Costrutto Grande

Dadi Vita: 15d10+30 (112 pf)

Iniziativa: +4

Velocità: 6 m (4 quadretti)

Classe Armatura: 29 (-1 taglia, +4 scudo pesante di metallo+2, +16 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 29

Attacco base/Lotta: +11/+24

Attacco: Spada lunga+3 +22 in mischia (2d6+12) oppure schianto +19 in mischia (2d10+9)

Attacco completo: Spada lunga+3 +22/+17/+12 in mischia (2d6+12) oppure 2 schianti +19 in mischia (2d10+9)

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: Frantumare armi, travolgere 2d10+13

Qualità speciali: Oggetti incorporati, riduzione del danno 10/adamantio, scurovazione 18 m, tratti dei costrutti

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

Caratteristiche: For 28, Des 10, Cos -, Int -, Sag 11, Car 15

Abilità: -

Talenti: Attacco Poderoso^B, Iniziativa Migliorata^B

Ambiente: Vedi testo

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 12

Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre legale malvagio

Avanzamento: 16-20 DV (Grande); 21-45 DV (Enorme)

Modificatore di livello: -

Un cumulo di macerie si anima con un sussulto e si erge lanciando quello che sembra essere un gemito di collera quasi umano. La sua forma è vagamente umanoide, ma le sue fattezze sono quelle di un nauseante miscuglio di pietre e detriti con frammenti contorti di scudi, armature e armi, incastriate assieme in un groviglio. La massa informe avanza con una rapidità insospettabile, muovendo i suoi arti in modo minaccioso.

Il lokus di un castello diroccato viene a formarsi nei pressi di un maniero abbandonato o distrutto, e in genere è il risultato delle emozioni, dei ricordi e dei traumi che hanno permeato le sue pareti e i suoi oggetti nel corso degli anni, fino a conferirgli volontà propria. In realtà può assumere qualsiasi forma. Spesso si ispira all'ultimo signore che lo ha governato, ma a volte può assumere le sembianze del suo simbolo araldico (specialmente se si tratta di una animale o di qualche altra creatura) o, ancora, potrebbe assumere l'aspetto dei nemici che ne hanno provocato la distruzione. Quasi sempre, tuttavia, si tratta di una forma correlata in qualche modo al sentimento estremo che ne ha provocato la nascita. Di norma fa uso delle armi dei suoi occupanti passati, che incorpora nella sua forma e che usa per combattere (cosa che rende impossibile disarmerli). Generalmente il lokus di un castello diroccato può arrivare a misurare 3 metri in altezza e pesare fino a 3 tonnellate.

Sembra essere privo della facoltà di parlare, ma alcuni credono di aver percepito parole di agonia e di sofferenza sibilare tra il groviglio di oggetti che lo compongono, e altri pensano addirittura di avere ascoltato voci lamentose echeggiare telepaticamente nelle loro teste, ma è difficile dire cosa sia vero e cosa sia il frutto della suggestione e della paura.

Combattimento

Il lokus di un castello diroccato combatte con ferocia e senza pietà. A prescindere che si tratti di difendere il luogo dove sorgeva il castello o di vendicare i presunti responsabili della sua rovina, il lokus combatte animato da una furia estrema e senza alcuna cura della propria incolumità.

Frantumare armi (Str): Qualsiasi arma che colpisca il lokus di un castello diroccato deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15 oppure spezzarsi. Le armi magiche ricevono un bonus al tiro salvezza pari al bonus dell'arma. La CD del tiro salvezza è basata sulla Forza.

Travolgere (Str): Riflessi CD 26 dimezza. La CD del tiro salvezza è basata sulla Forza.

Oggetti incorporati: Le armi, gli scudi e i frammenti di armatura che compongono il lokus del castello diroccato sono fusi e tenuti assieme al resto del corpo del costrutto dalla stessa magia che lo anima, quindi non possono essere rimossi dal lokus finché questi non viene distrutto. Il lokus è immune ai tentativi di disarmare e ottiene un bonus intrinseco di +4 per resistere ai tentativi di spezzare. Una volta distrutto il lokus, la magia che lo teneva assieme svanisce e le armi che brandiva possono essere impugnate e prelevate, ma tornano ad essere versioni normali (perfette e di taglia Grande) delle armi magiche che il lokus utilizzava. A discrezione del DM, altri lokus dei castelli diroccati potrebbero disporre di altre armi, armature e scudi rispetto a quelli inclusi nelle statistiche soprastanti.

CRIPA DIMENTICATA

Costrutto Medio

Dadi Vita: 14d10+20 (97 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 9 m (6 quadretti), scalare 6 m

Classe Armatura: 24 (+2 Des, +12 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 22

Attacco base/Lotta: +10/+15

Attacco: Schianto +15 in mischia (2d8+5 più tocco disgregante)

Attacco completo: Schianto +15 in mischia (2d8+5 più tocco disgregante)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Capacità magiche, disgregazione, tocco disgregante

Qualità speciali: Riduzione del danno 10/caotico, scurovisione 18 m, tratti dei costrutti

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

Caratteristiche: For 20, Des 15, Cos -, Int -, Sag 11, Car 14

Abilità: -

Talenti: -

Ambiente: Sotterranei

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 11

Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre legale malvagio

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

Modificatore di livello: -

La porta dell'ultima sala del dungeon si apre per rivelare il contenuto della cripta del tesoro: vecchie armi incrostate di sangue e frammenti di armatura spuntano tra i resti di alcune trappole. Dal pavimento affiorano ossa e teschi di qualche avventuriero troppo incauto o sfortunato. Da qualche parte, nella penombra, risplende anche l'allettante bagliore di monete e gemme nascoste nel buio. Ma all'improvviso tutti questi oggetti prendono vita: strisciando sul pavimento e sulle pareti come uno sciame brulicante di insetti, la massa di oggetti si aggrega, poi si scomponete e di nuovo si ricompongono mentre assale gli intrusi, attaccandoli da ogni direzione.



Castello diroccato

Il lokus della cripta dimenticata nasce nelle profondità dei dungeon più oscuri e pericolosi, solitamente quelli che sono stati teatro di uno scontro sanguinario, o quelli in cui un gruppo di cercatori di tesori è andato incontro a una fine particolarmente orribile o prematura. A differenza degli altri lokus, gli oggetti della cripta dimenticata non hanno sempre una fisionomia definita, poiché possono aggregarsi e disgregarsi a volontà, mutando forma e aspetto. Pur non avendo forma propria, sono comunque animati da una volontà comune e maliziosa, che sfrutta la natura plasmabile degli oggetti di cui sono composti e i numerosi anfratti oscuri del dungeon per assalire gli intrusi di sorpresa e da ogni angolo.

Combattimento

Come gli altri lokus, anche la cripta dimenticata combatte spinta da passioni insane e furiose e non si cura della sua incolumità. Attacca con violenza chiunque si spinga in quello che ritiene il suo dominio proibito, ma si accanirà soprattutto su bardi e ladri, che considera violatori per eccellenza della segretezza e dell'inviolabilità dei dungeon.

Disgregazione (Sop): Il lokus di una cripta dimenticata può decidere di scomporre temporaneamente la sua forma, disgregandosi per 1 round in tutti quegli oggetti che lo compongono. Gli oggetti rimangono comunque in grado di muoversi autonomamente, e una cripta dimenticata disgregata è sempre in grado di attaccare con il suo schianto, ma per quel round non subisce alcun danno da armi, incantesimi o effetti magici mirati contro di essa. Soltanto gli incantesimi o gli effetti magici ad area possono danneggiare una cripta dimenticata in questo stato. Una cripta dimenticata disgregata è anche in grado di utilizzare le sue capacità magiche e riassume la sua forma normale all'inizio del suo turno successivo. Una cripta dimenticata può mantenere la sua forma disgregata per un numero totale di round al giorno pari ai suoi Dadi Vita, e dopo ogni round in cui assume forma disgregata devono trascorrere 1d4 round prima che possa assumere di nuovo la forma disgregata.



Cripta dimenticata

Tocco disgregante (Str): La polvere secolare che ricopre gli oggetti che compongono il lokus di una cripta dimenticata sembra animata da un'energia corrottrice bramosa di ridurre in polvere tutto ciò che tocca. Le creature viventi che vengono colpiti dallo schianto di una cripta dimenticata devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 17 o subire 1d4 danni alla Costituzione. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Capacità magiche: 3 volte al giorno - *animare oggetti, oscurità profonda*. 14° livello dell'incantatore.

LABORATORIO PERDUTO

Costrutto Medio

Dadi Vita: 11d10+20 (80 pf)

Iniziativa: +5

Velocità: 9 m (6 quadretti)

Classe Armatura: 27 (+3 Des, +14 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 24

Attacco base/Lotta: +8/+14

Attacco: Schianto +14 in mischia (2d8+6)

Attacco completo: Schianto +14 in mischia (2d8+6)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Capacità magiche, vendetta finale
Qualità speciali: Forma instabile, magia selvaggia, riduzione del danno 10/magia, scurovisione 18 m, tratti dei costrutti
Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +6, Vol +3
Caratteristiche: For 22, Des 17, Cos -, Int -, Sag 11, Car 14
Abilità: -
Talenti: -
Ambiente: Vedi testo
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 11
Tesoro: Nessuna moneta, 50% beni, doppio degli oggetti
Allineamento: Sempre legale malvagio
Avanzamento: 12-16 DV (Medio); 17-33 DV (Grande)
Modificatore di livello: -

Gli oggetti sparpagliati sul pavimento impoverito e annerito fluttuano improvvisamente in aria e iniziano a turbinare, raggruppandosi in una forma vagamente umanoide, ma senza assumere una corporatura compatta. Anzi, si allontanano e si avvicinano gli uni agli altri pulsando, lasciando spesso degli spazi vuoti all'interno della sagoma. Alambicchi e provette, fogli di pergamena, contenitori, componenti di incantesimi e amuleti si agitano e roteano all'interno della sagoma, avvolti a tratti da un'improvvisa scarica di energia crepitante.

Il lokus del laboratorio perduto nasce da ciò che rimane di un laboratorio magico, sia che si tratti della remota stanza di lavoro di un incantatore solitario, sia che si tratti delle grandi sale di addestramento e di esperimenti di una torre o di una scuola di magia. A differenza degli altri lokus, il laboratorio perduto è assai meno denso e stabile nella sua forma. Gli oggetti fluttuano nell'aria vicini gli uni agli altri, ma non sono compatti e cedono agilmente spazio ad eventuali colpi in arrivo, il che rende la sua distruzione un'impresa assai ardua. Anche se i ricordi che sono rimasti impressi in un lokus provengono per lo più dalle creature umanoidi, è facile che il lokus di un laboratorio perduto tenda ad assumere tale forma, ma nulla gli impedisce di mutarla e di assumere altre forme anche da un momento all'altro, purché mantenga costante la sua massa, che corrisponde all'incirca a quella di un umanoide di taglia Media. Di tanto in tanto, le energie magiche latenti negli oggetti che lo compongono tornano in vita, facendo crepitare il lokus di potere, ma si tratta di energia instabile e precaria, che talora sfugge al controllo del lokus stesso.



Laboratorio perduto

Combattimento

Come gli altri lokus, anche il laboratorio perduto combatte spinto da passioni insane e furiose e non si cura della sua incolumità. Tuttavia, il laboratorio perduto rivela una sorta di intelligenza aliena e sfuggente nelle sue azioni, concentrando i suoi attacchi sugli incantatori arcani o sui personaggi che fanno maggiore uso di oggetti magici.

Capacità magiche: 3 volte al giorno - dissolvi magie (CD 15), nube maleodorante (CD 15), polvere luccicante (CD 14); 1 volta al giorno - catena di fulmini (CD 18), telecinesi (CD 17). 11° livello dell'incantatore.

Vendetta finale (Str): Quando il lokus di un laboratorio magico scende a 0 pf o meno, scompare in un'esplosione d'acido che investe tutte le creature nel raggio di 6 metri e che infligge 10d8 danni da acido (un tiro salvezza sui Riflessi con CD 17 nega; la CD del tiro salvezza è basata sul Carisma).

Forma instabile (Str): Gli oggetti che compongono questo lokus fluttuano nell'aria all'interno della sua sagoma senza mai costituire una massa compatta e stabile. Ad ogni colpo di un'arma da mischia o a distanza andato a segno contro il lokus esiste una probabilità del 20% che il colpo passi semplicemente attraverso il vuoto, scivolando tra gli oggetti e non infliggendo alcun danno. Inoltre, il lokus è immune ai tentativi di spingere e sbilanciare e ottiene un bonus intrinseco di +4 alle prove da effettuare per sfuggire a una lotta.

Magia selvaggia (Sop): Il lokus di un laboratorio perduto proietta nel raggio di 6 metri attorno a sé un campo perenne di magia selvaggia. Qualsiasi incantesimo lanciato all'interno di quel campo (tranne quelli lanciati dal lokus stesso) non funziona normalmente, ma produce gli effetti indicati da un campo di magia selvaggia (vedi GDM).

Tali effetti valgono per qualsiasi incantesimo lanciato da un incantatore che si trovi all'interno del campo (indipendentemente da dove egli indirizzi l'incantesimo), qualsiasi incantesimo che abbia come bersaglio il lokus e qualsiasi incantesimo ad area la cui area si sovrapponga, anche per un solo quadretto, a quella del campo di magia selvaggia.

TEMPIO ABBANDONATO

Costrutto Medio

Dadi Vita: 15d10+20 (102 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 9 m (6 quadrettati)

Classe Armatura: 26 (+16 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 26

Attacco base/Lotta: +11/+20

Attacco: Schianto +20 in mischia (2d10+9)

Attacco completo: Schianto +20 in mischia (2d10+9)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Anatema finale, capacità magiche, fuoco sacrilego

Qualità speciali: Aura blasfema, riduzione del danno 10/bene e caotica, scurovista 18 m, tratti dei costrutti

Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +5, Vol +8

Caratteristiche: For 28, Des 10, Cos -, Int -, Sag 17, Car 15

Abilità: -

Talenti: -

Ambiente: Vedi testo

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 13

Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre legale malvagio

Avanzamento: 16-20 DV (Grande); 21-45 DV (Enorme)

Modificatore di livello: -

Questa figura è interamente composta da una serie di oggetti compresi e distorti l'uno sull'altro fino a conferire all'insieme una forma umanoide. Il corpo è interamente composto da candelieri, oggetti votivi, incensieri, libri e simboli sacri. I pochi lineamenti del suo volto sono però torvi e severi, e i fasci di energia che traspaiono dai suoi occhi sembrano voler bruciare e tagliare in due tutto ciò che circonda la creatura.

Il lokus del tempio abbandonato si forma utilizzando gli oggetti e le parti di un tempio clericale inutilizzato, distrutto, o comunque teatro di qualche evento empio e traumatico. A differenza degli altri lokus, che mostrano forme e fattezze rozze e irregolari, soltan-



Tempio abbandonato

to vagamente umanoidi, la volontà del lokus del tempio abbandonato è tale da comprimere e schiacciare tutti gli oggetti che lo compongono fino a conferire all'insieme una sagoma umana definita, seppure aliena e vagamente inquietante. In casi molto più rari, il tempio abbandonato può assumere altre forme astratte, come un solido geometrico perfetto, o quella del simbolo sacro della divinità a cui il tempio era dedicato in passato, anche se spesso ne distorce o ne sbeffeggia la fattura. Una fornace di calore crudele e devastante sembra ardere all'interno del lokus, un'empia perversione del potere divino che permeava il tempio o qualcosa di altrettanto potente che si è sostituito a esso.

I lokus dei templi abbandonati sono gli unici che parlano apertamente e palesemente, anche se si limitano a secche e folli proclamazioni del loro odio o della loro emozione estrema, urlate durante i loro attacchi. Sembrano ignorare qualsiasi tentativo di parlare o interagire pacificamente con loro. Questi lokus parlano il Comune e qualsiasi altro linguaggio che caratterizzava i sacerdoti del loro vecchio culto. Ad esempio, un tempio abbandonato di una divinità elfica parlerà il Comune e l'Elfico.

Combattimento

Il lokus di un tempio abbandonato combatte mirando a distruggere il maggior numero di avversari e senza curarsi della propria sorte. Concentra i suoi attacchi su eventuali chierici, druidi, paladini o altri incantatori divini presenti sulla scena, anche se si tratta di incantatori amici della fede a cui il tempio era dedicato.

Anatema finale (Sop): Colui che sferra il colpo che porta il lokus di un tempio abbandonato a 0 pf o meno subisce gli effetti dell'incantesimo *scagliare maledizione* (un tiro salvezza sulla Volontà con CD 19 nega; la CD del tiro salvezza è basata sul Carisma).

Capacità magiche: 3 volte al giorno - cecità/sordità (CD 15); 1 volta al giorno - blasfemia (CD 19), dettame (CD 19). 15° livello dell'incantatore.

Fuoco sacrilego (Sop): Quella che forse un tempo era l'energia divina che pervadeva le mura del tempio, ora è un fuoco alieno e blasfemo che arde senza tregua nelle viscere del costrutto. Una volta ogni 1d4 round, il lokus di un tempio abbandonato può lanciare tre raggi incandescenti, con un effetto simile a quello dell'incantesimo *raggio rovente* massimizzato (15° livello dell'incantatore).

Aura blasfema (Sop): Il lokus di un tempio abbandonato emana costantemente nel raggio di 3 metri gli effetti di un *cerchio magico contro il bene* e di un *cerchio magico contro il caos* incentrati su se stesso.

MEKAL

Costrutto grande

Dadi Vita: 15d10+30 (112 pf)

Iniziativa: +1

Velocità: 9 m (6 quadrettati)

Classe Armatura: 28 (-1 taglia, +1 Des, +18 naturale), contattato 10, colto alla sprovvista 27

Attacco base/Lotta: +11/+24

Attacco: Spada lunga affilata+2 +21 in mischia (2d6+11/17-20)



Attacco completo: Spada lunga affilata+2 primaria +17/+12 in mischia (2d6+11/17-20) e 5 spade lunghe affilate+2 +17 in mischia (2d6+6/17-20)

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: Capacità magiche, lame di luce, squartare

Qualità speciali: Riduzione del danno 10/adamantio, scurovizione 18 m, sfocatura, tratti dei costrutti, visione crepuscolare

Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +6, Vol +6

Caratteristiche: For 28, Des 13, Cos -, Int -, Sag 12, Car 16

Abilità: -

Talenti: Combattere con Più Armi^b

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario o gruppo (2-6)

Grado di Sfida: 15

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 16-22 DV (Grande); 23-45 DV (Enorme)

Modificatore di livello: -

Quello che sembrava un semplice gioco di luci si rivela essere una creatura di metallo bronzo ricoperta da astrusi arabeschi. È dotata di sei braccia autonome che impugnano altrettante spade affilate. I lineamenti femminei del volto sono levigati e mutano in continuazione, a seconda dell'angolazione della luce. Il corpo meccanico origina una cacofonia di colori con i suoi movimenti a scatti improvvisi.

Un mekal è destinato a rimanere in eterno nei luoghi che custodisce, come sacrari sperduti nel mezzo delle giungle, polverose città nelle desolazioni desertiche, palazzi di cristallo scavati nei ghiacciai perenni, e così via. Sebbene sia raro imbattersi negli antichi tomi che descrivono le terrificanti procedure per la costruzione di un mekal, nel multiverso è ancora possibile trovarne delle copie ben custodite. L'origine dei mekal è quanto mai controversa. Il loro comportamento assomiglia di più a quello di sovrani solitari rimasti prigionieri in regni disabitati, piuttosto che a quello di guardiani affidabili e servili. L'unica cosa certa è che si tratta di creature di antico terrore, forse al servizio diretto delle divinità o delle entità immani che sconvolgono i mondi.

Lasprezza e la brutalità dei loro attacchi è qualcosa di impressionante a vedersi, con arti e budella che schizzano ovunque per i molteplici colpi delle loro spade affilate come rasoi. Il corpo segmentato di metallo bronzo, sempre perfettamente lucido e privo di ruggine, riflette la luce con impossibili trame colorate, capaci di stordire e mettere in confusione un'intera armata.

Un mekal è alto approssimativamente 3,6 metri e pesa circa 2.000 kg. Utilizza un incomprensibile linguaggio basato su stridori metallici e soffi di mantice.

COMBATTIMENTO

Il mekal è solito scendere in combattimento corpo a corpo, sfruttando la sua forza e contando sulla protezione fornita dalla sfocatura, oltre che dalla sua struttura metallica. Utilizza le sue capacità magiche per disorientare gli avversari e metterli in difficoltà, prima di colpirli con letale precisione. Ciecamente obbediente all'ordine ricevuto di proteggere un luogo, combatte sino alla distruzione.

Capacità magiche: A volontà - luci danzanti (CD 13), luminescenza, spruzzo colorato (CD 14), suono fantasma (CD

13), trama ipnotica (CD 15); 3 volte al giorno - querimonia* (CD 17), spruzzo prismatico (CD 20), trama iridescente (CD 17); 1 volta al giorno - allucinazione mortale (CD 17), trama scintillante (CD 21). 15° livello dell'incantatore. La CD dei tiri salvezza è basata sul Carisma.

*Incantesimo presentato sul manuale NEPHANDUM. Vedi Appendice per la descrizione dell'incantesimo.

Lame di luce (Sop): Le sei spade di cui è dotato il mekal attingono potere dagli interstizi planari e dalle energie che permeano il multiverso. A volontà, il mekal può attivare con un'azione standard su una o più delle sue spade un effetto di *energia luminosa*, come per l'omonima capacità speciale (vedi GDM).

Squartare (Str): Un mekal che colpisce con almeno due spade dilania le carni dell'avversario. Questo attacco infligge automaticamente 2d6+13 danni.

Sfocatura (Sop): Il corpo metallico e lucido di un mekal riflette la luce con angolazioni particolari: questo conferisce al mekal un effetto permanente di *sfocatura* come per l'incantesimo omonimo.

COSTRUZIONE

Il corpo di un mekal viene ricavato da piastre di metallo sapientemente lucidate e riscaldate sino a cristallizzare, del peso complessivo di circa 2.000 kg e del valore di 10.000 mo. L'assemblaggio, la fusione delle piastre e la loro successiva lucidatura richiedono una prova di Artigianato (fabbricare armi) con CD 24 o una prova di Artigianato (fabbricare armature) con CD 24.

LI 15°: Creare Costrutti, allucinazione mortale, desiderio limitato, querimonia; Prezzo 130.000 mo; Costo 75.000 mo + 4.800 PE.

MERCUROIDE

Aberrazione Media

Dadi Vita: 7d8+28 (59 pf)

Iniziativa: +6

Velocità: 12 m (9 quadretti)

Classe Armatura: 20 (+6 Des, +4 forma mercuriale), contatto 16, colto alla sprovvista 14

Attacco base/Lotta: +5/+7

Attacco: Getto di mercurio +12 a distanza (1d6+2) o tocco di mercurio +11 in mischia (1d6+2)

Attacco completo: Getto di mercurio +12 a distanza (1d6+2) o tocco di mercurio +11 in mischia (1d6+2)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Getto di mercurio, mutazione mercuriale, tocco di mercurio

Qualità speciali: Forma mercuriale, immunità ai colpi critici e alle trasformazioni, riduzione del danno 5/contundente, scurovizione 18 m

Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +8, Vol +6

Caratteristiche: For 15, Des 22, Cos 18, Int 13, Sag 12, Car 15

Abilità: Ascoltare +9, Camuffare +12, Muoversi Silenziosamente +12, Nascondersi +12, Osservare +9, Raggirare +8

Talenti: Allerta, Arma Accurata, Arma Focalizzata (getto di mercurio)

Ambiente: Sotterranei

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 5

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente neutrale
Avanzamento: 8-13 DV (Media); 14-21 DV (Grande)
Modificatore di livello: -

Questa creatura dalle sembianze umanoidi riluce di sfumature del colore dell'argento e sembra quasi liquefarsi in una pozzanghera. Il volto non mostra segni distintivi, mentre le braccia terminano con degli spuntoni dalla forma sempre mutevole.

Un mercuroido è una creatura composta interamente di mercurio, in grado di tramutarsi in qualsiasi forma umanoide desideri. È in grado di assumere i lineamenti di un umano o di un elfo, ma chiunque può notare sul suo corpo strane sfumature e luccichii metallici. Nella sua forma normale, il mercuroido ricorda un umanoide, ma i suoi tratti somatici (volto, mani, piedi ecc.) non sono definiti, e ricordano piuttosto una massa di lava fusa in continua ebollizione, ma di colore argento.

I mercuroidi vivono generalmente in sotterranei o miniere in cui si trovano grandi quantità di metalli, che si divertono a cambiare di forma a loro piacimento. Pur non essendo intrinsecamente malvagi, i mercuroidi sono estremamente pericolosi per quei combattenti che si affidano al metallo per la loro difesa. I nani, in particolare, li considerano un vero e proprio anatema.

Un mercuroido parla Comune e Nanico.



Mercurioide

COMBATTIMENTO

I mercuroidi sono abili plasmatori di metalli, e tendono a non allontanarsi dalle grandi concentrazioni metallifere. Quando combatte, un mercuroido punta sempre gli avversari che indossano armature o brandiscono armi metalliche, e cerca di renderle inutilizzabili; dopodiché attacca con il suo getto di mercurio o, se costretto in mischia, con il suo tocco di mercurio.

Getto di mercurio (Str): Un mercuroido è in grado di utilizzare lo stesso mercurio di cui è composto per colpire gli avversari con un attacco a distanza che infligge $1d6+2$ danni da acido.

Mutazione mercuriale (Str): Un mercuroido è in grado di liquefare un'arma, un'armatura o uno scudo di metallo. Per liquefare un oggetto in questo modo, il mercuroido deve effettuare un attacco di contatto a distanza con il suo getto di mercurio o di contatto in mischia con il suo tocco di mercurio. Anziché infliggere i normali danni, questo attacco può liquefare l'oggetto colpito. Gli oggetti magici ottengono un tiro salvezza sui Riflessi con CD 17 per non subire gli effetti della mutazione mercuriale. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Tocco di mercurio (Str): Un mercuroido è in grado di utilizzare lo stesso mercurio di cui è composto per colpire gli avversari con un attacco in mischia che infligge $1d6+2$ danni da acido.

Forma mercuriale (Str): Un mercuroido non è una creatura con un'anatomia ben definita. Il mercurio di cui è composto si modifica con estrema facilità, consentendo gli di assumere mutevoli forme liquide. La sua forma naturale instabile gli fornisce un bonus di deviazione alla Classe Armatura di +4. Vi è inoltre una probabilità del 25% che un qualsiasi proiettile (frecce, quadrelli, dardi ecc.) lanciato contro un mercuroido attraversi il corpo della creatura senza infliggere alcun danno.

Immunità alle trasformazioni (Str): La forma di un mercuroido non può essere congelata o influenzata da alcuna magia mortale. Effetti di metamorfosi o di pietrificazione costringono la creatura ad assumere una nuova forma, ma all'inizio del suo turno successivo può subito tornare alla sua forma mutabile con un'azione gratuita.

Abilità: I mercuroidi ottengono un bonus razziale di +10 alle prove di Camuffare.

Illustrazione di Andrea Longhi

METARBOREO

Vegetale Enorme

Dadi Vita: 7d8+49 (80 pf)

Iniziativa: -2

Velocità: 9 m (6 quadretti)

Classe Armatura: 21 (-2 taglia, -2 Des, +15 naturale), contatto 6, colto alla sprovvista 21

Attacco base/Lotta: +5/+22

Attacco: Schianto +12 in mischia (2d6+9 più malattia)

Attacco completo: 2 schianti +12 in mischia (2d6+9 più malattia)

Spazio/Portata: 4,5 m/4,5 m

Attacchi speciali: Comandare vegetali corrotti, linfa corrosiva

Qualità speciali: Guarigione rapida 2, immunità alle malattie, influsso corruttore, tratti dei vegetali, riduzione del danno 5/tagliente, visione crepuscolare, vulnerabilità al fuoco

Tiri salvezza: Temp +12, Rifl +0, Vol +5

Caratteristiche: For 29, Des 7, Cos 24, Int 13, Sag 17, Car 8

Abilità: Ascoltare +8, Conoscenze (natura) +8, Intimidire +4, Nascondersi -5*, Osservare +8, Sopravvivenza +8 (+10 in superficie)

Talenti: Attacco Poderoso, Incalzare, Spezzare Migliorato

Ambiente: Paludi temperate

Organizzazione: Solitario o gruppo (2-4)

Grado di Sfida: 8

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente neutrale malvagio

Avanzamento: 8-16 DV (Enorme); 17-21 DV (Mastodontico)

Modificatore di livello: -

Questa alta creatura assomiglia a un albero animato, ma la sua corteccia è contorta in forme innaturali e spettrali. I rami si intersecano minacciosi, formando possenti braccia nodose, mentre le gambe sembrano troppo deboli per riuscire a reggere il peso della creatura. Tutta la superficie dell'albero è piena di pustole, piccoli squarci e babbuni, e l'aria circostante olezza di morte.

I metarborei sono creature lontanamente imparentate con i treant, ma sono i campioni della corruzione e del parasitismo sugli altri vegetali. Un tempo forse anch'essi erano custodi degli alberi, e si ergevano a difensori di boschi e foreste. Cinici esperimenti, però, deturparono e coruppero la purezza di questi guardiani, rendendoli avvizziti e tetri nell'aspetto. I metarborei sono creature intelligenti,



Metarboreo

ma condividono con i treant la lentezza nell'agire. Di solito preferiscono limitarsi a spaventare le creature umanoidi con il loro aspetto contorto, ma quando scendono in combattimento diventano avversari spaventosi.

I metarborei sono in grado di comunicare con qualsiasi altro vegetale, che tentano di corrompere a loro volta per farlo diventare un loro servitore.

I metarborei parlano, oltre alla loro lingua, il Comune e il Silvano.

COMBATTIMENTO

I metarborei preferiscono tramare silenziosamente contro i loro avversari, cercando di condurli verso luoghi oscuri da cui è difficile scappare. Prima di attaccare, cercano di corrompere e controllare le piante circostanti in modo da essere ben protetti, e poi attaccano con la loro linfa corrosiva.

Comandare vegetali corrotti (Mag): Un metarboreo è in grado di controllare i vegetali che ha corrotto mediante il suo influsso corruttore, come per l'incantesimo *comandare vegetali* (7° livello dell'incantatore). Può esercitare tale controllo per un numero di minuti al giorno pari ai suoi Dadi Vita.

Linfa corrosiva (Str): Una volta ogni 1d4 round, un metarboreo può effettuare un attacco di contatto a distanza per scagliare uno spruzzo di linfa corrosiva dal suo corpo. Se la linfa corrosiva colpisce un avversario, infligge 2d8 danni da acido.

Influsso corruttore (Str):

Un metarboreo è in grado di corrompere con il suo tocco una creatura con il tipo vegetale, rendendola decrepita. Il vegetale corrutto sembrerà morto, ma in effetti conserva tutte le sue caratteristiche. Per corrompere un vegetale, il metarboreo deve semplicemente trovarsi entro 3 metri da esso. Nel caso che il vegetale corruto possieda un tiro

salvezza sulla Volontà, può effettuarlo con una CD pari a 16 per non subire l'effetto. La CD del tiro salvezza è basata sulla Saggezza. Un metarboreo è in grado di corrompere ogni giorno un numero di Dadi Vita di creature vegetali pari ai Dadi Vita che egli stesso possiede.

Malattia (Str): Devastazione vischiosa - schianto, Tempra CD 17, periodo di incubazione 1 giorno; danni 1d4 Cos. Quando subisce dei danni, il personaggio deve effettuare con successo un altro tiro salvezza oppure subisce un danno permanente. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Abilità: *I metarborei hanno un bonus razziale di +16 alle prove di Nascondersi in aree paludose.

MILLEPIEDI ABERRANTE

Aberrazione Grande

Dadi Vita: 10d8+30 (75 pf)

Iniziativa: +6

Velocità: 12 m (8 quadretti)

Classe Armatura: 19 (-1 taglia, +2 Des, +8 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 17

Attacco base/Lotta: +7/+18

Attacco: Artiglio +14 in mischia (1d6+7) o sputo acido +8 di contatto a distanza (1d6 acido più paralisi)

Attacco completo: 2 artigli +14 in mischia (1d6+7) e colpo di coda +8 (1d8+3 più veleno) o sputo acido +8/+3 di contatto a distanza (1d6 acido più paralisi)

Spazio / Portata: 3 m/3 m

Illustrazione di Andrea Longhi



Millepiedi aberrante

Attacchi speciali: Paralisi, sputo acido, veleno
Qualità speciali: Percezione tellurica 18 m, scatto, scurovazione 18 m, segnali dei parassiti
Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +7, Vol +8
Caratteristiche: For 24, Des 14, Cos 17, Int 6, Sag 12, Car 8
Abilità: Ascoltare +6, Nascondersi +6, Osservare +10, Scalare +14
Talenti: Allerta, Arma Focalizzata (artiglio), Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei
Ambiente: Deserti temperati o sotterranei
Organizzazione: Solitario, coppia o truppa (1-2 più 7-12 millepiedi mostruosi Medi)
Grado di Sfida: 9
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente legale malvagio
Avanzamento: 11-20 DV (Grande); 21-30 DV (Enorme)
Modificatore di livello: -

Questa deformata creatura possiede un corpo da millepiedi protetto da un solido esoscheletro nella parte inferiore, ma la fisionomia torna umanoide dal torace in su. Le terminazioni degli arti superiori sono più simili agli artigli di una mantide che alle mani di un essere umano. Il volto è glabro e distorto, con gli occhi infossati e le palpebre rossastre, mentre la bocca, sempre spalancata in un abominevole ruggito, emana un fetido odore di corpi morti.

Talvolta gli avventurieri abbandonano le oasi desertiche per dedicarsi all'esplorazione di dungeon seminascosti tra le sabbie o antichi raderi, in cerca di sapienza e tesori dimenticati. È qui che si trovano a fronteggiare i millepiedi aberranti, feroci creature disposte a combattere fino alla morte per proteggere il loro territorio e i segreti che custodiscono.

Nessuno sa come questi esseri inquietanti abbiano avuto origine. Gli incantatori sostengono che siano il prodotto arcano di una strana mutazione, probabilmente inflitta come punizione ai custodi delle sale del tesoro che fallivano il loro compito di selezionati guardiani presso antiche civiltà, e per questo condannati a difendere la costruzione, anche se abbandonata, fino al termine della loro esistenza. I numerosi parassiti che affiancano i millepiedi aberranti nel compito di proteggere questi preziosi siti sono disposti a eseguire qualsiasi ordine venga loro impartito. La comunicazione avviene tramite lo speciale linguaggio sonoro di cui i millepiedi aberranti sono dotati, fatto di acuti ronzii e un perverso battere delle mandibole. Tra gli avventurieri più esperti, c'è chi è in grado di intuire la presenza di un millepiedi aberrante solo sentendo la lontana eco dei loro richiami nei corridoi sotterranei.

Un millepiedi aberrante è lungo circa 4,5 metri e alto 2,7 metri all'altezza della fronte. Pesa approssimativamente 500 kg, e si nutre di qualsiasi cosa vagamente commestibile (compreso legno, ossa e cuoio).

Data la conformazione della loro bocca, i millepiedi aberranti non parlano un linguaggio comprensibile. Di rado, però, si possono distinguere delle parole in Comune tra i suoni cacofonici con cui comunicano con gli altri parassiti.

COMBATTIMENTO

All'inizio del combattimento il millepiedi aberrante si concentra soprattutto sugli incantatori avversari, bersagliandoli con il suo sputo acido per impedire il lancio di incantesimi con componenti somatiche, dopodiché si preoccupa del combattente più pericoloso, rallentandone i movimenti con il suo veleno e calando su di esso i suoi artigli letali. Un

millepiedi aberrante combatte sempre con intenti letali, ma pone innanzi a ogni cosa la sicurezza del luogo che difende. Anche se i suoi avversari dovessero fuggire non abbandonebbe comunque la costruzione nella quale risiede.

Paralisi (Str): Coloro che vengono colpiti dallo sputo acido del millepiedi aberrante devono superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 18 o rimanere paralizzati per 1d4 round. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Sputo acido (Str): Un millepiedi aberrante può sputare il suo acido fino a 9 metri di distanza con un'azione standard. Questo è un attacco di contatto a distanza senza alcun incremento di gittata. Gli avversari colpiti da questo attacco devono superare tiri salvezza per evitare la paralisi.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 18; danni iniziali e secondari 1d6 Des. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Segnali dei parassiti (Str): Il millepiedi aberrante è a conoscenza di un oscuro sistema di suoni e segnali in grado di tenere sotto controllo i millepiedi mostruosi presenti entro 9 metri. Tutti i millepiedi in grado di vedere e ascoltare il millepiedi aberrante sono in costante comunicazione con esso. Se il millepiedi aberrante è a conoscenza di un particolare pericolo, allora lo sapranno anche tutti gli altri millepiedi. Se il millepiedi aberrante non è colto alla sprovvista, allora non lo sono neppure gli altri millepiedi. Nessun millepiedi in un gruppo viene considerato attaccato ai fianchi, a meno che non lo sia anche il millepiedi aberrante.

Scatto (Str): Una volta ogni ora, un millepiedi aberrante può compiere un'azione di carica al fine di muoversi cinque volte più veloce del normale (60 metri).

Abilità: Un millepiedi aberrante riceve un bonus raziale di +4 alle prove di Nascondersi, Osservare e Scalare. I millepiedi aberranti possono prendere 10 alle prove di Scalare anche quando sono di fretta o minacciati.

MOXIPHOS

Umanoide mostruoso Medio

Dadi Vita: 7d8+14 (45 pf)

Iniziativa: +4

Velocità: 12 m (8 quadretti)

Classe Armatura: 19 (+4 Des, +5 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 15

Attacco base/Lotta: +7/+9

Attacco: Lama corporea +9 in mischia (1d6+2)

Attacco completo: 2 lame corporee +9 in mischia (1d6+2)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Danza delle lame, lame vorticanti, trafiggere

Qualità speciali: Scurovazione 18 m

Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +9, Vol +5

Caratteristiche: For 15, Des 19, Cos 14, Int 13, Sag 10, Car 8

Abilità: Ascoltare +4, Camuffare +5, Intimidire +5, Osservare +4, Raggirare +5, Saltare +6

Talenti: Disarmare Migliorato, Fintare Migliorato, Maestria in Combattimento

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 6

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente neutrale malvagio

Avanzamento: 8-16 DV (Medio), 17-24 DV (Grande)

Modificatore di livello: +6



Moxiphos

Questa minacciosa creatura umanoide è completamente ricoperta da sottili lame acuminate che si sprigionano in tutte le direzioni. All'improvviso, con un orrendo stridore, la creatura estende le terrificanti lame metalliche in una posizione di attacco.

Terrificanti creature dall'origine ignota, i moxiphos possono essere incontrati ovunque imprevedibili scontri o battaglie. Questi feroci combattenti vengono spesso utilizzati come mercenari in prima linea e sono in grado di compiere le azioni più efferate.

Al momento più opportuno, il moxiphos può estendere le lame che crescono naturalmente sul suo corpo, dopo di che inizia una macabra danza della morte, roteando le lame nel tentativo di intimorire e confondere l'avversario. I moxiphos si nutrono di sangue e carne ma ciò che li spinge a uccidere è spesso una pulsione violenta e gratuita.

I moxiphos parlano il Comune.

COMBATTIMENTO

Un moxiphos preferisce utilizzare le proprie lame corporee. Può utilizzare con efficacia fino a due lame contemporaneamente. Combatta con astuzia e intelligenza, cercando spesso di disarmare l'avversario, prima di finirlo in una tempesta di lame vorticanti.

Danza delle lame (Str): Tre volte al giorno, un moxiphos può rinunciare agli attacchi normali per effettuare un attacco in mischia con il bonus di attacco base intero contro ciascun avversario che si trovi entro la portata delle sue lame. Questa capacità funziona come il talento Attacco Turbinante.

Lame vorticanti (Str): Con un'azione standard, un moxiphos può far roteare molto velocemente le sue lame corporee, con l'effetto di confondere l'avversario, che non riesce a capire da che parte giungerà il prossimo attacco. Il moxiphos deve scegliere come bersaglio una creatura tra quelle che si trovano in mischia con lui. La creatura bersaglio deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 17 o subire una penalità di -2 alla Classe Armatura contro gli attacchi del moxiphos nel round successivo; inoltre, per quel round, non potrà utilizzare contro gli attacchi del moxiphos il suo eventuale bonus positivo di Destrezza alla Classe Armatura. La CD del tiro salvezza è basata sulla Destrezza.

Trafiggere (Str): Con un'azione standard, un moxiphos può cercare di trafiggere con il suo corpo una creatura di taglia Media o inferiore. Il moxiphos tenta un'azione di lotta che non provoca attacchi di opportunità. Se vince la prova di lotta, ha stabilito una presa e può trafiggere la vittima avvolta infliggendo automaticamente $2d6+4$ danni.

SOCIETÀ DEI MOXIPHOS

I moxiphos sono creature estremamente solitarie, guidate dai loro ciechi impulsi e dalla smania di sangue. È molto raro trovarli organizzati in gruppi sociali coesi: più spesso vengono assoldati dal mecenate di turno per combattere una guerra non loro, e sono costretti, più o meno volontariamente, a convivere l'uno con l'altro. La riproduzione dei moxiphos implica di solito un atto di violenza da parte di un maschio dominante nei confronti di una o più femmine. Di norma, i bambini vengono svezzati dalla madre solo per il tempo necessario a poter sopravvivere per conto loro, e a quel punto vengono abbandonati al loro destino. Non è raro che un moxiphos particolarmente scaltri o possente cerchi di radunare i suoi simili, ma tali tentativi si concludono molto spesso in un bagno di sangue.

PERSONAGGI MOXIPHOS

I moxiphos sono combattenti nati, e grazie alle loro terribili lame vengono spesso utilizzati come corpi scelti in piccoli eserciti. Quando acquisiscono una classe, di solito scelgono la professione di guerrieri o barbari.

I personaggi moxiphos possiedono i seguenti tratti razziali.
- +4 alla Forza, +8 alla Destrezza, +4 alla Costituzione, -4 al Carisma.

- Taglia Media.
- La velocità base sul terreno di un moxiphos è di 12 metri.
- Scurovizione fino a 18 metri.
- Armi naturali: Lama corporea (1d6).
- Dadi Vita razziali: Un moxiphos comincia con sette livelli di umanoide mostruoso, che gli conferiscono 7d8 Dadi Vita, un bonus di attacco base di +7 e un bonus ai tiri salvezza base di Temp +2, Rifl +5 e Vol +5.
- Abilità razziali: I livelli di umanoide mostruoso del moxiphos gli conferiscono punti abilità pari a $10 \times (2 + \text{modificatore di Int})$. Le sue abilità di classe sono Ascoltare, Camuffare, Intimidire, Osservare, Raggirare e Saltare.
- Talenti razziali: I livelli di umanoide mostruoso del moxiphos gli conferiscono tre talenti.
- Bonus di armatura naturale +5.
- Attacchi speciali (vedi sopra): Danza delle lame, lame vorticanti, trafiggere.
- Linguaggi automatici: Comune. Linguaggi bonus: Elfico, Gigante, Gnoll, Gnomesco, Halfling e Nanico.
- Classe preferita: Guerriero.
- Modificatore di livello +6.

MUMMIA

Gli avventurieri più scaltri hanno testimoniato l'esistenza di mummie alquanto diverse da quelle più conosciute. Non si tratta di creature ricoperte di bende e prive di qualsiasi intelligenza, ma piuttosto di cadaveri che hanno sviluppato un particolare legame con i materiali presenti nel terreno in cui sono stati sepolti. Il rapporto con questi materiali li trasforma in creature tanto inquiete quanto pericolose, e conferisce loro un odore particolarmente caratteristico.

Le mummie attaccano gli intrusi senza sosta o pietà. Non cercano mai di comunicare con i loro nemici e non battono mai in ritirata. Un incontro con una mummia può finire soltanto con la completa distruzione di uno o dell'altro contendente (a meno che i nemici della mummia non decidano di fuggire).

Le mummie sono alte circa 1,8 metri e pesano approssimativamente 60 kg.

Le mummie possono parlare il Comune, ma raramente lo fanno.

MUMMIA D'AMBRA

Non morto Medio

Dadi Vita: 7d12 (45 pf)

Iniziativa: +4

Velocità: 6 m (4 quadrettini), scavare 3 m

Classe Armatura: 18 (+8 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 18

Attacco base/Lotta: +3/+8

Attacco: Schianto +8 in mischia (1d4+5 più stasi cristallina)

Attacco completo: Schianto +8 in mischia (1d4+5 più stasi cristallina)

Spazio/Portata: 1,5 m / 1,5 m

Attacchi speciali: Capacità magiche, disperazione, stasi cristallina

Qualità speciali: Resistenza allo scacciare +2, riduzione del danno 5/-, riflesso ambrato, tratti dei non morti

Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +4, Vol +8

Caratteristiche: For 21, Des 10, Cos -, Int 10, Sag 17, Car 14

Abilità: Ascoltare +13, Concentrazione +8, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +8, Osservare +13

Talenti: Allerta, Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei

Ambiente: Sotterranei

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 6

Tesoro: Nessun bene, doppio delle gemme

Allineamento: Generalmente neutrale malvagio

Avanzamento: 8-16 DV (Medio); 17-21 DV (Grande)

Modificatore di livello: -

Questa creatura sembra un cadavere rinsecchito con la pelle del colore dell'ambra, ricoperta parzialmente da strette bande di colore scarlatto. Indossa una corona, una cintura e alcuni monili fatti con le ossa.

La mummia d'ambra è un non morto tipico delle aree in cui le civiltà antiche crearono mausolei nei quali venivano rinchiusi i cadaveri delle persone più influenti. Questo non morto si genera sempre dal corpo di una persona ricca, benestante o comunque autorevole, la cui salma al momento della morte veniva ornata con pietre d'ambra.

Per un sinistro e ignoto gioco di flussi magici, le mummie d'ambra si generano quando le ambre presenti fra le pietre preziose vengono assorbite e si innestano nella mummia. Traendo energia dalla vita intrappolata in alcune di esse, le pietre di resina fossile rianimano il cadavere.

Le mummie d'ambra sono avide e uccidono per accumulare ricchezze, in particolare tesori. Nei loro sepolcri giacciono sempre numerose pietre preziose, spesso assieme alle ossa delle persone che le possedevano in vita. Spesso le mummie d'ambra utilizzano le ossa di queste persone come macabri ornamenti.

Combattimento

Le mummie d'ambra fanno molto affidamento sulle loro capacità magiche e sulle loro difese speciali. Si avventano ferocemente sull'avversario più vicino, distratte solamente da oggetti scintillanti o da pietre preziose indossate. Normalmente una mummia d'ambra combatte fino alla morte.

Capacità magiche: 3 volte al giorno - *blocca persone* (CD 14), *raffica di schegge** (CD 14); 1 volta al giorno - *esplosione di schegge** (CD 16). 7° livello dell'incantatore. La CD dei tiri salvezza è basata sul Carisma.

*Incantesimo presentato sul manuale NEPHANDUM. Vedi Appendice per la descrizione dell'incantesimo.

Disperazione (Sop): Una creatura, alla sola vista di una mummia d'ambra, deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 15 o rimanere paralizzata per 1d4 round. A prescindere che il tiro salvezza riesca o meno, la creatura non potrà più essere colpita dalla capacità di disperazione di quella mummia d'ambra per 24 ore. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Stasi cristallina (Sop): Malattia soprannaturale - schianto, Tempra CD 15, periodo di incubazione 1 minuto; 1d4 danni For e 1d4 danni Des (vedi sotto). La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Quando una creatura viene ferita dalla mummia d'ambra, deve immediatamente superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15. Se fallisce, contrae una particolare malattia soprannaturale chiamata stasi cristallina. Trascorso 1 minuto, le carni della creatura contagiata cominciano immediatamente a secernere una densa melassa maleodorante che a contatto con l'aria tende a venarsi di giallo. Le secrezioni diventano dapprima resinose, poi sempre più solide, fino a indurirsi al pari del vetro. La vittima subisce 1d4 danni alla Forza e alla Destrezza ma contrariamente alle normali malattie il decorso non

conduce alla morte. Invece, quando la Forza o la Destrezza sono ridotte a zero, la vittima è completamente ricoperta dalle secrezioni vetrose e resta intrappolata in un sinistro sarcofago ambrato. Il corpo della vittima entra in una stasi simile a quella dell'incantesimo *stasi temporale* e vi resta per un tempo indeterminato. La maledizione può essere arrestata prima della completa vetrificazione con un incantesimo *rimuovi malattie* o *spezzare incantamento*. Una volta guarita, la vittima recupera normalmente i punti di caratteristica persi. Se invece la vittima è in stasi, occorre spaccare l'involucro vetroso infliggendo ad esso almeno 20 danni.

L'involucro, una volta formato, ha CA 10, 20 pf e nessuna durezza. Una volta liberato, occorre lanciare sul soggetto in stasi un incantesimo *spezzare incantamento*.

Riflesso ambrato (Sop): La mummia d'ambra è costantemente protetta da uno strato di energia magica riflettente che replica gli effetti dell'incantesimo *riflettere incantesimo*. Questo effetto si applica solo agli incantesimi con il descrittore "forza".



Mummia d'ambra

MUMMIA INUMATA

Non morto Medio

Dadi Vita: 6d12 (39 pf)

Iniziativa: +4

Velocità: 6 m (4 quadretti), scavare 3 m

Classe Armatura: 18 (+8 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 18

Attacco base/Lotta: +3/+8

Attacco: Artiglio +8 in mischia (1d4+5 più maledizione della torbiera)

Attacco completo: Artiglio +8 in mischia (1d4+5 più maledizione della torbiera)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Disperazione, maledizione della torbiera

Qualità speciali: Immunità all'acido, percezione tellurica 18 m, riduzione del danno 5/-, tratti dei non morti, vulnerabilità all'elettricità

Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +4, Vol +7

Caratteristiche: For 21, Des 11, Cos -, Int 10, Sag 14, Car 13

Abilità: Ascoltare +13, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +9, Osservare +13

Talenti: Allerta, Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei
Ambiente: Sotterranei
Organizzazione: Solitario o gruppo (2-12)
Grado di Sfida: 4
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Generalmente neutrale malvagio
Avanzamento: 7-12 DV (Medio); 13-18 DV (Grande)
Modificatore di livello: -

All'improvviso una creatura dal volto demoniaco sbuca dal terreno. La sua pelle scura e rinsecchita è avvolta all'interno di indumenti logori, mentre i pochi capelli rimasti sul cranio sono raccolti in trecce. I suoi occhi sono del nero più assoluto, illuminati solamente da pupille che brillano in modo innaturale.

La mummia inumata si genera spontaneamente quando il corpo di una creatura particolarmente malvagia viene sepolto in un terreno senza che la sua salma sia stata benedetta. Una volta che la pelle si è raggrinzita e la salma comincia a decomporsi, le sue membra riprendono vita. La mummia inumata cerca quindi di tornare in superficie per vendicarsi delle creature che l'hanno ridotta in questo stato.

Le mummie inumate vivono sotto terra scavando lentamente tunnel con le loro dita ossute. Hanno la capacità di percepire il movimento tramite le vibrazioni del terreno, di conseguenza attaccano le vittime con i loro artigli fuoriuscendo dal sottosuolo.

Combattimento

La mummia inumata scava continuamente spostandosi nel sottosuolo finché non percepisce i movimenti di una potenziale

vittima. La sua tecnica preferita è quella di attendere che la preda si avvicini per poi tentare di artigliarla sbucando da sotto i suoi piedi. Il tocco della mummia inumata trasforma la carne in una massa decomposta e facilmente incendiabile, simile alla torba. Le mummie possono nutrirsi anche dei corpi così trasformati, che hanno la vantaggiosa caratteristica di conservarsi molto più a lungo.

Disperazione (Sop): Una creatura, alla sola vista di una mummia inumata, deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 14 o rimanere paralizzata per 1d4 round. A prescindere che il tiro salvezza riesca o meno, la creatura non potrà più essere colpita dalla capacità di disperazione di quella mummia inumata per 24 ore. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Maledizione della torbiera (Sop): Malattia soprannaturale - artiglio, Tempra CD 14, periodo di incubazione 1 minuto; 1d4 danni Cos e 1d4 danni Car più vulnerabilità all'elettricità. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma. Quando una creatura viene ferita dalla mummia inumata, deve immediatamente superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 14. Se fallisce, contrae la maledizione della torbiera. La pelle della vittima raggrinzisce e si indurisce, diventando scura e friabile. La creatura colpita perde 1d4 punti di Costituzione e 1d4 punti di Carisma e diviene vulnerabile all'elettricità (subisce una volta e mezzo i normali danni da elettricità, che abbia o meno diritto ad un tiro salvezza, e che lo superi o meno). Quando la Costituzione della vittima giunge a zero, il suo corpo si tramuta completamente in una statua di torba nera facilmente incendiabile. La maledizione può essere arrestata con un incantesimo *rimuovi maledizione* o spezzare incantamento.



NAWAKH

Aberrazione Grande

Dadi Vita: 6d8+18 (45 pf)

Iniziativa: +7

Velocità: 9 m (6 quadretti), nuotare 9 m

Classe Armatura: 18 (-1 taglia, +3 Des, +6 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 15

Attacco base/Lotta: +4/+14

Attacco: Morso +9 in mischia (1d8+6)

Attacco completo: Morso +9 in mischia (1d8+6) e 2 artigli +4 in mischia (1d6+3)

Spazio/Portata: 3 m/1,5 m

Attacchi speciali: Avvolgere, fusione

Qualità speciali: Aspetto fuorviante, scurovisione 18 m, trattenere il fiato, visione crepuscolare

Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +7, Vol +7

Caratteristiche: For 23, Des 16, Cos 17, Int 12, Sag 15, Car 14

Abilità: Ascoltare +7, Nascondersi +7*, Nuotare +11, Osservare +7, Saltare +11

Talenti: Iniziativa Migliorata, Multiattacco, Riflessi Fulminei

Ambiente: Acquatico caldo

Organizzazione: Solitario o gruppo (2-4)

Grado di Sfida: 6

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente caotico malvagio

Avanzamento: 7-10 DV (Grande), 11-18 DV (Enorme)

Modificatore di livello: -

Una robusta pelle violacea e scagliosa giace immota in un acquitrino limaccioso. All'improvviso la pelle si anima, rivelandosi come una creatura vivente, somigliante a una sagoma vagamente umanoide con la parte superiore del busto solcata da vene grigiastre e coperta di corti tentacoli brulicanti.

I nawakh, immondi spiriti che infestano gli acquitrini e le paludi, ingannano i viandanti troppo curiosi con il loro macabro aspetto e li conducono a un destino orribile, avvolgendoli con la propria pelle e fondendosi con essi. Quando cacciatori o pescatori scompaiono improvvisamente senza lasciare traccia, iniziano a diffondersi le voci della possibile presenza di un nawakh nei dintorni.

I nawakh non parlano, tuttavia comprendono il Comune.

COMBATTIMENTO

Il primo attacco di un nawakh è sempre un tentativo di avvolgere l'avversario, spesso accompagnato da un repentino balzo per coprire la distanza che li separa. Se un nawakh ha la possibilità di scegliere la propria vittima, cerca di arguire dall'aspetto degli avversari quale sia il più forte e lo attacca, per diventare più potente fondendosi con lui. Continua a effettuare tentativi di avvolgere a ogni round finché non riesce a intrappolare una vittima. A quel punto cerca di mettersi al sicuro finché la fusione non si completa, generalmente immergendosi in acque profonde assieme alla vittima avvolta. Una volta fuso, il nawakh riemerge per ingaggiare battaglia in modo più tradizionale, allo scopo di abbattere gli avversari e divorarne i cadaveri a battaglia conclusa.

Aspetto fuorviante (Str): Il singolare aspetto del nawakh lo rende particolarmente difficile da riconoscere come una creatura vivente. Quando giace immobile, sembra in tutto e per tutto la pelle morta di una creatura aquatica a scaglie. Un personaggio deve effettuare con successo una prova di Osservare con CD 20 per accorgersi che si tratta di una creatura vivente prima che il nawakh attacchi. Un nawakh fuso con una creatura perde questa capacità.

Avvolgere (Str): Con un'azione di round completo, un nawakh può tentare di avvolgere un avversario di taglia Media o inferiore. L'avversario deve superare un tiro salvezza sui

Riflessi con CD 19 per evitare di essere avvolto. La CD del tiro salvezza è basata sulla Forza.

Illustrazione di Claudio Trangoni



Nawakh

Se il nawakh riesce ad avvolgere una creatura, può tentare una fusione. Gli attacchi messi a segno contro un nawakh che avvolge una creatura infliggono metà dei danni al mostro e la restante metà alla vittima intrappolata.

Fusione (Sop): Per ogni round in cui una creatura si trova avvolta da un nawakh, può tentare di liberarsi dalla presa del mostro con una prova contrapposta di lotta. Se fallisce la prova, il corpo del nawakh inizia adaderire a quello della vittima fino a fondersi completamente. Durante questo processo il nawakh può compiere solamente una singola azione di movimento, mentre infligge 1d3 danni alla Costituzione dell'avversario. Se il punteggio di Costituzione scende a 0, la vittima è uccisa e la fusione è completa. Il corpo del nawakh cambia forma, assumendo le sembianze di una creatura umanoide mostruosa. Il nawakh acquista un numero di punti ferita temporanei pari al numero di punti di Costituzione risucchiati alla vittima. Se il nawakh viene ucciso mentre la fusione non è ancora completa, la vittima è salva. Un nawakh può fondersi con una sola creatura per volta e impiega circa un mese a consumarne il corpo e ritornare allo stadio iniziale.

Trattenere il fiato (Str): Un nawakh può trattenere il fiato per un numero di round pari a 4 x il suo punteggio di Costituzione prima di rischiare di affogare.

Abilità: Un nawakh può muoversi in acqua alla velocità indicata senza dover compiere prove di Nuotare. Riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Nuotare per compiere manovre speciali o evitare pericoli (bonus non conteggiato nelle statistiche). Può sempre prendere 10 alla prova di Nuotare, anche se distratto o minacciato mentre nuota. Un nawakh può utilizzare l'azione di correre mentre nuota, purché si sposti in linea retta. *Se immerso, un nawakh guadagna un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi.

NEKRON

Non morto Medio

Dadi Vita: 7d12 (45 pf)

Iniziativa: +9

Velocità: 9 m (6 quadrettini)

Classe Armatura: 21 (+5 Des, +6 deviazione), contatto 21, colpo alla sprovvista 16

Attacco base/Lotta: +3/+7

Attacco: Schianto +8 in mischia (1d4+4) o spada lunga +8 in mischia (1d8+4/19-20)

Attacco completo: Schianto +8 in mischia (1d4+4) o spada lunga +8 in mischia (1d8+4/19-20)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Capacità magiche

Qualità speciali: Corpo inconsistente, guarigione rapida 5, stasi della rinascita, tratti dei non morti, vulnerabilità allo scacciare

Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +7, Vol +5

Caratteristiche: For 18, Des 21, Cos -, Int 13, Sag 10, Car 15



Nekron

Abilità: Ascoltare +10, Cercare +11, Muoversi Silenziosamente +19, Nascondersi +19, Osservare +10

Talenti: Arma Accurata, Arma Focalizzata (spada lunga), Iniziativa Migliorata

Ambiente: Qualsiasi

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

Grado di Sfida: 8

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre legale malvagio

Avanzamento: 8-14 DV (Medio); 15-21 DV (Grande)

Modificatore di livello: -

Il corpo privo di membra di questa creatura sembra sorretto da una strana caligine che lo avvolge completamente, quasi a integrarne l'anatomia. Nel pugno brandisce una spada dalla lama irregolare e consunta, e nel cranio risplendono due occhi furetti, luminosi come braci.

I nekron sono una razza di non morti intelligenti in grado di mantenere una natura parzialmente incorporea grazie a una sostanza caliginosa che li avvolge in parte. La loro strategia consiste nel legarsi permanentemente con i resti mortali di una creatura defunta (non necessariamente i propri) e in questo modo divenire un ibrido di foschia e materia organica in decomposizione.

Gli studiosi sostengono che i nekron ebbero origine a seguito dell'esplosione di una terrificante reliquia malvagia rinvenuta da una razza di umanoidi che incautamente cercarono di sfruttarne il potere.

I nekron parlano una loro propria lingua fatta di sussurri e bisbigli, ma comprendono il Comune.

COMBATTIMENTO

Un nekron è un avversario insidioso. Essendo in parte materiale e in parte incorporeo, spesso i colpi sferrati contro di un nekron sferzano l'aria senza trafiggerlo. Inoltre un nekron possiede una capacità di recupero eccezionale, che gli permette di tornare in piene forze nel giro di pochi round.

Capacità magiche: 3 volte al giorno - raggio di esaurimento (CD 15), raggio di indebolimento (CD 13), tocco del ghoul (CD 14), tocco gelido (CD 13); 1 volta al giorno - debilitazione (CD 16), paura (CD 16). 7° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Corpo inconsistente (Str): Il corpo di un nekron è composto da materiale organico in decomposizione sormesso da una sostanza caliginosa e inconsistente. Sebbene distruggere la componente tangibile del corpo di un nekron sia sufficiente a ucciderlo, ciò può non risultare un'impresa facile. I colpi sferrati contro un nekron hanno una probabilità del 20% di fallire il bersaglio, proprio come se la creatura fosse dotata di occultamento.

Stasi della rinascita (Sop): Quando un nekron raggiunge zero punti ferita, la caligine sembra dissolversi e le membra crollano a terra, perdendo la propria fisionomia. La creatura non muore, ma rimane invece priva di sensi e comincia a riguadagnare punti ferita, grazie alla sua guarigione rapida, al ritmo di 5 pf per round; non appena raggiunge il massimo dei suoi punti ferita, il nekron prende nuovamente forma, pronto a combattere di nuovo. L'unico modo per uccidere definitivamente un nekron è inibendo la stasi della rinascita (vedi sotto). Distruggere o disperdere i resti del nekron ucciso non è sufficiente: esso prenderà comunque forma nel luogo in cui è stato reso privo di sensi.

Vulnerabilità allo scacciare (Sop): Una prova di scacciare non morti effettuata con successo contro un nekron rende inattive le sue capacità di guarigione rapida e stasi della rinascita per 24 ore. In questo frangente, se il nekron viene ridotto a zero punti ferita o meno, è distrutto per sempre. Una volta colpito il nekron in questo modo, è possibile effettuare normalmente una seconda prova di scacciare (con una penalità di -4 alla prova), e in caso di riuscita un nekron viene regolarmente scacciato.

Abilità: Un nekron ottiene un bonus razziale +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi grazie alla particolare consistenza del suo corpo.

ORRORE DELLE PALUDI

Aberrazione Media (Acqua, Terra)

Dadi Vita: 8d8+24 (60 pf)

Iniziativa: +7

Velocità: 9 m (6 quadrettini), nuotare 6 m

Classe Armatura: 19 (+3 Des, +6 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 16

Attacco base/Lotta: +6/+10

Attacco: Spada lunga +10 in mischia (1d8+4)

Attacco completo: Spada lunga +10/+5 in mischia (1d8+4)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Esalazione accecante

Qualità speciali: Dominatore della palude, guarigione rapida 5

Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +7, Vol +7

Caratteristiche: For 18, Des 16, Cos 16, Int 10, Sag 13, Car 10

Abilità: Ascoltare +6, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +9, Osservare +6

Talenti: Attacco Poderoso, Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei

Ambiente: Paludi temperate

Organizzazione: Solitario o gruppo (2-4)

Grado di Sfida: 7

Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 9-16 DV (Medio); 17-24 (Grande)

Modificatore di livello: -

Dall'acquitribo emerge improvvisamente il busto di una creatura umanoide dalle mani artigliate, composta interamente da fango, radici e muschio. La creatura non possiede gambe, ma un unico tronco che si fonde direttamente con il terreno paludoso. Il suo volto è un'orribile caricatura e nei suoi occhi brilla una luce empia. Brandisce minacciosamente una spada di pietra.

Gli orrori delle paludi sono implacabili calamità che infestano gli acquitrini. Quando una palude viene contaminata dal male, queste creature cominciano a generarsi spontaneamente. Il tipo di contaminazione può variare, ma solitamente un orrore delle paludi nasce nello stesso punto in cui una creatura malvagia è morta annegata.

Questi mostri sono estremamente territoriali e proteggono la palude con grande ferocia: qualsiasi intruso viene trucidato senza pietà. Le azioni efferate degli orrori delle paludi non fanno che intensificare la contaminazione del territorio, provocando la nascita di altri loro simili. Un orrore delle paludi è capace di inseguire la propria preda per giorni, attaccando di sorpresa per poi ritirarsi e tornare a colpire quando questa meno se lo aspetta.

Nonostante si tratti di creature dotate di una certa intelligenza, non possiedono una vera e propria società. Il loro unico legame è un'innaturale crudeltà. Sono in grado di fabbricare rudimentali utensili utilizzando materiali molto semplici. Si tratta di oggetti grezzi ma funzionali, come le spade di pietra che spesso brandiscono in combattimento.

COMBATTIMENTO

L'orrore delle paludi si sposta sempre nelle terre fangose o negli acquitrini, pattugliandoli alla ricerca di intrusi. Una volta scovati, attacca i nemici emergendo all'improvviso. Quando il nemico si rivela troppo forte, l'orrore delle paludi si immerge nel terreno paludoso per guarire e attaccare nuovamente in un momento più propizio.

Esalazione accecante (Str): Una volta ogni 1d4 round, un orrore delle paludi può rilasciare dalle sue fauci un'esalazione di gas nel raggio di 3 metri che provoca accecamento (come per l'incantesimo cecità) alle creature presenti. Il gas svanisce nel round successivo al suo rilascio, ma la cecità per le creature colpite dura per 2 round. Un tiro salvezza sulla Tempra con CD 17 nega l'effetto. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Dominatore della palude (Str): Un orrore delle paludi è in grado di fondersi con il terreno paludososo e muoversi all'interno di esso utilizzando il suo movimento di nuotare. Quando è fuso con il terreno paludososo, l'orrore delle paludi è virtualmente immune a qualsiasi tipo di attacco fisico, ma non può effettuare attacchi a sua volta o utilizzare alcuna capacità, tranne guarigione rapida (vedi sotto). Può fondersi e riemergere dalla palude a volontà con un'azione di round completo. Un incantesimo *trasmutare fango in roccia* costringe l'orrore delle paludi a fuoriuscire dal terreno paludososo e a non rientrarvi per tutta la durata dell'incantesimo.

Guarigione rapida (Str): Per ogni round in cui si trova immerso nel terreno paludososo, un orrore delle paludi guarisce 5 danni.



Orore delle paludi

claudio

PIAGA FUNESTA

Le piaghe funeste sono incarnazioni di forze antiche, malevoli e primordiali, legate agli elementi del mondo naturale e formatesi con l'obiettivo di seminare terrore e distruzione nutrendosi dalla paura dei viventi.

È impossibile capire come le piaghe funeste abbiano avuto origine. Alcuni saggi ipotizzano che si tratti di creature extraplanari che giunsero nel mondo dopo un esilio o una ricerca durata millenni. Altri le ritengono una parte della natura nella sua componente essenziale, più antiche della creazione del mondo così come lo conosciamo, che forse sono rimaste assopite in paziente attesa di scatenare un giorno tutta la loro furia.

La comparsa di una piaga funesta è sempre un evento di portata catastrofica. Queste creature devastano, distorcono e corrompono la terra su cui passano, seminano la morte, la paura e la disperazione ovunque si rechino e, se non vengono fermate in tempo, possono provocare l'estinzione rapida e brutale di intere razze, popolazioni e civiltà.

Il risveglio di una piaga funesta sembra in qualche modo correlato all'intensità della paura che affligge una terra.

Quando il terrore provato dagli abitanti di un regno o di una regione si fa particolarmente intenso, le piaghe funeste si manifestano. Alcune si risvegliano dopo un sonno durato eoni, altre portano a termine l'evoluzione dello stato embrionale e larvale in cui si trovavano, altre ancora giungono sul posto viaggiando oltre gli abissi senza fine del tempo e dello spazio, ma tutte vengono attratte dalla paura come falene dalla luce.

Ognuna delle quattro piaghe funeste descritte di seguito è un esemplare unico del proprio genere. Ciò significa che non è possibile che esistano contemporaneamente due piaghe funeste dello stesso tipo. Tuttavia, una volta che una piaga funesta è stata sconfitta, è possibile che dopo 1d10 anni si ripresenti un'altra piaga funesta del tutto identica alla prima (non necessariamente nello stesso luogo).

Le piaghe funeste sono un sottotipo del tipo aberrazione.

Tratti delle piaghe funeste: Una piaga funesta possiede i seguenti tratti (a meno che non sia indicato altrimenti nella descrizione della creatura).

- Guarigione rapida 20.

- Terrore atavico (Sop): Le piaghe funeste risvegliano un antico terrore nelle loro vittime e ne traggono nutrimento.

Ogni creatura dotata di un punteggio di Saggezza che venga ferita da una piaga funesta rimane scossa per 1d10 round (tiro salvezza sulla Volontà con CD 10 + metà dei Dadi Vita della piaga funesta + modificatore di Carisma della piaga funesta per resistere). Questa capacità agisce anche sulle creature normalmente immuni agli effetti di paura e non può essere rimossa se non da un *desiderio limitato*, un *desiderio* o un *miracolo*.

- Immunità alla metamorfosi, alla pietrificazione e a ogni altro attacco che alteri la forma. Le piaghe funeste non sono soggette al risucchio di caratteristiche, al risucchio di energia, ai danni alle caratteristiche e alla morte da danno massiccio. Sono immuni agli effetti di influenza mentale (effetti di charme, compulsione, allucinazione, trama e morale).

- Anti-individuazione (Sop): Le piaghe funeste hanno la capacità continua di anti-individuazione come per l'omonimo incantesimo (livello dell'incantatore pari ai Dadi Vita della piaga funesta).

- Visione del vero (Mag): Tutte le piaghe funeste sono costantemente dotate della capacità magica *visione del vero*, che consente loro di vedere oltre le illusioni, di scorgere le creature invisibili e di non subire penalità per quegli avversari protetti da *distorsione*, *sfocatura* o altri effetti analoghi.

- Vista cieca 150 metri.

KELSHEVAR

Aberrazione Mastodontica (Piaga funesta, Terra)

Dadi Vita: 36d8+432 (594 pf)

Iniziativa: +5

Velocità: 9 m (6 quadretti), scavare 6 m

Classe Armatura: 33 (-4 taglia, +1 Des, +26 naturale), contatto 7, colto alla sprovvista 32

Attacco base/Lotta: +27/+54

Attacco: Schianto +39 in mischia (3d6+15/19-20)

Attacco completo: 2 schianti +39 in mischia (3d6+15/19-20) e morso +33 in mischia (3d8+7)

Spazio/Portata: 6 m/4,5 m

Attacchi speciali: Terrore atavico CD 32, *campo di spine venefiche*, colpo stordente, danni triplicati contro gli oggetti, spore allucinogene

Qualità speciali: Tratti delle piaghe funeste, manto verde, presenza rinvigorente, resistenza agli incantesimi 35, riduzione del danno 10/epico e tagliente

Tiri salvezza: Temp +24, Rifl +15, Vol +25

Caratteristiche: For 41, Des 13, Cos 35, Int 14, Sag 20, Car 18

Abilità: Ascoltare +25, Cercare +17, Concentrazione +20, Conoscenze (natura) +22, Muoversi Silenziosamente +20, Nascondersi +20, Osservare +25, Sopravvivenza +30 (+32 in ambienti naturali di superficie o seguendo tracce)

Talenti: Arma Focalizzata (schianto), Attacco Naturale Migliorato (schianto), Attacco Naturale Migliorato (morso), Attacco Poderoso, Colpo Terrificante, Critico Migliorato (schianto), Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei, Seguire Tracce, Spezzare Migliorato, Spingere Migliorato

Ambiente: Foreste calde

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 19

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 37-49 DV (Mastodontico); 50 o più DV (Colossale)

Modificatore di livello: -

La foresta prende vita e si scuote in ogni suo singolo ramo e foglia, mentre alcuni rampicanti spinati cominciano ad avvolgere i tronchi coriacei muovendosi come serpenti velenosi. Nell'aria si avvertono delle fragranze primordiali che irretiscono le menti con sensazioni stordenti. La morsa dei vegetali comincia lentamente a stringersi in una vaga sagoma umanoide dall'aspetto terrificante.

Nessuno sa quale sia il vero rifugio di Kelshevar durante il suo periodo di letargo. Non a caso, alcuni esperti sostengono che questa piaga funesta non possieda una vera e propria tana, ma che riesca a mimetizzarsi talmente bene con la vegetazione che la circonda da potersi permettere di riposare in superficie sotto gli occhi di tutti, magari scambiata per una fitta boscaglia di alberi secolari attraversati da piante rampicanti di qualsiasi genere. Qualunque sia la verità, è difficile non accorgersi di questa creatura quando si risveglia: la vegetazione cresce improvvisamente come se fossero passate intere stagioni di pioggia e sole, e comincia a muoversi in ogni direzione, forse secondo gli ordini diretti di Kelshevar. Alcune voci dicono che questa piaga funesta sia in grado di trasformare la vegetazione inerte in fitti rovi acuminati, portatori di un veleno letale in grado di immobilizzare per ore anche il più temprato degli esploratori. Senza contare poi la sua ultraterrena forza fisica, capace di annientare in pochi attimi anche i bastioni più resistenti.

Kelshevar vive immerso nelle foreste più fitte, lontano dalla civiltà e dagli umanoidi che tanto detesta. La sua non è una vita dedicata alla caccia indiscriminata di nuove prede. Al contrario, sembra che manifesti un barlume di rispetto nei confronti di piante e animali che vivono nel suo territorio, e che scateni la sua furia devastatrice solo contro esseri umanoidi o altri mostri che oltraggiano la natura.

Quando il suo istinto di protezione viene innescato, spesso a seguito di incendi sconfinati, catastrofi magiche o altri immensi cataclismi perpetrati nelle sue vicinanze dalle razze civilizzate, Kelshevar si risveglia dal suo sonno e non riesce a placare la sua ira. Il terrore comincia a diffondersi su quei territori già feriti, nella forma di un ammasso di vegetazione velenosa di cui non è possibile stabilire l'inizio e la fine. Le spore ammorbano l'aria e rendono pazze le popolazioni dell'area, che nelle loro allucinazioni decidono spontaneamente di immolarsi a Kelshevar. Per lunghi giorni gli individui che si sono volontariamente infilzati nelle spine si tormentano nell'agonia mentre vengono mordiati da bestie selvagge o grossi parassiti. Le leggende più sinistre raccontano di intere civiltà che si sono lentamente decomposte nel cuore vegetale di Kelshevar.

Combattimento

Kelshevar non ama combattere, non almeno secondo la normale concezione di combattimento. Questa piaga funesta preferisce rimanere mimetizzata con l'ambiente e limitarsi a intralciare i suoi avversari con il suo *campo di spine venefiche* o renderli privi di volontà mediante le sue spore allucinogene, per poi lasciare che siano i predatori naturali a pasteggiare con essi. Solo in un caso Kelshevar decide di scendere in campo: quando parte della foresta in cui abita viene distrutta per far posto a una o più costruzioni artificiali di qualsiasi tipo.

Campo di spine venefiche (Mag): Tre volte al giorno, Kelshevar è in grado di circondare se stesso con un intricato ammasso di rovi in grado di rallentare e indebolire tutti coloro che tentano di attraversarlo. La capacità funziona

allo stesso modo dell'incantesimo *crescita di spine* (18° livello dell'incantatore), eccetto come indicato di seguito. I rovi sono centrati su Kelshevar nel raggio di 36 metri e permangono per una durata di 1 ora. Le spine sono tremendamente letali, e infliggono 3d6 danni perforanti per ogni 1,5 metri di movimento e sono intrise di un potentissimo veleno (contatto, Tempra CD 40, danni iniziali 2d6 Des, danni secondari 2d6 Des; la CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione). Per evitare gli effetti del veleno è necessario superare un tiro salvezza sulla Tempra solo la prima volta in cui si entra nell'area incantata (e nuovamente 1 minuto dopo per evitarne gli effetti secondari); le creature non devono effettuare il tiro salvezza ogni volta in cui vi entrano o per ogni round in cui rimangono all'interno. Kelshevar è immune a questo veleno.

Colpo stordente (Str): Qualsiasi creatura colpita dall'attacco di schianto di Kelshevar deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 43 o essere stordita per 1 round, in aggiunta ai danni normali del colpo. La CD del tiro salvezza è basata sulla Forza. Un avversario stordito non può agire, perde qualsiasi bonus di Destrezza alla CA e subisce una penalità di -2 alla CA. Costrutti, melme, non morti, vegetali, creature incorporee e creature immuni ai colpi critici non possono rimanere storditi.

Danni triplicati contro gli oggetti (Str): Quando Kelshevar compie un attacco completo contro un oggetto o una struttura infligge danni triplicati.

Spore allucinogene (Str): Con un'azione standard, una volta ogni ora Kelshevar può rilasciare una nube di spore in una propagazione di 36 metri che durano per 6 minuti. Tutte le creature all'interno dell'area di effetto devono superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 40 o subire potenti stati

di allucinazione che riproducono gli effetti dell'incantesimo *confusione* per 2d6 round. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Manto verde (Str): Grazie alla spessa corteccia di cui è rivestito e alle numerose piante che sono avvolte attorno ad esso, Kelshevar gode di una speciale protezione contro alcuni attacchi proprio come se anch'esso fosse un gigantesco vegetale. La piaga funesta ottiene un bonus razziale di +4 ai tiri salvezza contro veleno, effetti del sonno, paralisi e stordimento. Inoltre quando Kelshevar subisce un colpo critico o un attacco furtivo c'è una probabilità del 50% che i danni extra vengano negati e che il danno venga invece tirato normalmente.

Presenza rinvigorente (Sop): La presenza di Kelshevar in un'area modifica pesantemente la geografia dell'ambiente circostante. Entro 270 metri dalla presenza della piaga funesta la normale vegetazione (prati, rovi, cespugli, rampicanti, cardi, alberi, viti) cresce fino a diventare fitta e rigogliosa, formando un intrico di vegetazione attraverso il quale è necessario farsi strada a forza. Chiunque si trovi entro l'area di effetto subisce gli effetti di un incantesimo *intralciare* (18° livello dell'incantatore). È possibile effettuare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 32 per negarne l'effetto, che termina non appena ci si allontana dall'area. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Abilità: Kelshevar ottiene un bonus razziale di +20 alle prove di Nascondersi in aree boschive.



Kelshevar

MEMNORTH

Aberrazione Colossale (Piaga funesta, Terra)

Dadi Vita: 44d8+704 (902 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 12 m (8 quadretti), scavare 9 m

Classe Armatura: 43 (-8 taglia, -1 Des, +42 naturale), contatto 1, colto alla sprovvista 43

Attacco base/Lotta: +33/+67

Attacco: Morso +44 in mischia (6d6+18/19-20 più 3d6 acido)

Attacco completo: Morso +44 in mischia (6d6+18/19-20 più 3d6 acido) e 2 schianti +39 in mischia (3d8+9/19-20 più 3d6 acido)

Spazio/Portata: 9 m/6 m

Attacchi speciali: Terrore atavico CD 35, acido, *imprigionare*, raggio corrosivo

Qualità speciali: Tratti delle piaghe funeste, immunità all'acido, immunità al veleno, maestro delle rocce, presenza oscuratrice, resistenza agli incantesimi 35, riduzione del danno 15/epico

Tiri salvezza: Temp +32, Rifl +15, Vol +27

Caratteristiche: For 47, Des 8, Cos 42, Int 14, Sag 16, Car 16

Abilità: Artigianato (lavori in muratura) +22, Ascoltare +25, Cercare +22, Concentrazione +32, Conoscenze (dungeon) +22, Conoscenze (natura) +4, Diplomazia +5, Osservare +25, Percepire Intenzioni +23, Sapienza Magica +22, Scalare +29, Sopravvivenza +20 (+22 sottoterra)

Talenti: Arma Focalizzata (morso), Arma Focalizzata (schianto), Attacco Naturale Migliorato (morso), Attacco Naturale Migliorato (schianto), Attacco Poderoso, Capacità Focalizzata (acido), Critico Migliorato (morso), Critico Migliorato (schianto), Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei, Riflessi in Combattimento, Spezzare Migliorato, Tempra Possente

Ambiente: Sotterranei

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 20

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 45 o più DV (Colossale)

Modificatore di livello: -

Questa gigantesca creatura dalla forma umanoide è dotata di arti possenti che le permettono di farsi strada con facilità attraverso i corridoi di roccia, mentre tutto il suo corpo sembra percorso da rivoli di sostanze corrosive. Il collo è proteso in avanti, facendo sporgere la schiena ricurva e cinta di appuntite escrescenze rocciose. L'unica fonte di luce nelle vicinanze è quella rosso cremisi dei suoi occhi che guardano in basso in cerca di prede.

Per milioni di anni le acque acide corrodonno la roccia, con uno stillicidio lento ma inesorabile, fino a formare complessi di caverne e grotte che si estendono per centinaia di chilometri nel sottosuolo, come immani ventri aperti sotto

l'ignara superficie del mondo. Questo è il territorio di Memnoth, la personalizzazione del



Illustrazione di Alberto Dal Lago

Memnoth

sottosuolo, che percorre le vuote e tortuose vie sotterranee e ne scava altre a suo piacimento, distruggendo qualunque debole creatura di carne osi invadere quello che ritiene il suo esclusivo giardino privato.

Memnoth considera l'atavico terrore per gli spazi chiusi e l'oscurità profonda come la prova tangibile della superiorità della roccia rispetto alla debolezza degli esseri viventi. Per questa piaga funesta, le creature della superficie e le loro opere non sono altro che parassiti che infestano il guscio esterno della terra e devono prendere coscienza della propria inferiorità. Per far maturare in loro questa consapevolezza e al contempo preservare il suo giardino, Memnoth terrorizza e distrugge fino all'ultimo intruso della sua casa sotterranea. L'apertura di una miniera o una spedizione di avventurieri nelle caverne sono degli insulti che Memnoth non perdonerà, scatenando la sua furia con una violenza inaudita.

Le caverne infestate da Memnoth sono sempre innaturalmente grandi e profonde, dei baratri di oscurità che sembrano estendersi all'infinito verso il centro della terra, pervasi da un'aura di terrore ignoto e disseminati di concrezioni rocciose plasmate in forme aliene. Le orribili secrezioni acide della piaga funesta non fanno che aumentare la claustrofobia e la sensazione di oppressione dei milioni di tonnellate di roccia sospesi sulle fragili teste degli intrusi.

Combattimento

Memnoth si diverte a giocare con gli intrusi che penetrano nel suo territorio come il gatto con il topo. Infatti, grazie alla sua innata capacità di modellare la roccia, la piaga funesta può trasformare in un labirinto i corridoi attraversati dalle sue prede, murando porte esistenti o creando dal nulla intricati cunicoli. Quando poi ritiene che le sue vittime si siano spinte troppo avanti nei sotterranei che compongono il suo dominio si manifesta davanti ad essi, facendosi annunciare dall'odore acre delle secrezioni acide che gocciolano dal suo corpo. La sua tattica consiste solitamente nell'imprigionare sottoterra gli incantatori per poi dilettarsi con i combattenti del gruppo lasciando che sia il suo stesso acido a ucciderli lentamente.

Acido (Str): L'acido prodotto da Memnoth aggiunge 3d6 danni da acido ad ognuno dei suoi attacchi in mischia. Con un colpo critico riuscito, questa esplosione acida infligge 6d10 danni da acido.

Raggio corrosivo (Sop): Una volta ogni 1d4 round, con un'azione standard, Memnoth può emettere dalle fauci una linea di acido altamente corrosivo lunga 42 metri che infligge 10d6 danni da acido, o danni dimezzati se viene effettuato con successo un tiro salvezza sui Riflessi con CD 48. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Imprigionare (Mag): Tre volte al giorno Memnoth è in grado di lanciare *imprigionare* (22° livello dell'incantatore). La CD del tiro salvezza sulla Volontà è 22 ed è basata sul Carisma.

Maestro delle rocce (Str): Grazie agli acidi corrosivi che circolano nel suo corpo, Memnoth può modellare le pareti di pietra della sua abitazione con estrema facilità. Questa capacità è identica all'incantesimo *scolpire pietra* (22° livello dell'incantatore), e la piaga funesta può servirsi a volontà.

Presenza oscuratrice (Sop): La presenza di Memnoth irradia una cappa di oscurità spessa e pesante, la quintes-

senza stessa delle tenebre che pervadono i labirinti sotterranei. Nel raggio di 270 metri attorno alla piaga funesta l'oscurità è sempre assoluta, e qualunque fonte di luce è efficace per un raggio pari alla metà del normale. Anche la scurovista si estende per una distanza dimezzata rispetto al normale. Persino alcuni incantesimi come *freccia acida* o *muro di pietra* vengono ostacolati, come se la piaga funesta fosse in grado di governare alla perfezione questi elementi. Per lanciare tutti gli incantesimi che possiedano i descrittori "acido" o "terra" all'interno dell'area, occorre effettuare con successo una prova contro la resistenza agli incantesimi di Memnoth. Le piante che necessitano di luce per sopravvivere muoiono rapidamente, e gli animali percepiscono la presenza di qualcosa di terribile e cercano di allontanarsi il più in fretta possibile.

RAKHUST

Aberrazione Colossale (Acqua, Piaga funesta)

Dadi Vita: 40d8+360 (540 pf)

Iniziativa: +18

Velocità: 12 m (8 quadretti), nuotare 27 m

Classe Armatura: 34 (-8 taglia, +14 Des, +18 naturale), contatto 16, colto alla sprovvista 20

Attacco base/Lotta: +30/+58

Attacco: Morso +35 in mischia (6d6+12/19-20)

Attacco completo: Morso +35 in mischia (6d6+12/19-20) e 6 artigli +33 in mischia (3d8+6/18-20/x3) e 6 tentacoli +32 in mischia (2d8+6)

Spazio/Portata: 9 m/9 m

Attacchi speciali: Terrore atavico CD 34, afferrare migliorato, critico aumentato, gorgo colossale, inghiottire, ingombro degli arti, ondata dal profondo, stritolare

Qualità speciali: Tratti delle piaghe funeste, presenza abissale, propulsione, resistenza agli incantesimi 35, riduzione del danno 10/epico

Tiri salvezza: Temp +24, Rifl +27, Vol +27

Caratteristiche: For 35, Des 38, Cos 29, Int 12, Sag 16, Car 18

Abilità: Ascoltare +23, Cercare +16, Concentrazione +20, Nuotare +30, Osservare +23, Percepire Intenzioni +23, Sapienza Magica +18, Scalare +20

Talenti: Arma Focalizzata (artiglio), Arma Focalizzata (morso), Attacco Naturale Migliorato (artiglio), Attacco Naturale Migliorato (morso), Attacco Poderoso, Critico Migliorato (morso), Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Multiattacco, Riflessi in Combattimento, Spezzare Migliorato, Tempra Possente, Volontà di Ferro

Ambiente: Qualsiasi acquatico

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 20

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 41 o più DV (Colossale)

Modificatore di livello: -

Questa gigantesca creatura sembra un incrocio abominevole di molteplici creature marine. L'estremità inferiore del suo corpo è dotata di sei possenti tentacoli simili a quelli di una piovra, mentre il segmento superiore è rivestito di uno spesso carapace incrostato di coralli. Dal torso si estroflettono numerose zampe filiformi che terminano con letali artigli, mentre la testa simile a quella di un grosso gambero mostra due filiere di denti e occhi neri come la pece.

Rakhust compare all'improvviso dopo lunghi periodi di inattività trascorsi rimanendosene nascosto nelle profondità marine, preannunciato sempre da tempeste oceaniche di inaudita violenza, generate dalla sua capacità di influenzare il tempo atmosferico. Nei villaggi costieri più isolati, dove le tradizioni sono dure a morire, i pescatori e i saggi offrono doni e innalzano preghiere periodiche al signore degli abissi. Non è facile dimenticare un attacco da parte di questa piaga funesta, poiché le navi che hanno la sfortuna di incrociarla raramente tornano nei porti. Già nei tempi passati, i superstiti degli attacchi di Rakhust hanno testimoniato dell'orrore indicibile che ha scoperchiato e affondato i loro vascelli in pochi attimi, facendoli sprofondare dentro gorghe colossali fino al buio reame degli abissi marini.

I veri obiettivi di Rakhust sono pressoché sconosciuti. Alcuni lo identificano come il leggendario custode dei segreti abissali e dei tesori che nel corso dei secoli si sono depositati sui fondali marini, mentre per la maggior parte dei navigatori non è altro che un efferato predatore, in grado di manifestare la

sua netta superiorità non solo grazie alla competenza nel combattimento ma anche per l'inquietante capacità di manipolare il flusso delle acque. Per chi vive sulle coste o le isole battute dalla incursioni di questa piaga, Rakhust è l'indiscusso signore dei profondità oceaniche.

Combattimento

Rakhust preferisce non giungere mai troppo vicino alla superficie prima di avere indebolito a dovere i suoi avversari. Infatti, coloro che riescono a sopravvivere alla pioggia incessante e al mare perennemente burrascoso devono fare i conti con le misteriose capacità di manipolazione dell'acqua della piaga funesta, che attira i nemici in profondità mediante il *gorgo colossale* o li tempesta di devastanti getti d'acqua in grado di capovolgere persino le navi più grandi. Quando poi le vittime sono vicine alla morte, o quando gli avversari sono anch'essi abitanti delle acque, Rakhust sfoggia la sua estrema abilità nel combattimento in mischia, lacerando i nemici con gli artigli affilatissimi o stritolandoli con i possenti tentacoli prima di divorarli con gusto.

Afferrare migliorato (Str): Per utilizzare questa capacità, Rakhust deve colpire con un attacco con il morso o con i tentacoli. Può quindi tentare di iniziare una lotta con un'azione gratuita, senza provocare attacchi di opportunità. Se vince la prova di lotta, riesce a trattenere l'avversario e può tentare di inghiottirlo o stritolarlo nel round successivo.

Critico aumentato (Str): Gli artigli di Rakhust minacciano un colpo critico con un tiro per colpire naturale di 18-20, infliggendo danni triplicati se il colpo critico va a segno.



Rakhust

Gorgo colossale (Mag): Tre volte al giorno, se Rakhust si trova ad almeno 18 metri di profondità, è in grado di evocare nella zona di mare direttamente sopra di lui un devastante vortice di acqua che ruota e risucchia ogni cosa verso il centro. Il gorgo si forma in 2d6 round, dura per 1d10 minuti e coinvolge un'area larga 30 metri e profonda 18 metri. Le creature nell'acqua o gli oggetti entro 54 metri dall'area del vortice devono effettuare con successo un tiro salvezza sui Riflessi con CD 39 ogni round per riuscire a muoversi, o essere trasportati dalla corrente muovendosi di 18 metri verso il vortice e subendo 3d6 danni. Un personaggio che possiede gradi in Nuotare o, se si trova a dirigere una nave, in Professione (marinaio) può effettuare una prova di questa abilità al posto del tiro salvezza sui Riflessi (la CD rimane la stessa). La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione. Una volta all'interno del vortice, le creature e gli oggetti vi rimangono intrappolati per 2d6 round, subendo 6d6 danni ogni round. Le creature e gli oggetti di taglia Grande o inferiore vengono poi scagliati fuori dal fondo del vortice, mentre quelli di taglia superiore vengono espulsi dalla cima.

Inghiottire (Str): Rakhust può provare a inghiottire un avversario afferrato di taglia Enorme o inferiore se effettua con successo una prova di lotta. Una volta dentro, l'avversario subisce 2d8+8 danni da schiacciamento più 2d8+6 danni da acido per round a causa dei succhi gastrici di Rakhust. Una creatura inghiottita può aprirsi una via di fuga utilizzando un'arma tagliente o perforante leggera che riesca ad infliggere 60 danni allo stomaco della piaga funesta (CA 24). Una volta che la creatura è uscita, il buco si richiude immediatamente a causa delle contrazioni muscolari del mostro; una nuova vittima dovrebbe comunque aprirsi la strada attraverso lo stomaco della piaga funesta. Le interiora di Rakhust possono contenere 2 creature Enormi, 8 Grandi, 32 Medie, 128 Piccole o 512 Minuscole o di taglia inferiore.

Ingombro degli arti (Str): A causa della conformazione del suo corpo, Rakhust non può attaccare con i tentacoli un avversario di taglia Enorme o inferiore che ha già colpito con gli artigli o con il morso, e viceversa. Può attaccare con 2 tentacoli un avversario di taglia Mastodontica e con 6 tentacoli uno di taglia Colossale che ha già colpito con gli artigli o con il morso. Allo stesso modo, può attaccare con 2 artigli un avversario di taglia Mastodontica e con 6 artigli e il morso un avversario di taglia Colossale che ha già colpito con i tentacoli.

Ondata dal profondo (Sop): Grazie alla sua capacità di manipolazione dell'acqua, se Rakhust si trova ad almeno 30 metri di profondità è in grado di scatenare verso la superficie un getto d'acqua di immane potenza capace di disorientare anche il più esperto dei marinai. L'ondata dal profondo fa esplodere improvvisamente l'acqua in superficie in un'area di 6 metri di diametro e 15 metri di altezza. Ogni creatura o oggetto nell'area subisce 5d8 danni (Riflessi CD 34 dimezza), e deve poi effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 39 o essere allontanata di 9 metri dal centro dell'esplosione. Se in quest'area è presente una nave o una barca, il capitano deve effettuare con successo una prova di Professione (marinaio) con CD 39 per evitare il capovolgimento dell'imbarcazione a causa della tremenda potenza dell'ondata. 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. La CD dei tiri salvezza e delle prove è basata sulla Costituzione.

Stritolare (Str): Rakhust infligge danni automatici con il tentacolo con una prova di lotta effettuata con successo.

Presenza abissale (Sop): La presenza di Rakhust in un'area modifica la geografia e il tempo atmosferico in maniera devastante. Entro 270 metri attorno alla piaga funesta il cielo è sempre coperto di nuvole grigie portatrici di una pioggia ininterrotta, e il mare è perennemente in tempesta. Persino gli incantesimi che agiscono sull'acqua come *controllare acqua* o *controllare tempo atmosferico* vengono ostacolati, come se la piaga funesta fosse in grado di governare ogni elemento liquido nella zona (per lanciare questo tipo di incantesimi all'interno dell'area, occorre effettuare con successo una prova contro la resistenza agli incantesimi di Rakhust). Le alghe e le piante acquatiche vengono brutalmente strappate dalle loro radici, le creature degli abissi vengono trascinate in superficie, e gli animali percepiscono la presenza di qualcosa di terribile e cercano di allontanarsi più in fretta possibile.

Propulsione (Str): Una volta per round Rakhust può schizzare indietro con un'azione di round completo alla velocità di 90 metri. Deve muoversi in linea retta e non provoca attacchi di opportunità durante la propulsione.

XIRTHAK

Aberrazione Mastodontica (Freddo, Piaga funesta)

Dadi Vita: 37d8+555 (721 pf)

Iniziativa: +6

Velocità: 12 m (9 quadretti), scavare 9 m

Classe Armatura: 36 (-4 taglia, +2 Des, +28 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 34

Attacco base/Lotta: +27/+53

Attacco: Schianto +38 in mischia (3d6+14/19-20 più 2d6 freddo)

Attacco completo: 2 schianti +38 in mischia (3d6+14/19-20 più 2d6 freddo) e 2 corna +35 in mischia (2d8+7 più 2d6 freddo) e morso +35 mischia (2d8+7 più 2d6 freddo)

Spazio/Portata: 6 m/6 m

Attacchi speciali: Terrore atavico CD 32, cristallizzazione, freddo, tempesta di ghiaccio, valanga distruttiva

Qualità speciali: Tratti delle piaghe funeste, immunità al freddo, immergersi nella neve, presenza assiderante, riduzione del danno 10/epico, resistenza agli incantesimi 35, vulnerabilità al fuoco

Tiri salvezza: Temp +27, Rifl +16, Vol +22

Caratteristiche: For 39, Des 14, Cos 40, Int 13, Sag 15, Car 19

Abilità: Ascoltare +20, Cercare +15, Concentrazione +25, Intimidire +21, Muoversi Silenziosamente +10, Nascondersi +10, Osservare +20, Sapienza Magica +10, Scalare +20

Talenti: Arma Focalizzata (schianto), Attacco Naturale Migliorato (schianto), Attacco Poderoso, Capacità Magica Rapida (tempesta di ghiaccio), Colpo Terrificante, Critico Migliorato (schianto), Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Multiattacco, Riflessi in Combattimento, Riflessi Fulminei, Spingere Migliorato

Ambiente: Montagne fredde

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 19

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale malvagio

Avanzamento: 38-50 DV (Mastodontico); 51 o più DV (Colossale)

Modificatore di livello: -



Un'enorme creatura fuoriesce per metà dal ghiacciaio perenne dove era abilmente nascosta, affondando due muscolosi arti nella neve per bilanciare il suo incredibile peso. Il corpo è ricoperto da un fitto strato di peluria grigiastra, resa bianca e scintillante laddove il ghiaccio si è cristallizzato. La testa enorme è sormontata da due corna possenti e ricurve, e due occhi carichi d'odio sovrastano una serie di zanne brillanti quanto affilate.

Nei villaggi di montagna si narrano a bassa voce le leggende spaventose su Xirthak, la piaga funesta dei ghiacci. Quando un ululato di vento si solleva dai picchi innevati, tutti temono che la creatura potrebbe essersi risvegliata dal suo torpore, per portare nuovamente distruzione in tutto quello che ritiene il suo regno.

Xirthak solitamente resta ibernato nei ghiacciai eterni delle più alte vette o sotto le distese artiche per centinaia di anni. Al suo risveglio il clima circostante si raffredda in pochi attimi, e tormento di neve, frane e altri cataclismi diventano visibilmente più frequenti. La piaga funesta si mantiene sempre per metà immersa nel suo elemento naturale, anche se nessuno può dirsi certo del perché lo faccia. Non è possibile sapere con esattezza neanche quali siano le sue reali fattezze dalla vita in giù, ma si dice che Xirthak sia dotato di una lunga coda serpentiforme, che utilizza con abilità per spaccare i ghiacciai e provocare gigantesche

Xirthak

valanghe. Si dice anche che questa creatura abbia la misteriosa capacità di fondersi con il ghiaccio, e che oltre a manipolare a piacimento questo freddo elemento possa persino tramutare in fragili statue di ghiaccio coloro che hanno la sfortuna di trovarsi sul suo cammino.

Al contrario di molte altre piaghe funeste, Xirthak non brama la distruzione e l'estinzione di ogni essere inferiore, ma si limita a esercitare la propria supremazia sui ghiacciai eterni che popola, manifestando il proprio potere devastante solo contro gli invasori del suo territorio, per riconfermare a ogni suo risveglio che tutto ciò che è ricoperto di neve sia unicamente di sua proprietà. Dopo un accurato controllo dei suoi possedimenti, Xirthak torna a dormire misteriosamente come appare, lasciando dietro di sé spaventose leggende e un'aura di terrore permanente.

Combattimento

Xirthak non permette agli intrusi che penetrano nelle sue lande di allontanarsi così come sono giunti. La piaga funesta è solita attendere le proprie vittime fusa nella neve, per poi colpirle con i suoi potentissimi colpi e il suo morso in grado di trasformare chiunque in una statua inerte di ghiaccio. Anche nel caso in cui gli avversari fossero in netta superiorità numerica, Xirthak riuscirebbe comunque a proteggersi abilmente grazie al controllo sul suo elemento naturale in grado di colpire chiunque anche a grande distanza, scatenando terribili valanghe ed evocando cruenta tempesta di ghiaccio in grado di rallentare e indebolire pesantemente le difese nemiche.

Cristallizzazione (Sop): Le zanne scintillanti di Xirthak sono in grado di congelare le membra dei suoi nemici con estrema facilità. Quando Xirthak mette a segno un colpo critico con il morso, la creatura colpita deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 32 per non cristallizzarsi. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma. Questa capacità è identica all'incantesimo *carne in pietra*, con la differenza che la vittima si trasforma con il proprio equipaggiamento in una statua di ghiaccio. Un incantesimo *pietra in carne* può riportare la vittima allo stato normale,

mentre se la statua subisce un totale di 20 danni da fuoco si scioglie e la vittima cristallizzata muore sul colpo.

Freddo (Str): Il corpo di Xirthak genera un freddo intenso, che infligge 2d6 danni extra da freddo quando la piaga funesta colpisce l'avversario con un qualsiasi attacco. Le creature che attaccano Xirthak senz'armi o con armi naturali subiscono danni da freddo ogni volta che i loro attacchi vanno a segno.

Tempesta di ghiaccio (Mag): A volontà Xirthak è in grado di lanciare *tempesta di ghiaccio* (18° livello dell'incantatore).

Valanga distruttiva (Sop): Agendo sullo strato di ghiaccio del terreno nel quale è sepolta e ben radicata la parte inferiore del suo corpo, tre volte al giorno Xirthak può generare un'onda d'urto in grado di smuovere la neve attorno ad esso per dirigerla violentemente contro i suoi avversari. La valanga è una propagazione circolare centrata sulla piaga funesta con effetti differenti a seconda della vicinanza con essa. Le creature entro 18 metri dal centro della valanga subiscono 10d6 danni da freddo e 10d6 danni contundenti, mentre le creature tra i 18 metri e i 36 metri subiscono solo 5d6 danni da freddo e 5d6 danni contundenti. Inoltre tutte le creature nel raggio di azione di taglia Grande o inferiore vengono sepolte (vedi sotto). Chiunque viene colpito può dimezzare il danno ed evitare di essere sepolto effettuando un tiro salvezza sui Riflessi con CD 43. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

I personaggi sepolti si muovono a un terzo del loro normale movimento e subiscono 1d6 danni non letali per minuto. Per riemergere dalla neve un personaggio deve effettuare una prova di Destrezza con CD 18, mentre se un personaggio sepolto perde i sensi, deve superare una prova di Costituzione con CD 15, altrimenti subirà 1d6 danni non letali ad ogni minuto, finché non viene liberato o non muore.

Immersersi nella neve (Sop): Xirthak è in grado di immergersi con estrema rapidità il proprio corpo sotto la superficie, per cogliere di sorpresa i suoi avversari. Questa capacità è identica all'incantesimo *fondersi nella pietra*, con l'eccezione che Xirthak può inabissarsi unicamente in terreni formati prevalentemente da neve o ghiaccio e può continuare a muoversi a patto che rimanga in contatto con la superficie del terreno con cui si è fuso. Xirthak può rimanere fuso con il terreno per un numero illimitato di round al giorno.

Presenza assiderante (Sop): La presenza di Xirthak in un'area modifica la geografia e il clima in maniera devastante. Entro 270 metri attorno alla piaga funesta la temperatura si irrigidisce e diminuisce vertiginosamente, non salendo mai al di sopra dei -17 gradi centigradi. Bufere e tempeste di neve si fanno sempre più frequenti e pericolose, e il terreno viene interamente coperto dal nevischio, quando non addirittura interamente ghiacciato. Una creatura può camminare all'interno dell'area o attraversarla soltanto a metà della velocità normale con una prova di Equilibrio con CD 10. Se fallisce, non può più muoversi in quel round, e se fallisce di 5 o più cade a terra (vedi la descrizione dell'abilità "Equilibrio" sul MdG per i dettagli). Le piante che non riescono a sopravvivere a tali temperature divengono scheletri ghiacciati privi di vita, mentre gli animali muoiono assiderati se non riescono ad allontanarsi in tempo, e i loro corpi ibernati vengono inghiottiti dalla neve e dal ghiaccio.

PIROSPETTO

Non morto Medio (Fuoco, Incorporeo)

Dadi Vita: 4d12 (26 pf)

Iniziativa: +8

Velocità: Volare 12 m (perfetta) (8 quadretti)

Classe Armatura: 16 (+4 Des, +2 deviazione), contatto 16, colto alla sprovvista 12

Attacco base/Lotta: +2/-

Attacco: Tocco incorporeo +7 in mischia (1d6 fuoco e risucchio 1d3 di Cos) o getto fiammeggiante +6 contatto a distanza (2d6 fuoco)

Attacco completo: Tocco incorporeo +7 in mischia (1d6 fuoco e risucchio 1d3 di Cos) o getto fiammeggiante +6 contatto a distanza (2d6 fuoco)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Autocombustione

Qualità speciali: Immunità al fuoco, scurovizione 18 m, transizione eterea, tratti degli incorporei, tratti dei non morti, vulnerabilità al freddo

Tiri salvezza: Temp +1, Rifl +5, Vol +6

Caratteristiche: For -, Des 19, Cos -, Int 10, Sag 14, Car 15

Abilità: Ascoltare +9, Cercare +7, Osservare +9, Sopravvivenza +9

Talenti: Arma Focalizzata (tocco incorporeo), Iniziativa Migliorata

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 4

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 5-12 DV (Medio)

Modificatore di livello: -

Una creatura dalle sembianze vagamente demoniache si manifesta tra le vampe di un enorme fuoco. Le fiamme sembrano animarsi in modo innaturale, per eseguire la volontà della creatura che vi si trova avvolta.

Un pirospettro è una creatura che dimora sul Piano Etereo e che vaga alla disperata ricerca di calore proveniente da grossi fuochi presenti sul Piano Materiale. Ha l'aspetto di una figura traslucida simile a quella di uno spettro con tratti vagamente demoniaci, invisibile fino a quando non si manifesta nella sua forma all'interno di un grosso fuoco.

I fuochi più piccoli, come quelli delle torce, non sono sufficienti ad attrarre un pirospettro. Al contrario, i fuochi da campo sono di dimensioni più che sufficienti per scatenare gli attacchi di questo mostro. Molti gruppi di avventurieri sono stati sterminati da un pirospettro che è comparso improvvisamente all'interno del loro accampamento quando l'attenzione delle guardie era rivolta all'esterno. Non vi è gioia più grande per un pirospettro che banchettare con le ceneri ancora fumanti degli avversari appena sconfitti.

COMBATTIMENTO

Un pirospettro generalmente utilizza eventuali fuochi da campo per manifestarsi di sorpresa. Nel caso di avversari che lo infastidiscano a distanza, tenta di colpirli lanciando le proprie fiamme. Se lo scontro dovesse rendersi pericoloso, il pirospettro non esiterà a fuggire nel Piano Etereo.

Autocombustione (Sop): Non appena un pirospettro si manifesta all'interno di una fonte di fuoco sufficientemente grossa per ospitarlo (almeno delle dimensioni di un fuoco da campo), è in grado di colpire i suoi avversari innescando un processo di autocombustione, che gli fornisce anche la possibilità di danneggiare con il tocco gli avversari e coloro che tentano di colpirlo in corpo a corpo. Nel momento in cui il pirospettro attiva la sua autocombustione, infligge immediatamente 4d6 danni da fuoco (1d6 per ogni DV del mostro, massimo 10d6) a tutte le creature in un raggio di 6 metri. Un tiro salvezza sui Riflessi con CD 14 dimezza i danni (la CD del tiro salvezza è basata sul Carisma). Le fiamme continuano ad avvolgere il pirospettro anche se quest'ultimo si sposta dal fuoco (la fonte di fuoco continua a bruciare normalmente).

Getto fiammeggiante (Str): Un pirospettro è in grado di usare il fuoco che lo avvolge per colpire gli avversari distanti con un attacco di contatto a distanza che infligge 2d6 danni da fuoco con un incremento di gittata di 3 metri.

Risucchio di Costituzione (Sop): Un pirospettro infligge 1d3 punti di risucchio di Costituzione ogni volta che colpisce con il suo attacco di contatto incorporeo. Per ogni colpo messo a segno, il pirospettro ottiene 5 punti ferita temporanei.

Transizione eterea (Sop): Un pirospettro può spostarsi dal Piano Etereo a quello Materiale con un'azione di round completo, ed è in grado di farlo solamente all'interno di fuochi sufficientemente grandi da ospitarlo. Nel caso si allontani dalla fonte di fuoco originaria, le fiamme che lo avvolgono non sono sufficienti per attivare la transizione eterea. Per il resto questa capacità è a tutti gli effetti identica all'incantesimo *transizione eterea* (4° livello dell'incantatore).



Pirospettro

PREDATORE DELLE TENEBRE

Non morto Medio

Dadi Vita: 9d12 (58 pf)

Iniziativa: +9

Velocità: 12 m (8 quadrettini)

Classe Armatura: 19 (+5 Des, +4 naturale), contatto 15, colto alla sprovvista 14

Attacco base/Lotta: +4/+4

Attacco: Schianto +9 in mischia (1d4) o morso +9 in mischia (1d6 più 1d2 risucchio di Costituzione)

Attacco completo: Schianto +9 in mischia (1d4) o morso +9 in mischia (1d6 più 1d2 risucchio di Costituzione)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Escrescenze contaminanti, rubare il respiro

Qualità speciali: Cecità alla luce, scurovista 18 m, transizione oscura, tratti dei non morti

Tiri salvezza: Temp +3, Rifil +8, Vol +8

Caratteristiche: For 11, Des 21, Cos -, Int 12, Sag 14, Car 14

Abilità: Ascoltare +11, Cercare +5, Muoversi Silenziosamente +15, Nascondersi +15, Osservare +11, Saltare +9, Scalare +9

Talenti: Arma Accurata, Capacità Focalizzata (rubare il respiro), Iniziativa Migliorata, Schivare

Ambiente: Sotterranei

Organizzazione: Solitario o banda (2-4)

Grado di Sfida: 7

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 10-18 DV (Medio); 19-36 DV (Grande)

Modificatore di livello: -

Questa creatura appare come un orrido umanoide dalla pelle callosa grigio-bluastra, con sgradevoli incrostazioni marroni intorno ai lobi della testa e sugli arti. La bocca è disarticolata e priva di mandibola, ma l'arcata superiore presenta una dentatura sporca e affilata. All'interno degli incavi oculari, seminascosti dalla fronte grinzosa, si intravedono due occhi rossi e carichi di odio.

Nelle spelonche degli abissi di roccia, nel cuore delle montagne dove la luce non è mai arrivata, negli angusti recessi dei sotterranei perduti, l'oscurità può alterare per sempre gli esseri che vi sono morti. Le tenebre si mischiano con l'ultimo soffio vitale di questi sventurati, generando una creatura che non è più di semplice carne.

Nell'aspetto, i predatori delle tenebre conservano ben poco delle spoglie originali. Priva completamente di peli e capelli, la loro epidermide callosa è sfumata dal grigio al blu, con punte di indaco e verde ruggine. L'anatomia generale rimane umanoide, ma le mani

hanno soltanto quattro dita e la mandibola è assente. Non indossano alcun vestiario.

È comunque molto raro scorgere un predatore delle tenebre per intero. Amano nascondersi dove la luce non riesce a raggiungerli, e grazie alla loro capacità di rendersi eterei riescono a ghermire le vittime da posti altrimenti inaccessibili, come una parete quasi verticale o il soffitto. Piombano sulla preda ignara con un'agilità fuori dal comune, per rubarle fino all'ultimo alito di vita. I predatori delle tenebre non hanno altro scopo oltre a quello di alimentare l'oscurità stessa, e per fare ciò depredano instancabilmente gli ambienti sotterranei.

Un predatore delle tenebre conserva sfuggenti memorie della sua vita precedente e può parlare il Comune (o altri linguaggi umanoidi).

COMBATTIMENTO

Un predatore delle tenebre si muove sfruttando gli angoli bui senza emettere il minimo suono, utilizzando la transizione oscura di cui è dotato per cogliere di sorpresa anche il più esperto degli avventurieri. Una volta scelta la propria vittima, cala alle sue spalle riempiendo l'aria di sostanze irrespirabili e tenta subito di azzannarla per rubarle il respiro. Qualora il predatore delle tenebre si trovasse improvvisamente esposto a una luce intollerabile, sarebbe costretto a tornare nel Piano Etereo per sfuggire alle condizioni sfavorevoli in cui si trova, per poi rientrare nelle ombre e proseguire il suo attacco. Un predatore delle tenebre combatte esclusivamente per uccidere chiunque si trovi nei paraggi della sua dimora, ma non disdegna la fuga se si trova in una situazione potenzialmente letale.

Escrescenze contaminanti (Sop): Un predatore delle tenebre, ogni volta che combatte, secerne dalle escrescenze della sua pelle una sostanza che contamina l'aria circostante rendendola tossica e venefica. Qualsiasi creatura vivente entro 6 metri dal predatore delle tenebre deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 16 ogni round. Coloro che falliscono il tiro salvezza non hanno aria da respirare e devono trattenere il respiro (vedi "Soffocamento" nella GDM). La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Rubare il respiro (Sop): Le creature viventi colpite dal morso di un predatore delle tenebre devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 18 o subire il risucchio di 1d2 punti di Costituzione. Quando

Predatore delle tenebre



un predatore delle tenebre risucchia la Costituzione di una vittima guadagna 5 punti ferita temporanei. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Se la creatura bersaglio sta trattenendo il respiro a causa delle escrescenze contaminanti e fallisce il tiro salvezza, il numero di round di aria a disposizione è ridotto di 2 per ogni punto di Costituzione risucchiato. Se questo effetto esaurisce il fiato della vittima, questa deve effettuare con successo delle prove di Costituzione o cominciare a soffocare (vedi "Soffocamento" nella GDM).

Cecità alla luce (Str): L'inaspettata esposizione a una luce intensa (come la luce del sole o l'incantesimo *luce diurna*) acceca il predatore delle tenebre per 1 round. Il predatore delle tenebre rimane accecato fintantoché rimane nell'area illuminata.

Transizione oscura (Sop): Il predatore delle tenebre può spostarsi dal Piano Etero al Piano Materiale con un'azione gratuita, e tornare indietro con un'azione di movimento (o durante un'azione di movimento). Questa capacità è a tutti gli effetti identica all'incantesimo *transizione eterea* (15° livello di incantatore), ma il predatore delle tenebre può fare ritorno nel Piano Materiale solo in zone prive di luce.

PRIGIONIERO DEL TORMENTO

Non morto Medio

Dadi Vita: 8d12 (52 pf)

Iniziativa: -1

Velocità: Volare 6 m (scarsa) (4 quadretti)

Classe Armatura: 16 (-1 Des, +5 naturale, +2 cuoio), contatto 9, colto alla sprovvista 16

Attacco base/Lotta: +4/+1

Attacco: Tocco +1 in mischia (1d4-3)

Attacco completo: Tocco +1 in mischia (1d4-3)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Artigli di cuoio, disperazione, lamento straziante

Qualità speciali: Capacità magiche, estrema liberazione, tratti dei non morti, vista cieca 18 m

Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +1, Vol +8

Caratteristiche: For 4, Des 8, Cos -, Int 14, Sag 14, Car 24

Abilità: Ascoltare +15, Cercare +13, Concentrazione +11, Intimidire +17, Osservare +15, Nascondersi +8

Talenti: Allerta, Fluttuare, Tempra Possente

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 9

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: -

Modificatore di livello: -

Un corpo umano galleggia sospeso in aria, completamente avvolto in un sudario lordo di sangue, avvinghiato da cinghie di cuoio, tratto da chiodi e lunghi spilloni. La sua pelle è martoriata da colpi, lacerazioni, bruciature e cicatrici. Il volto è distorto in una smorfia di dolore, angoscia e disperazione. Dai suoi occhi lacrimano copiose gocce di sangue, denso e scuro.

Un prigioniero del tormento è un raccapriccianti non morto che si genera dal cadavere di un individuo torturato a morte. La creatura anela di vendicarsi dei suoi aguzzini con ogni frammento di volontà rimasto. Al contrario di altri non morti, un prigioniero del tormento continua a provare dolore e sofferenza con la stessa intensità di quando era in vita, e la sua mente squassata dall'agonia lo spinge a uccidere chiunque incontri fino al giorno della vendetta, con atti di un'efferatezza spietata.

Nella sua forma non morta un prigioniero del tormento mostra ancora i segni delle corregge di cuoio che lo bloccavano durante le ultime fasi della sua vita; altre volte la creatura è avvolta in bende o corde, ma in ogni caso i suoi movimenti risultano impediti. Di conseguenza il prigioniero del tormento si muove fluttuando nell'aria piuttosto goffamente, e i suoi attacchi naturali sono talmente lenti che non infliggono particolari danni. A inquietare i suoi nemici, tuttavia, sono sufficienti le terribili capacità che la creatura possiede.



Prigioniero del tormento

COMBATTIMENTO

Durante il combattimento, un prigioniero del tormento cerca di avvicinarsi il più possibile ai suoi avversari, individuando quelli in preda della disperazione, e concentrando su di loro i suoi attacchi. Quando è circondato, fa uso del suo lamento straziante per liberarsi degli assalitori oppure attacca con gli artigli di cuoio e con le sue capacità magiche.

Artigli di cuoio (Str): Con un'azione di round completo, un prigioniero del tormento può liberare le cinghie di cuoio o le corde che lo imprigionano e attaccare fino a quattro creature che si trovino entro 3 metri. Ogni artiglio di cuoio infligge 2d6 danni contundenti. Le vittime degli artigli di cuoio hanno diritto a un tiro salvezza sui Riflessi con CD 13 per dimezzare i danni (la CD del tiro salvezza è basata sulla Destrezza).

Disperazione (Sop): Una creatura, alla sola vista di un prigioniero del tormento, deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 21 o rimanere paralizzata per 1d4 round. Che il tiro salvezza riesca o no, la creatura non potrà più essere colpita dalla capacità di disperazione di quel prigioniero del tormento per 24 ore. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Lamento straziante (Sop): Un prigioniero del tormento può emettere una volta al giorno un lamento straziante che genera un'ondata di angoscia. Le creature viventi entro una propagazione di 9 metri centrata sul prigioniero del tormento devono superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 21 per non subire 1d4 danni alla Saggezza e restare paralizzate dal terrore per 1d4 round. Che il tiro salvezza riesca o no, la creatura non potrà più essere colpita dalla capacità di lamento straziante di quel prigioniero del tormento per 24 ore. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Capacità magiche: 3 volte al giorno - *devastazione* (CD 18), *dissacrare, incuti paura* (CD 18), *inflicgi ferite leggere* (CD 18), *rintocco di morte* (CD 19); 1 volta al giorno - *distruggere viventi* (CD 22), *inflicgi ferite critiche* (CD 21), *inflicgi ferite leggere di massa* (CD 22), *presagio di morte** (CD 20), *supplizio empatico** (CD 23). 8° livello dell'incantatore. La CD dei tiri salvezza è basata sul Carisma.

*Incantesimi presentati sul manuale NEPHANDUM. Vedi Appendice per la descrizione dell'incantesimo.

Estrema liberazione (Sop): Quando un prigioniero del tormento raggiunge zero punti ferita, il suo corpo si distrugge e la sua anima divampa consumandosi all'istante in un'esplosione di energia negativa. Tutte le creature viventi entro una propagazione di 18 metri centrata sul prigioniero del tormento subiscono 8d6 danni a causa dell'energia negativa che viene liberata. I non morti presenti nell'area vengono guariti di 8d6 danni. Un tiro salvezza sulla Volontà con CD 21 dimezza i danni (la CD del tiro salvezza è basata sul Carisma).

PROGENIE NEFANDA

Le progenie nefande sono i terribili campioni planari delle entità del Nephandum. Solitamente i cinque Terrori Ancestrali muovono la loro contaminante offensiva solo sui piani materiali, alterando progressivamente il tessuto della realtà per renderlo affine alla loro rispettiva natura. I piani interni, esterni, di transizione e i semipiani non possono essere intaccati dall'influsso delle entità, anche se a livello di influsso moderato vengono sigillati

(in entrata e in uscita) dal piano materiale cui poggiano (vedi "Limitazioni della magia", NEPHANDUM, pagina 16). La strategia del terrore del Nephandum mira a tagliare fuori le divinità e gli esseri extraplanari che potrebbero intervenire a difesa della realtà, gettando il piano materiale nel più completo isolamento. Non è sempre così, comunque. Le progenie nefande rappresentano la tattica definitiva per gettare scompiglio anche al di fuori del piano materiale su cui i Signori del Terrore hanno gettato il loro malevolo sguardo.

Si dice che le progenie nefande fossero in origine delle creature extraplanari che si erano schierate dalla parte di Ashatha, Hyssiris, Melpheron, Tzanaar e Yordul nella guerra atavica contro le divinità del loro mondo. L'odio condiviso verso gli dei e le creature planari aveva forgiato un'oscura alleanza tra le progenie nefande e i loro signori, che è rimasta tale anche in seguito, quando le cinque entità sono sprofondate nel nero vortice del Nephandum.

Le progenie nefande si formano su un piano materiale quando gli assordanti sussurri dei Terrori Ancestrali acquistano maggiore forza. Non è possibile stabilire se la loro genesi sia dovuta alla trasfigurazione di creature extraplanari o a qualche altra misteriosa connessione con il Nephandum, rimane il fatto che le progenie nefande si plasmano e prendono vigore in brevissimo tempo, portando distruzione sul piano materiale alla ricerca delle odiate creature extraplanari e di chiunque le appoggi, per poi scagliare la loro funesta offensiva verso i piani esterni. Riescono a travalicare senza problemi i sigilli posti dalle entità del Nephandum sul piano materiale, erompendo come un branco di belve assetate del sangue degli esterni.

Le progenie nefande non prendono ordini da nessuno, tranne forse gli stessi Terrori Ancestrali. Sono combattive e litigiose, come percorse da una corrente di eccitazione per la battaglia e per il conseguimento dei loro devastanti obiettivi.

ANGELO NERO

Esterno Grande (Extraplanare, Legale, Malvagio)

Dadi Vita: 12d8+72 (126 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 9 m (6 quadretti), volare 18 m (scarsa)

Classe Armatura: 22 (-1 taglia, +3 Des, +10 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 19

Attacco base/Lotta: +12/+23

Attacco: Ala +18 in mischia (2d6+7/18-20/x3) o artiglio +18 in mischia (1d6+7)

Attacco completo: 2 ali +18 in mischia (2d6+7/18-20/x3) e 2 artigli +16 in mischia (1d6+3) e morso +16 in mischia (1d8+3 più maledizione angelica)

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: Capacità magiche, critico aumentato, maledizione angelica, raffica di piume

Qualità speciali: Immunità all'elettricità e al veleno, resistenza all'acido 10, al freddo 10 e al fuoco 10, resistenza agli incantesimi 23, riduzione del danno 10/ferro freddo o bene, rigenerazione 5, scurovizione 18 m, visione del vero

Tiri salvezza: Temp +14, Rifl +11, Vol +13

Caratteristiche: For 24, Des 16, Cos 22, Int 18, Sag 21, Car 17

Abilità: Ascoltare +20, Camuffare +18 (+20 impersonando un personaggio), Cercare +16, Concentrazione +20, Cono-

scenze (natura) +6, Conoscenze (religioni) +13, Diplomazia +16, Intimidire +17, Muoversi Silenziosamente +15, Nascondersi +11, Osservare +20, Percepire Intenzioni +17, Raccogliere Informazioni +15, Raggirare +15, Sapienza Magica +10, Sopravvivenza +19 (+21 seguendo tracce)

Talenti: Attacco Poderoso, Arma Focalizzata (ala), Capacità Focalizzata (maledizione angelica), Multiattacco, Seguire Tracce

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 11

Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre legale malvagio

Avanzamento: 13-24 DV (Grande); 25-36 DV (Enorme)

Modificatore di livello: -

Dietro alla bellissime fattezze di questa creatura angelica che fluttua nell'aria davanti a voi, si intravede un umanoide glabro e marciato su tutto il corpo da simboli incomprensibili. Veste un'antica armatura bronzea che lascia scoperto il torace violaceo, e le sue ali d'acciaio si dispiegano come armi taglienti e micidiali

Quando un servitore prescelto di una divinità come un paladino o un chierico volta le spalle al suo dio, nascono i temibili campioni del male noti come guardie nere. Ma quando a farlo è un servitore celestiale, tutto il creato geme e trema dinanzi alla nascita di un angelo nero.

Fuorviati dalle lusinghe o corrotti dal tocco contaminante di malvagie entità ancestrali, gli angeli neri hanno rinnegato le loro divinità, sono stati scacciati dal loro piano nativo e sono stati trasformati in creature ignobili e depravate, simili soltanto vagamente nell'aspetto alle creature celestiali che erano un tempo. Gli angeli neri odiano le divinità e desiderano la vendetta, e la consapevolezza di non potersi confrontare direttamente con gli dei non sembra scoraggiarli. Indicono quindi empie crociate contro i loro servitori (come i chierici di allineamento buono), e soprattutto contro le creature celestiali.

Un angelo nero ha le sembianze di un umanoide calvo, dagli occhi totalmente bianchi e la pelle scura, secca e spaccata come la terra arida. Le splendide ali dal folto piumaggio che portava sulla schiena si sono indurite e appesantite, come a volergli ricordare che i cieli gli sono stati ormai per sempre preclusi. Un angelo nero affila costantemente le sue ali, usandole come pericolosissime lame. Gli angeli neri, pur disprezzando i demoni e i diavoli tanto quanto i celestiali, talvolta collaborano con loro per rintracciare e abbattere i celestiali più potenti, ma le loro alleanze non sono mai destinate a durare a lungo.

Combattimento

Un angelo nero adora colpire il nemico nel momento in cui questi è meno preparato, spesso cercando di attirarlo con l'inganno e attaccandolo di sorpresa. Gli angeli neri preferiscono corrompere le proprie vittime attraverso la loro maledizione, rendendole così loro alleate, ma non sono tanto stolti da rischiare di lasciarle fuggire.

Capacità magiche: A volontà - ancora dimensionale, blocca persone (CD 16), cerchio magico contro il bene (CD 16), cerchio magico contro il caos (CD 16), dissolvi magie, influenza sacrilega (CD 17), invisibilità (CD 15), teletrasporto superiore (solo su se stesso più 25 kg di oggetti); 1 volta al giorno - blasfemia (CD 20), blocca mostri di massa (CD 22).

12° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Critico aumentato (Str): Le ali di un angelo nero minacciano un colpo critico con un tiro per colpire naturale di 18-20, infliggendo danni triplicati se il colpo critico va a segno.

Raffica di piume (Str): Un angelo nero può, sbattendo le proprie ali con violenza, separarsi dalle proprie piume più interne scaraventandole addosso ai nemici come pugnali affilati. Può usare questo attacco in due modi differenti: lanciandoli in una linea di 24 metri o come un cono di 12 metri, 12d4 danni, Riflessi CD 22 dimezza. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione. Le piume utilizzate per l'attacco ricrescono (grazie alla rigenerazione) in 1d4 round, trascorsi i quali l'angelo nero può usarle per un nuovo attacco. La perdita delle piume non influisce sulla propria capacità di volare o di usare le ali come armi.

Maledizione angelica (Sop): Malattia soprannaturale - morso, Tempra CD 21, periodo di incubazione 1 round. La maledizione angelica è una maledizione potente e non una malattia naturale. Un angelo nero tenta di trasmettere la propria maledizione a ogni celestiale (o a qualsiasi altro esterno di allineamento buono) colpito da un attacco con il morso. La vittima deve superare un tiro salvezza sulla Tempra o iniziare la trasformazione in un angelo nero. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma e include un bonus di +2 dovuto al talento Capacità Focalizzata (maledizione angelica). La trasformazione si completa in 4d6 round, durante i quali la vittima è priva di sensi. La trasformazione può essere rimossa solo dopo aver spezzato la maledizione con spezzare incantamento o rimuovi maledizione (in entrambi i casi si deve superare una prova di livello dell'incantatore con CD 22), dopodiché la maledizione può essere curata magicamente, come tutte le altre malattie.

Rigenerazione (Str): Un angelo nero subisce danni normali solo dalle armi di allineamento buono e dagli incantesimi o effetti con il descrittore bene. Un angelo nero che perde una parte del suo corpo la rigenera in 2d6x10 minuti. Avvicinare l'arto amputato al moncherino consente di riattaccarlo all'istante.

Visione del vero (Sop): Gli angeli neri possiedono una capacità di visione del vero permanente, come l'incantesimo (18° livello dell'incantatore).

CAMPIONE DEL VUOTO

Esterno Medio (Caotico, Extraterraneo, Incorporeo)

Dadi Vita: 10d8+40 (85 pf)

Iniziativa: +10

Velocità: Volare 15 m (buona) (10 quadretti)

Classe Armatura: 21 (+6 Des, +5 deviazione), contatto 21, colto alla sprovvista 18

Attacco base/Lotta: +10/-

Attacco: Tocco incorporeo +16 in mischia (1d8 più risucchio di energia)

Attacco completo: Tocco incorporeo +16 in mischia (1d8 più risucchio di energia)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Risucchio di energia

Qualità speciali: Resistenza al fuoco 10, al freddo 10, all'elettricità 10 e all'acido 10, tratti degli incorporei

Tiri salvezza: Temp +11, Rifl +13, Vol +8

Caratteristiche: For -, Des 22, Cos 19, Int 14, Sag 13, Car 21

Abilità: Ascoltare +14, Camuffare +5 (+7 impersonando

un personaggio), Cercare +15, Conoscenze (arcane) +15, Conoscenze (natura) +4, Conoscenze (piani) +15, Conoscenze (religioni) +15, Diplomazia +9, Intimidire +20, Osservare +14, Percepire Intenzioni +14, Raggirare +18, Sapienza Magica +4, Sopravvivenza +14 (+16 seguendo tracce e su altri pianeti)

Talenti: Attacco Rapido, Iniziativa Migliorata, Mobilità, Schivare

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 10

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre caotico neutrale

Avanzamento: 11-20 DV (Medio); 21-30 DV (Grande)

Modificatore di livello: -

L'unica cosa visibile di questa creatura è una sagoma trasparente di forma umanoide che distorce e altera la visuale all'interno dello spazio che occupa, come se quello spazio fosse visto attraverso una patina d'acqua smossa o una lastra di vetro concavo. All'interno della sagoma umanoide, oltre a una distorsione nauseante e dissonante delle linee prospettiche degli oggetti retrostanti, i colori si fanno più sbiaditi e opachi. La figura si muove a velocità sorprendente, e in perfetto silenzio. Quando si avvicina a un oggetto o a una creatura, sembra quasi disgregarla e scolorirla con la sua vicinanza o con il suo tocco.

Si vocifera che i campioni del vuoto siano il risultato di elementali dell'aria alterati o corrotti con l'applicazione di una massiccia dose di energia negativa. Tuttavia, piuttosto che sviluppare i più ovvi effetti di morte e disintegrazione legati a quel

tipo di energia, i campioni del vuoto si sono trasformati in una strana espressione di assenza di materia, di vuoto e di nulla. Non solo i campioni del vuoto non sembrano occupare alcuno spazio solido o tangibile, ma sembrano addirittura divorare e annullare la materia reale là dove si spostano, come se fossero dei veri e propri portali viventi verso una dimensione di nulla e di oblio.

La loro non-esistenza li rende dei nemici pericolosi e assai difficili da contrastare: essendo di natura incorporea, possono fare ricorso con facilità a molte tattiche di invisibilità e distorsione. Come le altre progenie nefande, si accaniscono particolarmente contro gli esterni di ogni genere, ma hanno una categoria particolare di nemici che detestano: quella degli elementali. In quanto espressioni dirette delle componenti base che costituiscono il mondo materiale, gli elementali sono le nemesi giurate dei campioni del vuoto. Le creature del nulla godono di ampi poteri che li rendono inattaccabili alle forze degli elementi e tentano di sopprimerle ad ogni costo.

Combattimento

I campioni del vuoto combattono con ferocia e fulmineità. Pur essendo creature possenti e aggressive, non dispongono

Illustrazione di Matchol Quino



Orrore cremisi

Campione del vuoto

Implacabile

114

delle grandi capacità di difesa e di resistenza che caratterizzano molte delle altre progenie nefande, quindi fanno di tutto per non essere colpiti. Fanno molta attenzione a non lasciarsi mai intrappolare o chiudere tra più nemici, attaccano e colpiscono i loro nemici usando il loro risucchio di energia e sfruttano al massimo la loro capacità di attacco rapido per non rimanere mai coinvolti in mischia con un avversario più potente del dovuto.

Risucchio di energia (Sop): Le creature viventi colpite da un tocco incorporeo del campione del vuoto, subiscono 1d4 livelli negativi. La CD del tiro salvezza sulla Tempra per rimuovere questi livelli negativi è di 20. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

CACCIATORE DI SCALPI

Esterno Grande (Extraplanare, Malvagio)

Dadi Vita: 11d8+33 (82 pf)

Iniziativa: +4

Velocità: 12 m (8 quadretti)

Classe Armatura: 23 (-1 taglia, +4 Des, +10 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 19

Attacco base/Lotta: +11/+18

Attacco: Spada lunga sacrilega +2 +14 in mischia (2d6+5/17-20) o balestra leggera a ripetizione sacrilega +2 +15 in mischia (2d6+2/19-20)

Attacco completo: Spada lunga sacrilega +2 +14/+9/+4 in mischia (2d6+5/17-20) o balestra leggera a ripetizione sacrilega +2 +15/+10/+5 a distanza (2d6+2/19-20)

Spazio/Portata: 3 m/1,5 m

Attacchi speciali: -

Qualità speciali: Collezione scalpi, immunità all'elettricità e al veleno, localizza creatura, resistenza all'acido 5, al freddo 5 e al fuoco 5, resistenza agli incantesimi 20, riduzione del danno 10/bene, scurovisione 18 m, visione del vero

Tiri salvezza: Temp +10, Rifl +11, Vol +11

Caratteristiche: For 17, Des 19, Cos 16, Int 13, Sag 18, Car 16

Abilità: Artigianato (lavorare pellame) +5, Ascoltare +14, Camuffare +3 (+5 impersonando un personaggio), Cavalcare +10, Cercare +13, Conoscenze (natura) +3, Conoscenze (piani) +10, Conoscenze (religioni) +10, Diplomazia +8, Intimidire +13, Muoversi Silenziosamente +14, Nascondersi +12, Osservare +12, Percepire Intenzioni +13, Raccogliere Informazioni +15, Raggiare +12, Sopravvivenza +15 (+17 seguendo tracce e su altri piani)

Talenti: Critico Migliorato (spada lunga), Iniziativa Migliorata, Schivare, Seguire Tracce

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 9

Tesoro: Standard (incluso spada lunga sacrilega +2 e balestra leggera a ripetizione sacrilega +2)

Allineamento: Sempre neutrale malvagio

Avanzamento: 12-18 DV (Grande); 19-26 DV (Enorme)

Modificatore di livello: -

Questa creatura ha l'aspetto di un umanoide agile e muscoloso, dall'aria selvaggia e astuta, e soltanto la sua espressione e qualche vago tratto dei suoi lineamenti lascia intuire una traccia di sangue demoniaco nelle sue vene. Gli stessi abiti che indossa sono la peggiore testimonianza delle sue efferatezze: indossa vesti di cuoio ricavato dai manti e dalle pelli di numerose creature celestiali, specialmente

quelle le cui fattezze ricordavano gli animali. Quando si muove emette un inquietante tintinnio, generato da un numero impreciso di armi di ogni genere che imbraccia o porta a tracolla, pervase da una luce maligna e spesso ancora incrostate di sangue.

Probabilmente i cacciatori di scalpi erano grandi condottieri ed eroi, fulgidi esempi in grado di ispirare interi eserciti con le loro prodezze nell'uso delle armi. Dopo la loro corruzione, il loro nome è stato dimenticato o maledetto, ma almeno una cosa non è cambiata: continuano ad essere maestri indiscutibili nell'uso delle armi, nonché cacciatori instancabili e implacabili. Ma ora i loro nemici sono le creature più nobili e fiere del creato: gli esterni buoni. I cacciatori di scalpi vengono sguinzagliati sulle loro tracce e non hanno tregua finché non hanno eliminato il bersaglio assegnato. I loro inseguimenti possono durare anche secoli e possono condurli letteralmente da un mondo all'altro, ma i cacciatori di scalpi non si lasciano scoraggiare: anzi, più lunga e impegnativa è la caccia, più eccitante è per loro la sfida.

Purtroppo, quando finalmente giungono allo scontro finale, non mostrano alcuna nobiltà o rispetto verso la loro vittima: attaccano in modo spietato e sanguinario, e non disdegnano le imboscate. Mirano a nuocere la loro preda, ma spesso preferiscono farla soffrire a lungo e in molti modi prima di sferrare il colpo di grazia, specialmente se la caccia si è rivelata difficoltosa o faticosa.

Molti cacciatori di scalpi esigono sontuose ricompense per l'eliminazione di esterni buoni, mentre altri lo fanno senza chiedere alcunché, mossi soltanto dall'odio e dalla sete di sangue nei confronti di queste creature. A una cosa, tuttavia, nessuno di loro è disposto a rinunciare: un frammento strappato al cadavere della creatura uccisa, che può essere uno scalpo, una zanna, un artiglio o qualche altro feticcio, che si attaccano addosso e che sfoggiano con orgoglio, e che, a loro detta, incrementano la loro prodezza in combattimento.

Combattimento

Se un cacciatore di scalpi ha modo di affrontare la preda su un ambiente di sua scelta, solitamente sfrutta il terreno a suo vantaggio, preparando vari punti da cui può colpire sfruttando posizioni sopraelevate e occultamento, o addirittura disponendo varie trappole in punti precisi del campo di battaglia, dove poi tenterà di attirare i nemici durante i combattimenti. È raro che un cacciatore di scalpi combatta fino all'ultimo sangue: se la battaglia volge al peggio, non avrà problemi a fuggire, se non altro perché morire durante una caccia significherebbe non garantire la consegna della preda promessa. Ma sicuramente tornerà, più forte, più preparato e più vendicativo che mai.

Collezione scalpi (Sop): Il prestigio e la pericolosità di un cacciatore di scalpi si misurano sul numero di scalpi prelevati alle sue prede. Per scalpo si intende qualsiasi parte naturale del corpo prelevata dal cacciatore al momento della morte dell'esterno buono, morte che deve essere stata causata necessariamente dal cacciatore stesso. Ogni scalpo che il cacciatore porta addosso gli conferisce gli stessi effetti del privilegio di classe dei ranger di nemico prescelto nei confronti del sottotipo di esterno buono a cui apparteneva quel dato scalpo. Ogni scalpo aggiuntivo oltre il primo ha effetto cumulativo con i precedenti, quindi un cacciatore dotato di tre scalpi di arconte e di due di angelo beneficia di un bonus di +6 ai danni e alle abilità di Ascoltare, Osservare, Percepire

Intenzioni, Raggirare, e Sopravvivenza contro gli arconti, e di un bonus di +4 ai medesimi tiri contro gli angeli.

Un cacciatore di scalpi può portare su se stesso fino a un massimo di cinque scalpi. Se per qualsiasi motivo un scalpo viene rimosso dalla persona del cacciatore (rubato, distrutto, ceduto), il cacciatore perde immediatamente il bonus di +2 conferito da quello scalpo. Un cacciatore di scalpi assale con ferocia chiunque tenti di privarlo di uno scalpo. Gli scalpi non conferiscono alcun bonus se a indossarli è una creatura diversa dal cacciatore di scalpi che ha ucciso l'esterno buono a cui appartenevano, nemmeno se si tratta di un altro cacciatore di scalpi.

Localizza creatura (Mag): Se un cacciatore di scalpi riesce a versare il sangue di un esterno buono infliggendogli almeno 1 danno con le sue armi sacrileghe, da quel momento in poi beneficia automaticamente nei confronti di quel singolo esterno buono degli effetti di un incantesimo *localizza creatura*, senza concedere alcun tiro salvezza.

Visione del vero (Sop): I cacciatori di scalpi possiedono una capacità di visione del vero permanente, come l'incantesimo (15° livello dell'incantatore).

IMPLACABILE

Esterno Enorme (Extraterraneo, Legale, Malvagio)

Dadi Vita: 16d8+128 (200 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 9 m (6 quadrettini)

Classe Armatura: 33 (-2 taglia, +10 armatura completa+2, +15 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 33

Attacco base/Lotta: +16/+31

Attacco: Schianto +21 in mischia (2d6+7) o arma sterminatrice (vedi testo)

Attacco completo: 2 schianti +21 in mischia (2d6+7) o arma sterminatrice (vedi testo)

Spazio/Portata: 4,5 m/3 m

Attacchi speciali: Arpione, imprigionare esterno

Qualità speciali: Campo anti-magia, riduzione del danno 10/ferro freddo, scurovazione 18 m

Tiri salvezza: Temp +18, Rifl +10, Vol +13

Caratteristiche: For 24, Des 10, Cos 26, Int 13, Sag 16, Car 18

Abilità: Ascoltare +20, Camuffare +4 (+6 impersonando un personaggio), Cercare +15, Conoscenze (arcane) +16, Conoscenze (natura) +3, Conoscenze (piani) +16, Intimidire +21, Osservare +20, Percepire Intenzioni +18, Raccolgere Informazioni +14, Raggirare +15, Saltare +22, Sapienza Magica +3, Scalare +22, Sopravvivenza +19 (+32 seguendo tracce e su altri piani)

Talenti: Attacco Poderoso, Incalzare, Incalzare Potenziato, Seguire Tracce, Spezzare Migliorato, Spingere Migliorato

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 14

Tesoro: Armatura completa+2 e armi sterminatrici

Allineamento: Sempre legale malvagio

Avanzamento: 17-32 DV (Enorme); 33-48 DV (Mastodontico)

Modificatore di livello: -

La corazza di acciaio di questa enorme creatura è ricoperta di fregi e di simboli occulti, e sui suoi possenti avambracci si aprono vari solchi e feritoie dai quali spuntano lame affilate e altre armi di distruzione. Sul suo addome è incastonato un gigantesco cristallo delle dimensioni all'incirca di un cranio umano, all'interno del quale un volto eva-

nescente e distorto si contorce gemendo. La creatura avanza facendo tremare il terreno ad ogni passo, e quando si avvicina ogni scintilla di vita e di magia sembra spegnersi attorno a essa.

Gli implacabili sono forse le progenie nefande più letali e inarrestabili, veri e propri colossi determinati a sopprimere la scintilla vitale di qualsiasi creatura scaturita dagli abissi, dagli inferi o dai regni celestiali.

L'unica cosa che differenzia gli implacabili dalle altre progenie nefande è che non agiscono di propria volontà, ma lottano e uccidono eseguendo gli ordini altrui con disumana efficienza. Sull'identità del loro mandante non è dato far luce: c'è chi dice che siano creazioni di terrificanti entità, chi invece sostiene che siano potenti servitori delle altre progenie nefande, ma c'è anche chi afferma che il signore degli implacabili non esista più, e che essi continuino ciecamente a portare avanti da secoli una missione di genocidio ormai priva di senso.

Un implacabile è paragonabile a una macchina potente e pressoché indistruttibile, creata con l'unico scopo di sopprimere gli esterni. Ogni implacabile durante l'iniziazione subisce probabilmente terribili torture e lavaggi del cervello, che riducono a zero la sua iniziativa e lo rendono un vero e proprio automa animato dall'essenza di un esterno, intrappolato perpetuamente all'interno del cristallo incastonato nel suo addome. Gli efferati procedimenti di iniziazione infondono negli implacabili una conoscenza, un'affinità e un'intuizione riguardo alla natura degli esterni che un semplice soldato non potrebbe mai sperare di ottenere, e che questi applicano con letale efficienza sul campo di battaglia, soprattutto nella proiezione del loro campo anti-magia. È anche per questo motivo che gli implacabili continuano a dare la caccia senza tregua agli esterni: quelli che riescono a catturare e a portare via, possono essere usati per ingrossare le fila del loro esercito, una volta sottoposti al processo di iniziazione al cospetto del loro signore... ammesso che esista ancora.

Combattimento

Un implacabile combatte focalizzandosi completamente sul suo bersaglio, cercando di catturarlo o di eliminarlo, in base a cosa prevedono i suoi ordini. Normalmente ignora qualsiasi altra creatura, anche a costo di sopportare danni o fastidi limitati, concentrando i suoi attacchi esclusivamente sulla sua preda. Se le interferenze o i danni si fanno seri al punto di mettere a rischio la cattura o l'eliminazione dell'esterno, l'implacabile è disposto a suddividere la sua attenzione e i suoi attacchi su più prede, senza comunque mai dimenticare l'obiettivo primario della sua missione. Questo solitamente, per chiunque non sia un esterno, significa la morte.

Armi sterminatrici (Str): Con un'azione di movimento un implacabile può sfoderare dalle fessure dei suoi avambracci varie armi in mischia o a distanza che può utilizzare per combattere. Ognuno dei due avambracci può solo utilizzare un'arma alla volta; cambiare arma rinfoderandone una e sfoderandone un'altra è un'azione standard che non provoca attacchi di opportunità. Le armi a disposizione dell'implacabile su ciascun avambraccio sono le seguenti:

Spada lunga anatema degli esterni malvagi+2: +23 in mischia (3d6+9/19-20); Att comp: +23/+18/+13/+8 in mischia (3d6+9/19-20).

Balestra leggera anatema degli esterni legali+2: +18 a distanza (3d6+2/19-20); Att comp: +18 a distanza (3d6+2); la balestra si ricarica automaticamente dopo avere sparato ogni

colpo, senza costringere l'implacabile a utilizzare l'arma a due mani.

Ascia da battaglia anatema degli esterni buoni+2: +23 in mischia (3d6+9/x3); Att comp: +23/+18/+13/+8 in mischia (3d6+9/x3).

Mazzafusto anatema degli esterni caotici+2: +23 in mischia (3d6+9); Att comp: +23/+18/+13/+8 in mischia (3d6+9).
Arpione: Vedi sotto.

Un implacabile combatte ad ogni round usando l'arma di uno degli avambracci (a sua scelta). Ciò non gli impedisce, comunque, di tenere un'arma già pronta sul secondo avambraccio, da poter utilizzare nel round successivo o quando lo desidera, ma in questo caso subisce le penalità del combattimento a due armi.

Le armi dell'implacabile sono di taglia Enorme e sono incorporate nella sua armatura, quindi non possono essere prelevate o rimosse dal suo corpo una volta sconfitto, se non con una lunga procedura di forgiatura e lavorazione che richiede una giornata di lavoro, una prova di Artigianato (metallurgia) con CD 20 e una fucina da fabbro adeguatamente attrezzata.

Arpione (Str): Come attacco a distanza, un implacabile può sparare uno dei suoi due arpioni fino a 9 metri di distanza senza alcun incremento di gittata. Un colpo andato a segno infligge 2d8+11 danni e l'arpione si infilza nel bersaglio collegandolo con un robusto cavo di acciaio al braccio dell'implacabile. L'implacabile può poi ritrarre l'arpione con un'azione gratuita; questo viene considerato un attacco per sbilanciare (bonus di +15) contro la creatura attaccata all'arpione. Un fallimento significa che l'arpione si sgancia dalla carne della vittima (infliggendo altri 2d8+11 danni sulla vittima). Un successo indica che la vittima è stata strappata dal punto in cui si trovava e trascinata fino all'implacabile, che può immediatamente effettuare un attacco gratuito con lo schianto contro la vittima. Un implacabile può trascinare in questo modo soltanto una creatura di almeno due taglie più piccola della sua, e i tentativi di ritrarre l'arpione per trascinare una creatura di taglia superiore provocano automaticamente lo strappo dell'arpione, come se l'attacco per sbilanciare fosse fallito.

Imprigionare esterno (Sop): Utilizzando un'azione di round completo, un implacabile può assimilare un esterno o uno stirpeplanare che sia riuscito a sconfiggere in combattimento imprigionandolo temporaneamente all'interno del cristallo che porta sul torace. L'esterno deve essere immobilizzato con una prova di lotta effettuata con successo, reso inerme oppure sceso a 0 o meno punti ferita per mano dell'implacabile (nel qual caso non muore immediatamente, ma rimane prima inerte per il resto del round e per tutto il round successivo). L'implacabile può intrappolare in questo modo un numero di esterni il cui numero totale di Dadi Vita non superi quello dell'implacabile.

Campo anti-magia (Mag): Un implacabile proietta continuamente un campo anti-magia attorno a sé, con gli stessi effetti dell'incantesimo omonimo (16° livello dell'incantatore), ma con la differenza che se un esterno entra nel campo anti-magia o se l'implacabile gli si avvicina a sufficienza da farlo rientrare nel raggio, questi non rischia di scomparire (che sia stato evocato o meno), ma le sue capacità magiche e soprannaturali vengono comunque sopprese.

ORRORE CREMISI

Esterno Grande (Caotico, Extraplanare, Malvagio)

Dadi Vita: 16d8+64 (136 pf)

Iniziativa: +8

Velocità: 9 m (6 quadretti)

Classe Armatura: 25 (-1 taglia, +4 Des, +12 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 21

Attacco base/Lotta: +16/+26

Attacco: Artiglio +21 in mischia (1d8+6/19-20)

Attacco completo: 2 artigli +21 in mischia (1d8+6/19-20) e morso +19 in mischia (1d8+3 più veleno) e colpo di coda +19 in mischia (1d8+3)

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: Assimilare esterno malvagio

Qualità speciali: Immunità all'elettricità e al veleno, resistenza all'acido 10, al freddo 10 e al fuoco 10, resistenza agli incantesimi 14, riduzione del danno 10/ferro freddo e bene, rigenerazione 10, scurovisione 18 m, visione del vero

Tiri salvezza: Temp +14, Rifl +14, Vol +13

Caratteristiche: For 23, Des 18, Cos 18, Int 16, Sag 17, Car 19

Abilità: Ascoltare +22, Camuffare +4 (+6 impersonando un personaggio), Cercare +22, Conoscenze (natura) +5, Diplomazia +8, Intimidire +25, Muoversi Silenziosamente +23, Nascondersi +19, Osservare +22, Percepire Intenzioni +22, Raggirare +23, Saltare +25, Scalare +25, Sopravvivenza +22 (+24 seguendo tracce)

Talenti: Attacco Poderoso, Attacco Naturale Migliorato (artiglio), Critico Migliorato (artiglio), Incalzare, Iniziativa Migliorata, Multiattacco

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 14

Tesoro: Monete standard; doppio dei beni; oggetti standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 17-32 DV (Grande); 33-48 DV (Enorme)

Modificatore di livello: -

Questa creatura ha l'aspetto di un grande demone, dalla pelle scaglosa di un cupo color cremisi. Due corna ricurve torreggiano sul suo capo, piccole zanne aguzze ricoprono il suo mento, mentre una coda sinuosa e uncinata si dipana dalla parte inferiore della sua schiena. La creatura indossa delle vesti di cuoio adornate con teschi e scaglie. Tuttavia, il corpo e il volto di questa creatura sembrano mutare incessantemente mentre li si osserva, quasi a segnalare una forma particolarmente instabile e contorta.

Un orrore cremisi sembra un demone alto e imponente, dalle squame nere e rossastre e dall'aspetto particolarmente brutale e bestiale. Tuttavia sotto la sua pelle sembra ribollire il caos e le sue fattezze non sembrano mai del tutto stabili. Di tanto in tanto, queste mutazioni somatiche si fanno più significative, conferendogli una gamma di capacità letali.

Temuti persino dai principi dei demoni e dei diavoli, gli orrori cremisi conducono la loro missione di estirpazione delle creature esterne con precisione metódica e seguendo piani e obiettivi ben congegnati. Alcuni racconti narrano di orrori cremisi che si siano rivoltati contro i propri signori, probabilmente deviati o corrotti dalle essenze delle creature che avevano assimilato. Se queste voci corrispondano a realtà o fantasie non è dato saperlo.

Combattimento

Un orrore cremisi è un avversario temibile, poiché ben poche delle creature mortali sono in grado di impensierirlo. Quando qualcuno riesce a ferirlo o a metterlo in difficoltà, solitamente gli è sufficiente fare ricorso all'essenza che gli è più congeniale per reagire e attaccare l'aggressore che ha osato ferirlo. Se costretto a scontrarsi con un gruppo di avversari potenti o dai poteri che non conosce, cerca di evocare qualche demone o diavolo minore utilizzando una delle sue essenze e di scagliarlo contro i suoi nemici, osservando con spietata malizia il procedere dello scontro.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 22, danni iniziali 1d6 For, danni secondari 2d4 For. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Assimilare esterno malvagio (Sop): Quando un orrore cremisi mette a segno un attacco su un esterno malvagio riducendolo a 0 o meno punti ferita, la creatura sconfitta non scompare, ma rimane inerte ai piedi dell'orrore cremisi per il resto del round in corso e per tutto il round successivo. L'orrore cremisi a quel punto può utilizzare un'azione di round completo per divorare l'essenza dell'esterno. Quando questo accade, l'orrore cremisi assorbe parte dell'essenza del nemico ottenendo un numero di

punti ferita temporanei pari al numero di Dadi Vita della creatura assimilata, e acquisendo gli attacchi speciali di cui disponeva l'esterno. Durante il suo turno, usando un'azione standard che provoca attacchi di opportunità, un orrore cremisi può richiamare l'essenza dell'ultima creatura che ha assimilato, sviluppandone alcune fattezze e capacità per la durata di 1d6 minuti. Quando lo fa, acquisisce gli attacchi speciali riportati alla voce dell'esterno malvagio che aveva divorato (come ad esempio stritolare, afferrare migliorato, evocare e le capacità magiche di un marilith). Tutti gli attacchi speciali così acquisiti continuano a usare le statistiche di gioco della creatura originale (di cui l'orrore cremisi assume anche vagamente le fattezze). Ad esempio, nel caso in cui l'orrore cremisi richiami l'essenza di un babau, infliggerà soltanto 2d6 danni extra quando utilizza l'attacco furtivo di cui è dotato normalmente il babau. L'orrore cremisi non acquisisce nessun'altra statistica di gioco dell'esterno malvagio divorato oltre ai suoi attacchi speciali (come ad esempio qualità speciali, taglia, caratteristiche, abilità o talenti) e continua a mantenere anche i propri attacchi originari.

Un orrore cremisi può assimilare un numero qualsiasi di creature esterne malvagie, tuttavia può richiamare solamente l'essenza del-



Scambiapelle

Angelo nero

Cacciatore di scalpi

l'ultima creatura assimilata, e deve trascorrere almeno 1 ora tra un utilizzo e l'altro di questa capacità.

Visione del vero (Sop): Gli orrori cremisi possiedono una capacità di visione del vero permanente, come l'incantesimo (16° livello dell'incantatore).

SCAMBIAPELLE

Esterno Grande (Caotico, Extraplanare, Malvagio)

Dadi Vita: 14d8+28 (91 pf)

Iniziativa: +6

Velocità: 9 m (6 quadrettati)

Classe Armatura: 23 (-1 taglia, +2 Des, +12 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 21

Attacco base/Lotta: +14/+21

Attacco: Tentacolo +16 in mischia (1d4+3 più veleno)

Attacco completo: 10 tentacoli +16 in mischia (1d4+3 più veleno)

Spazio/Portata: 3 m/1,5 m

Attacchi speciali: Afferrare migliorato, stritolare 2d6+4

Qualità speciali: Mutare pelle, resistenza agli incantesimi 26, riduzione del danno 10/bene, rigenerazione 10, scurovisione 18 m

Tiri salvezza: Temp +11, Rifl +11, Vol +12

Caratteristiche: For 17, Des 15, Cos 15, Int 22, Sag 16, Car 8

Abilità: Acrobazia +18, Ascoltare +17, Camuffare -1 (+1 impersonando un personaggio), Cercare +20, Conoscenze (natura) +22, Conoscenze (piani) +20, Conoscenze (religioni) +20, Diplomazia +17, Equilibrio +18, Intimidire +15, Muoversi Silenziosamente +16, Nascondersi +12, Osservare +17, Percepire Intenzioni +17, Raggirare +13, Saltare +19, Scalare +17, Sopravvivenza +17 (+19 seguendo tracce, in ambienti naturali di superficie e su altri piani)

Talenti: Attacco Poderoso, Capacità Focalizzata (veleno), Iniziativa Migliorata, Riflessi in Combattimento, Schivare

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 12

Tesoro: Monete standard; doppio dei beni; oggetti standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 15-28 DV (Grande); 29-42 DV (Enorme)

Modificatore di livello: -

Una creatura poco più grande di un normale umano si erge in piedi con fare minaccioso. Pur essendo di forma grossomodo umanoide, i lineamenti del suo volto ricordano vagamente quelli di un rettile. Da dietro la sua schiena spunta un folto gruppo di lunghi ed esili tentacoli uncinati, drappeggiati a foggia di mantello, ma sferzanti come fruste. Sotto la sua pelle squamosa e verdastra appare un corpo rosso, quasi metallico e duro come il diamante.

Forse gli scambiapelle non sono tra le più micidiali progenie nefande in termini di pura potenza e combattimento diretto, ma sono senza dubbio i più scaltri: il loro finissimo intelletto li rende avversari letali e quanto mai pericolosi, e le loro capacità speciali li rendono molto difficili da danneggiare e da distruggere, né potrebbe essere altrimenti, dal momento che gli scambiapelle sono i nemici giurati dei diavoli.

Gli scambiapelle sono innanzitutto dei maestri della strategia e dell'inganno, e spesso per distruggere un diavolo orchestrano trame e complotti contorti a sufficienza da confondere i diavoli stessi, e che prevedono l'uso di numerose pedine, dagli avventurieri mortali, ai diavoli, alle creature

celestiali alle altre progenie nefande stesse, in cui soltanto gli scambiapelle riescono ad avere una precisa idea di chi sta facendo il gioco di chi, e in cui le alleanze e gli scontri avvengono su tutti i fronti e in tutte le varianti possibili.

Tutto questo, solitamente, è mirato al solo scopo di privare un diavolo dei numerosi e potenti servitori di cui a volte può disporre, o di farlo uscire allo scoperto ponendolo in una situazione troppo allettante per non intervenire di persona, o non lasciandogli altra scelta. Anche se in tutte le fasi preliminari di uno scontro lo scambiapelle preferisce fare uso di mercenari, pedine e intermediari, quando finalmente il nemico da eliminare si trova in trappola, lo scambiapelle interviene di persona, in quanto finire con le proprie mani un diavolo è un preciso e irrefrenabile impulso da soddisfare.

Il fatto che gli scambiapelle siano impegnati principalmente nella lotta contro i diavoli non significa che non diano la caccia agli altri esterni, o che ci sia una scintilla di bene in loro: sono creature depravate e perverse quanto i diavoli che combattono, e se devono eliminare altri esterni solitamente lo fanno come parte di un gioco più grande mirato comunque a provocare la caduta di qualche diavolo.

Combattimento

Uno scambiapelle solitamente scende in campo solo quando deve affrontare un diavolo suo nemico, e in genere si premura di averlo quanto meno intrappolato o fortemente indebolito con una lunga serie di azioni preliminari. Pur essendo in grado di reggere uno scontro diretto con molti dei diavoli, non vedono motivo di rinunciare a uno scontro più facile assicurandosi prima tutti i vantaggi possibili. Tuttavia, a volta capita anche che uno scambiapelle debba intervenire di persona per punire dei servitori incompetenti, per mettere in riga delle pedine che non si stanno muovendo nella direzione giusta o per fermare degli intrusi che stanno inconsapevolmente mettendo in pericolo i suoi progetti.

In tutti i casi in cui uno scambiapelle deve combattere di persona, ricorre sempre alla stessa tattica: disperde o frammenta le forze avversarie il più possibile tramite l'intervento di creature alleate o incantesimi, o sfruttando il terreno dello scontro, e poi fa in modo di affrontare un avversario alla volta, contro il quale si rende invulnerabile usando la sua capacità magica di mutare pelle. Poi passa a un altro avversario, rendendosi nuovamente invulnerabile contro il suo attacco principale, e così via.

Tentacoli (Str): Dalla schiena dello scambiapelle spuntano dieci tentacoli uncinati che lo scambiapelle può usare come fruste sferzanti contro i suoi nemici. L'intero fascio di dieci tentacoli conta come un'unica arma. Sacrificando un attacco con i tentacoli, lo scambiapelle può attivare la sua capacità di mutare pelle (vedi sotto).

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 21, danni iniziali paralisi per 2d6 round, danni secondari paralisi per 1d4 ore. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione ed include un bonus di +2 dovuto al talento Capacità Focalizzata (veleno).

Afferrare migliorato (Str): Per utilizzare questa capacità, lo scambiapelle deve colpire con un attacco con il tentacolo. Può poi tentare di iniziare una lotta con un'azione gratuita, senza provocare un attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, riesce a trattenere l'avversario e può stritolarlo.

Stritolare (Str): Uno scambiapelle infligge 2d6+4 danni con una prova di lotta effettuata con successo.

Mutare pelle (Str): Usando uno dei suoi tentacoli uncinati per lacerare la sua stessa pelle, lo scambiapelle può scrollarsi di dosso la pelle che indossa attualmente per lasciare immediatamente il posto a un altro strato di pelle sottostante. Per fare questo, lo scambiapelle deve usare uno degli attacchi consentiti con i suoi tentacoli, che a tutti gli effetti rivolge contro se stesso (rinunciando quindi al suo attacco singolo o a uno dei suoi attacchi in caso di un round ad attacco completo). L'attacco va a segno automaticamente e lo scambiapelle "sbuccia" se stesso della pelle che indossa attualmente come farebbe un serpente, ma con effetto pressoché immediato (la vecchia pelle gli cade di dosso sbriciolandosi in mille frammenti). Mutare pelle non provoca attacchi di opportunità. Ogni volta che lo scambiapelle muta pelle, può decidere da cosa lo proteggerà la sua nuova pelle, scegliendo tra le opzioni sottostanti:

Diamante: Riduzione del danno 10/contundente e bene.

Ghiaccio: Resistenza al freddo 10.

Legno: Resistenza al suono 10.

Magma: Resistenza al fuoco 10.

Ossidiana: Riduzione del danno 10/tagliente o perforante e bene.

Pietra: Resistenza all'acido 10.

Vetro: Immunità agli incantesimi ed effetti magici a raggio, nonché agli attacchi con lo sguardo.

La protezione offerta dalla pelle mutata dura per 5 round, oppure fino a quando lo scambiapelle non utilizza nuovamente questa capacità, quale delle due cose si verifichi prima.

Rigenerazione (Str): Uno scambiapelle rigenera 10 punti ferita per round (compresi i danni sono stati inferti da qualsiasi forma di energia), purché in quel round non faccia uso della sua capacità di mutare pelle. Se uno scambiapelle è costretto o sceglie di fare uso della capacità di mutare pelle, per quel round la sua capacità di rigenerazione viene negata, e riprenderà a funzionare regolarmente al suo turno successivo. Se lo scambiapelle perde un arto o una parte del corpo, la porzione persa ricresce in 1d6 minuti (ciò che è stato tagliato via muore e si decompone normalmente). La creatura può riattaccare la parte amputata all'istante applicandola sul moncherino.

QUAOTH

Umanoide mostruoso Medio

Dadi Vita: 3d8+6 (19 pf)

Iniziativa: -1

Velocità: 9 m (6 quadrettini)

Classe Armatura: 15 (-1 Des, +4 naturale, +2 armatura di cuoio), contatto 9, colto alla sprovvista 15

Attacco base/Lotta: +3/+5

Attacco: Spada corta +5 in mischia (1d6+2/19-20) o rigurgito acido +3 contatto a distanza (2d4 acido)

Attacco completo: Spada corta +5 in mischia (1d6+2/19-20) o rigurgito acido +3 contatto a distanza (2d4 acido)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Rigurgito acido, sangue acido

Qualità speciali: Guarigione rapida 2, visione crepuscolare

Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +2, Vol +3

Caratteristiche: For 15, Des 8, Cos 17, Int 11, Sag 10, Car 8

Abilità: Ascoltare +2, Camuffare +13, Muoversi Silenziosamente +1, Nascondersi +1, Osservare +2

Talenti: Allerta, Arma Focalizzata (rigurgito acido)

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario, gruppo (2-5) o insediamento (30-50)

Grado di Sfida: 2

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente legale malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: +3

Di primo acchito questa creatura sembra a tutti gli effetti un umano, ma con un'osservazione più attenta è possibile notare che i suoi occhi emettono una sfavillante luce verde e che la dentatura assomiglia a piccole ma affilatissime zanne. La pelle ha una vaga sfumatura grigiastra, mentre i capelli sono ritti sulla testa come quelli di uno spaventapasseri.

I quaoth sono il frutto di antichi esperimenti genetici volti a instillare in creature umanoidi alcune caratteristiche di insetti e parassiti. Sono in grado di secernere acido attraverso una speciale ghiandola all'interno del loro stomaco, e sono perfettamente addestrati per adattarsi alla struttura sociale che li ospita, riuscendo a passare per normali esponenti della comunità o scomparendo del tutto. Quando non sono in missione per conto di qualcuno, preferiscono vivere in gran segreto presso i villaggi di humanoidi più isolati, muovendosi soprattutto nelle ore notturne. Paludati nei loro pesanti mantelli, possono essere riconosciuti come degli intrusi soltanto se viene notata l'innaturale luminescenza verde dei loro occhi, che splendono come fari nella notte.

I quaoth tentano sempre di dissimulare la loro vera natura, e per lo più si limitano al ruolo di osservatori presso la comunità in cui vivono, origliando nelle locande e nelle abitazioni dei potenti per carpire i segreti più nascosti. Per loro dare nell'occhio è troppo pericoloso, quindi non si fanno scrupoli a eliminare chiunque nutra dei sospetti. A volte riescono a ricattare maghi, chierici o altre figure di spicco a cui hanno estorto dei segreti che li metterebbero in cattiva luce presso gli altri. La natura delle richieste è un segreto essa stessa, anche se corrono leggende su torbidi patti che sono sfociati in sacrifici umani, sparizione di giovani donzelle o macabri banchetti di neonati. La loro innata furtività e la capacità di guarigione rapida li rende anche delle perfette spie o assassini.

COMBATTIMENTO

Un quaoth solitamente combatte al meglio delle sue possibilità, contando sulla sua guarigione rapida per recuperare rapidamente i danni subiti. Ricorre al rigurgito acido solo se sta affrontando un singolo avversario e se le sue capacità in combattimento sono insufficienti a batterlo.

Rigurgito acido (Str): Un quaoth può rigurgitare acido contro un avversario che non si trovi a più di 9 metri da lui, sputandolo dalla bocca con un attacco di contatto a distanza. Il rigurgito è sempre in quantità sufficiente da esplodere in uno spruzzo che ricopre la creatura avversaria e le causa 2d4 danni da acido. Se la vittima non provvede a rimuovere l'acido dal proprio corpo, subirà altri 1d4 danni il round successivo. Un quaoth può utilizzare il suo sputo acido per un massimo di tre volte al giorno.

Sangue acido (Str): Il sangue di un quaoth è acido. Chiunque ferisca un quaoth con un'arma tagliente o per-

forante deve superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 14 per non subire 1d4 danni da acido (la CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione). L'acido perde la sua capacità corrosiva un round dopo che è stato estratto dal corpo del quaoth, o dopo che il quaoth è morto.

Abilità: I quaoth ottengono un bonus razziale di +10 a tutte le prove di Camuffare.

SOCIETÀ DEI QUAOTH

Non esiste una struttura gerarchica all'interno della società dei quaoth, ma ciò non vuol dire che i quaoth non formano gruppi coesi. Tutti gli individui sono alla pari e collaborano per la sopravvivenza della comunità e della specie. I quaoth si riproducono esattamente come gli umanoidi della società in cui si trovano, ma sono in grado di trasmettere le proprie caratteristiche ai figli anche se l'altro genitore non è un quaoth (in pratica, possono trasmettere il patrimonio genetico anche attraverso accoppiamenti misti).

Non è insolito incappare in un piccolo villaggio apparentemente normale ma che invece è abitato esclusivamente da quaoth. L'obiettivo principale dei quaoth è quello di fondare nuove colonie, estorcendo dei segreti che mettono progressivamente in scacco i rappresentanti di spicco della comunità ospitante. Se la vera natura dei quaoth viene scoperta, le creature possono tentare di eliminare chi conosce troppo e tornare alla segretezza, oppure inviano diversi quaoth a infiltrarsi in nuove società prima di essere distrutti. I quaoth non trattano e non stringono alleanze con altre razze.

PERSONAGGI QUAOTH

I quaoth a volte diventano ladri o guerrieri. I chierici quaoth venerano divinità collegate in qualche modo agli insetti e ai parassiti.

I personaggi quaoth possiedono i seguenti tratti razziali.

- +4 alla Forza, -2 alla Destrezza, +4 alla Costituzione, -2 al Carisma.

- Taglia Media.

- La velocità base sul terreno di un quaoth è di 9 metri.

- Visione crepuscolare.

- Dadi Vita razziali: Un quaoth comincia con tre livelli di umanoide mostruoso, che gli conferiscono 3d8 Dadi Vita, un bonus di attacco base di +3 e un bonus ai tiri salvezza base di Temp +1, Rifl +3 e Vol +3.



Quaoth

- Abilità razziali: I livelli di umanoide mostruoso di un quaoth gli conferiscono punti abilità pari a $6 \times (2 + \text{modificatore di Int})$. Le sue abilità di classe sono Ascoltare, Camuffare, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi e Osservare.

- Talenti razziali: I livelli di umanoide mostruoso di un quaoth gli conferiscono due talenti.

- Bonus di armatura naturale +4.

- Attacchi speciali (vedi sopra): Rigurgito acido, sangue acido.

- Qualità speciali (vedi sopra): Guarigione rapida 2.

- Linguaggi automatici: Comune. Linguaggi bonus: Elfico, Gnomesco, Halfling, Nanico, Orchesco.

- Classe preferita: Ladro.

- Modificatore di livello: +3.

ROSETO SANGUINARIO

Vegetale Piccolo

Dadi Vita: 2d8+2 (11 pf)

Iniziativa: -5

Velocità: 0 m

Classe Armatura: 9 (+1 taglia, -5 Des, +3 naturale), contatto 6, colto alla sprovvista 9

Attacco base/Lotta: +0/-8

Attacco: -**Attacco completo:** -**Spazio/Portata:** 75 cm/0 cm**Attacchi speciali:** Fragranza sanguigna, risucchio di sangue**Qualità speciali:** Rigenerazione 2, spine, tratti dei vegetali**Tiri salvezza:** Temp +4, Rifl -, Vol -4**Caratteristiche:** For -, Des -, Cos 13, Int -, Sag 2, Car 14**Abilità:** -**Talenti:** -**Ambiente:** Qualsiasi**Organizzazione:** Solitario o cespuglio (2-5)**Grado di Sfida:** 2**Tesoro:** Nessuno**Allineamento:** Sempre neutrale**Avanzamento:** 3-6 DV (Piccolo)**Modificatore di livello:** -

Questo cespuglio di rose crema ha dei fiori molto grandi, di colore simile a quello del sangue appena spillato, e un fusto rampicante difeso da lunghe spine affilate. Dai fiori si spande un profumo incredibilmente intenso, trasmettendo un vago stordimento ai sensi.

Un roseto sanguinario è apparentemente indistinguibile da un groviglio di normali rose. Cresce in cespugli rigogliosi, alti fino a 90 centimetri. Il colore rosso che lo caratterizza sembra assumere sfumature sanguigne e oltremodo vivide, e le sue spine sono particolarmente pungenti, ma per il resto non vi sono elementi che caratterizzino questa pianta, almeno fino a quando non se ne respira il suo odore. Esistono vere e proprie organizzazioni che custodiscono gelosamente il segreto di questa pianta e la utilizzano per i loro fini perversi.

COMBATTIMENTO

Un roseto sanguinario non attacca; da questo punto di vista non è diverso da un normale vegetale.

Fragranza sanguigna (Sop): Tutte le creature viventi dotate di olfatto entro 9 metri da un roseto sanguinario devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà con CD 13 per resistere al profumo dei suoi fiori. Se il tiro salvezza ha successo, la creatura non può più essere soggetta agli effetti della fragranza sanguigna per 24 ore. Chi fallisce il tiro salvezza, invece, si avvicina al



Roseto sanguinario

roseto facendosi avvolgere da esso, come se si trovasse sotto un effetto di compulsione mentale. La vittima farà ogni cosa per tentare di avvicinarsi al roseto sanguinario, compreso attaccare eventuali personaggi che cercheranno di impedirle di raggiungere le rose. L'effetto dura per 2 minuti o fino a quando la creatura non raggiunge le rose e ne viene avvolta.

Risucchio di sangue (Sop): Un roseto sanguinario che cattura un nemico grazie alla sua fragranza sanguigna può risucchiargli il sangue, infliggendogli la perdita di 1d4 punti di Costituzione per round. Una volta che ha risucchiato 8 punti di Costituzione il roseto sanguinario rilascia la vittima.

Rigenerazione (Str): Fuoco e acido infliggono danni normali a un roseto sanguinario.

Spine (Str): Qualsiasi creatura colpisca un roseto sanguinario con un attacco senz'armi o un'arma naturale subisce 1d3 danni perforanti e taglienti dalle spine. Inoltre subisce una penalità di -1 ai tiri per colpire, alle prove e ai tiri salvezza, fino a quando le spine non sono rimosse attraverso una prova di Guarire con CD 15 o non riceve almeno 1 punto ferita grazie a cure magiche.

SARCOFAGUS

Costrutto Grande

Dadi Vita: 11d10+30 (90 pf)

Iniziativa: -1

Velocità: 9 m (6 quadrati)

Classe Armatura: 20 (-1 Des, -1 taglia, +12 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 20

Attacco base/Lotta: +8/+20

Attacco: Spada lunga +15 in mischia (2d6+8/19-20)

Attacco completo: 2 spade lunghe +15 in mischia (2d6+8/19-20)

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: Afferrare migliorato, vergine di ferro

Qualità speciali: Refrattarietà alla magia, riduzione del danno 10/adamantio, resistenza agli incantesimi 22, sacrificio, tratti dei costrutti

Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +2, Vol +3

Caratteristiche: For 26, Des 8, Cos -, Int -, Sag 11, Car 1

Abilità: -

Talenti: -

Ambiente: Sotterranei

Organizzazione: Solitario o gruppo (2-5)

Grado di Sfida: 10

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 12-20
DV (Grande); 21-33
DV (Enorme)

Modificatore

di livello: -

Questo sarcofago ha una sagoma umanoide e un volto metallico decisamente inquietante. Per il resto, è interamente ricoperto di legno e da una lamina metallica dorata.

I sarcofagi sono costrutti simili ai golem, creati per custodire tombe e mausolei. Il loro scopo è spesso quello di conservare i resti di importanti sacerdoti o i loro tesori e segreti. Sono realizzati in metallo (spesso bronzo, ma anche ferro, rame, argento o raramente oro) o

talvolta pietra, e ricoperti da un sottile strato di legno o da lamine d'oro. Riccamente decorati e pitturati, sono costruiti per essere praticamente indistinguibili da un qualsiasi sarcofago. Restano assolutamente immobili nel posto loro indicato a meno che non avvertano la presenza di intrusi all'interno del sepolcro che custodiscono.

Al momento della sua creazione, un sarcofagus può essere istruito a non attaccare alcune persone specifiche. Questi ordini possono venire modificati solo dal suo creatore, o dalla persona che questi ha indicato come

padrone del sarcofagus. Lo scopo primario di un sarcofagus è la difesa del sepolcro in cui viene collocato oppure del corpo che ospita.



Illustrazione di Claudio Casini

COMBATTIMENTO

I sarcofagi difendono il loro sepolcro e il corpo che proteggono con ferocia implacabile. All'interno delle braccia sono innestate due spade lunghe di taglia adeguata, che a volontà possono essere estratte come azione gratuita. Finché non vengono estratte, le lame sono virtualmente introvabili (possono essere individuate superando una prova di Cercare con CD 30). Sebbene le loro lame siano piuttosto efficaci, non sono le loro armi migliori. Usano con sapienza le loro capacità di sacrificio e vergine di ferro (che sono in grado di utilizzare anche se al loro interno si trova già un corpo), trasformando un normale combattimento in una sessione di tortura.

Afferrare migliorato (Str): Se il sarcofago colpisce un bersaglio con entrambe le lame può iniziare un'azione di lotta immediatamente con un'azione gratuita che non provoca attacchi di opportunità. Se l'azione di lotta ha successo, il sarcofago può utilizzare la sua capacità di vergine di ferro.

Vergine di ferro (Str): Utilizzando le lame confiscate nel corpo della vittima, il sarcofago si apre e sigilla al suo interno il malcapitato. Fintantoché la vittima è di taglia Media o inferiore, il sarcofago può utilizzare questa capacità anche se al suo interno ospita un cadavere (solitamente anch'esso di taglia Media). Una volta all'interno del sarcofago, la vittima subisce ogni round $2d8+12$ danni a causa delle decine di aghi che la perforano in ogni punto del corpo. La vittima può liberarsi da questa condizione superando una prova di lotta contrapposta o una prova di Artista della Fuga con CD 30. Il sarcofago può contenere al suo interno 2 avversari Medi, 8 Piccoli, 32 Minuscoli, 128 Minuti o più piccoli. Il sarcofago può utilizzare questa capacità solo in seguito a una prova di lotta effettuata con successo.

Refrattarietà alla magia (Str): Certi incantesimi ed effetti funzionano in modo differente contro la creatura, come indicato di seguito. Un attacco magico che infligga danni da elettricità rallenta un sarcofago (come per l'incantesimo *lentezza*) per 3 round, senza tiro salvezza. Un attacco magico che infligga danni da fuoco interrompe qualsiasi effetto di lentezza sul sarcofago e cura 1 danno per ogni 3 danni che dovrebbe invece infliggere. Se la quantità di danni curati dovesse far sì che il sarcofago superi il suo normale totale di punti ferita, guadagna qualsiasi eccesso come punti ferita temporanei. Un sarcofago non ottiene alcun tiro salvezza contro gli effetti basati sul fuoco.

Sacrificio (Sop): Se una creatura viene uccisa dal sarcofago con il suo attacco di vergine di ferro, la vittima viene letteralmente prosciugata di ogni singola goccia di sangue, e la sua anima assorbita dal sarcofago. Questo significa che la creatura non può essere rianimata in alcun modo finché l'anima è intrappolata nel sarcofago; distruggere il sarcofago libera tutte le anime precedentemente assorbite. Il sarcofago viene riparato di $10d6$ danni e ottiene un bonus profano di +4 alla Forza e alla Destrezza per 1 round per ogni Dado Vita della creatura uccisa.

COSTRUZIONE

Il corpo di un sarcofago viene scolpito da 1.400 kg di ferro puro (fuso con colori e miscele varie), 100 kg di legno e una lamina d'oro, che costano almeno 15.000 mo. L'assemblaggio del corpo richiede una prova di Artigianato (fabbricare

armature) con CD 25 o una prova di Artigianato (fabbricare armi) con CD 25.

LI 16°; Creare Costrutti, costruzione/cerca, desiderio limitato, metamorfosi di un oggetto. L'incantatore deve essere almeno di 16° livello; Prezzo 150.000 mo; Costo 80.000 mo + 5.600 PE.

SAUROPODE DELLE DUNE

Aberrazione Grande (Terra)

Dadi Vita: 9d8+27 (67 pf)

Iniziativa: +4

Velocità: 9 m (6 quadrettini), scavare 3 m

Classe Armatura: 20 (-1 taglia, +11 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 20

Attacco base/Lotta: +6/+11

Attacco: A Schianto +11 in mischia (1d8+5)

Attacco completo: Schianto +11 in mischia (1d8+5), morso +8 in mischia (1d8+2) e colpo di coda +8 in mischia (1d8+2)

Spazio/Portata: 3 m/1,5 m

Attacchi speciali: Capacità magiche, carica poderosa

Qualità speciali: Carapace protettivo, fortificazione naturale, riduzione del danno 5/contundente, scurovisione 36 m, sensibilità alla luce, visione crepuscolare

Tiri salvezza: Temp +8, Rifl +3, Vol +8

Caratteristiche: For 21, Des 11, Cos 17, Int 5, Sag 15, Car 15

Abilità: Ascoltare +4, Camuffare +10*, Muoversi Silenziosamente +6, Nascondersi +2, Osservare +4

Talenti: Arma Focalizzata (schianto), Iniziativa Migliorata, Multiattacco, Tempra Possente

Ambiente: Deserti caldi

Organizzazione: Solitario, coppia, famiglia (3-6) o branco (7-18)

Grado di Sfida: 9

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente neutrale malvagio

Avanzamento: 10-16 DV (Grande), 17-27 (Enorme)

Modificatore di livello: -

Quello che sembrava essere un ammasso di rocce inerti comincia a muoversi elevandosi su quattro poderose zampe e una possente coda. La testa e il corpo di questa minacciosa creatura sono interamente ricoperti da un carapace roccioso.

I sauropodi delle dune sono creature intelligenti che dimorano nei deserti. Afflitti da una particolare forma di sensibilità alla luce del sole, cacciano esclusivamente di notte. Durante il giorno i sauropodi delle dune appaiono come semplici cumuli di rocce sulla superficie del deserto. I loro movimenti hanno dato adito alla leggenda per cui le pietre del deserto si muovono lungo le dune durante la notte. Svariate carovane sono state assalite e divorate da queste creature solamente per essersi accampate al centro di un gruppo di queste creature, convinte di avere trovato un riparo per la notte.

L'origine dei sauropodi delle dune è ignota. Alcuni studiosi sostengono che si tratti di un'antica razza di elementali adattatasi a vivere permanentemente sul Piano Materiale, mentre gli abitanti del deserto sussurrano leggende di anime dannate da antichi stregoni e condannate ad attraversare perennemente il deserto sotto forma di rocce.

COMBATTIMENTO

I sauropodi delle dune sono soliti sfruttare l'effetto sorpresa che la loro capacità mimetica conferisce loro. In genere assaltano coloro che si fermano a riposare per la notte nei loro pressi durante i lunghi viaggi nel deserto. Una volta avviata la battaglia, combattono come un branco, accerchiando gli avversari e utilizzando le loro capacità magiche per separare i singoli: una volta isolata la preda, si avventano con rapidità e voracità.

Capacità magiche: A volontà - *ammorbidire terra e pietra, nube di nebbia*; 3 volte al giorno - *muovere il terreno, scolpire pietra, rocce aguzze* (CD 16); 1 volta al giorno - *terremoto*. 9° livello dell'incantatore. La CD dei tiri salvezza è basata sul Carisma.

Carica poderosa (Str): Se un sauropode delle dune colpisce in carica un avversario, può assestare colpi impressionanti con il cranio, infliggendo $4d8+6$ danni.

Carapace protettivo (Str): Il corpo del sauropode delle dune è protetto da un carapace dalla consistenza simile alla pietra. Durante il giorno il sauropode delle dune richiude questo carapace sopra al suo corpo, assumendo una conformazione molto simile a quella delle pietre del deserto. In queste condizioni, il sauropode delle dune è del tutto indistinguibile da una roccia comune e ottiene un bonus di circostanza di +10 alle prove di Camuffare effettuate per apparire una roccia. Inoltre, ottiene una riduzione del danno 10/- e il carapace lo protegge come se si trattasse di un'armatura della fortificazione pesante. Tuttavia il sauropode delle dune in questo stato non può muoversi ed è considerato come se avesse Destrezza pari a 0.

Fortificazione naturale (Str): Il particolare legame con la sabbia e la roccia del deserto rende i sauropodi delle dune particolarmente resistenti a quei colpi che potrebbero danneggiare organi vitali. Ogni volta che viene messo a segno un attacco furtivo o un colpo critico contro di loro,

c'è una possibilità del 25% che questo danno venga invece tirato normalmente. Questa capacità funziona come il potere di fortificazione leggera delle armature (vedi GDM).

Sensibilità alla luce (Str): Se non sono protetti dal loro carapace, i sauropodi delle dune sono abbagliati sotto la luce brillante del sole o nella luce prodotta dall'incantesimo *luce diurna*.

Abilità: I sauropodi delle dune ricevono un bonus raziale di +4 alle prove di Camuffare, Muoversi Silenziosamente e Nascondersi. *Quando ripiega il suo carapace, un sauropode delle dune riceve un bonus di circostanza di +10 alle prove di Camuffare.

SCAVATORE CORNEO

Bestia magica Enorme

Dadi Vita: $10d10+50$ (105 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 6 m (4 quadretti), scavare 12 m

Classe Armatura: 20 (-2 taglia, +12 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 20

Attacco base/Lotta: +10/+26

Attacco: Aculeo +17 in mischia (1d8+8) o morso +16 in mischia (2d6+8)

Attacco completo: 3 aculei +17 in mischia (1d8+8) e morso +14 in mischia (2d6+4)

Spazio/Portata: 4,5 m/3 m

Attacchi speciali: Estroflessione di aculei

Qualità speciali: Percezione tellurica 18 m, scavatore straordinario, scurovizione 18 m

Tiri salvezza: Temp +12, Rifi +7, Vol +5

Caratteristiche: For 27, Des 11, Cos 20, Int 3, Sag 11, Car 6

Abilità: Ascoltare +6, Osservare +7

Talenti: Arma Focalizzata (aculeo), Attacco Poderoso, Multiattacco, Volontà di Ferro

Ambiente: Paludi temperate

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 9

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 11-15

DV (Enorme); 16-30

DV (Mastodontico)

Modificatore di livello: -



Sauropode delle dune



Un'enorme creatura sbuca dal terreno con un getto di fumo verdeastro. Il suo possente corpo è rivestito di un carapace dal quale spuntano colossali aculei ossei, mentre il volto ricorda vagamente quello di un suino. Una volta all'aperto, gli aculei vengono ritratti rapidamente.

Scavatore corneo

Uno scavatore corneo ricorda vagamente nell'aspetto un maiale di dimensioni enormi. Il collo è inesistente e la testa forma un'unica massa muscolosa con il resto dell'animale. Le zampe sono estremamente corte e robuste, armate ognuna con enormi unghie dalla forma di scalpello che possono essere utilizzate solo per scavare. Il corpo è ricoperto da una spessa pelle priva di pelo, rivestita da una corazza cornea dura e ruvida di colore scuro. Sulla schiena curva e muscolosa la pelle presenta delle fessure circolari dalle quali emergono una dozzina di lunghe escrescenze ossee simili a corna. Le escrescenze possono essere estroflesse completamente fino a quasi 3 metri di lunghezza e normalmente restano all'interno del corpo della creatura. Infine, la gigantesca bocca si apre quasi completamente e la dentatura sembra fatta apposta per tritare detriti e macinare terreno. Quando si muove nel terreno, le sue mandibole strappano e macinano il terreno, espellendolo da fessure simili a branchie che si aprono ai lati del corpo e permettendo così alla creatura di procedere velocemente sotto terra.

COMBATTIMENTO

La tattica di combattimento di uno scavatore corneo è estremamente semplice: la creatura sfrutta la sua percezione telurica per avvertire la presenza di eventuali prede nel terreno sopra di lui, quindi si muove fino a piazzarsi sotto ai loro piedi a una profondità di circa 1,5 metri e fa esplodere i suoi aculei verso l'alto tentando di trafiggerla a morte. Difficilmente uno scavatore corneo emerge dal terreno, preferendo continuare ad attaccare con gli aculei immerso nel suolo dove resta protetto dalla maggior parte degli attacchi. Se la sua preda si rifugia laddove lo scavatore corneo non può attaccarla (una superficie rocciosa, ad esempio) lo scavatore

corneo potrebbe decidere di emergere per cercare di ucciderla, soprattutto nel caso che fosse estremamente affamato. In tal caso non esiterà a sferrare attacchi con le fauci in aggiunta ai suoi letali aculei, ma se viene ferito gravemente tornerà nel terreno e si allontanerà in fretta.

Estroflessione di aculei (Str): Il gigantesco corpo di uno scavatore corneo è una perfetta custodia carnosa per i suoi letali aculei ossei, i quali sono legati ad una particolare muscolatura che permette loro di estroflettersi ed estendersi attorno al corpo della creatura per 3 metri di lunghezza. I muscoli che estendono gli aculei sono anche in grado di orientare rozzamente l'estroflessione in modo da colpire gli avversari e le prede. Quando la creatura si trova sottoterra può attaccare con due aculei contemporaneamente qualsiasi preda che si trovi direttamente sopra di lei ad una distanza non superiore a 3 metri. Quando la creatura emerge può attaccare contemporaneamente con tutti e tre gli aculei, ma a causa delle loro dimensioni non riesce mai ad indirizzarne più di due per ognuno dei lati che minaccia. Anche se può colpire creature che

si trovano sopra di lui, uno scavatore corneo non può dirigere gli aculei verso il basso.

Scavatore straordinario (Str): Uno scavatore corneo può muoversi sottoterra a una velocità impressionante, che è pari al doppio di quella alla quale si muove sul terreno, grazie alla forma del suo corpo, ai potenti muscoli dei suoi arti e alla capacità trituratrice delle sue fauci.

SCIAME

Gli sciame sono una concentrazione di creature di piccola taglia che non sono particolarmente temibili se prese singolarmente, ma che diventano sensibilmente più pericolose se agiscono insieme. Di seguito vengono presentati quattro sciame di creature letali che seguono le stesse regole presentate nel MdM.

SCIAME DI CICALE DEL CAOS

Bestia magica Minuta (Sciame)

Dadi Vita: 6d10-6 (27 pf)

Iniziativa: +5

Velocità: 6 m (4 quadretti), volare 6 m (media)

Classe Armatura: 19 (+4 taglia, +5 Des), contatto 19, colto alla sprovvista 14

Attacco base/Lotta: +6/-

Attacco: Sciame (2d6)

Attacco completo: Sciame (2d6)

Spazio/Portata: 3 m/0 m

Attacchi speciali: Distrazione, stridio

Qualità speciali: Immune ai danni da arma, tratti degli sciame, scurovista 18 m

Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +10, Vol +4
Caratteristiche: For 1, Des 21, Cos 9, Int 2, Sag 10, Car 12
Abilità: Ascoltare +6, Osservare +7
Talenti: Allerta, Tempra Possente, Volontà di Ferro
Ambiente: Pianure temperate
Organizzazione: Solitario o nube (2-5 sciami)
Grado di Sfida: 4
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: Nessuno
Modificatore di livello: -

Un ronzio talmente acuto da risultare intollerabile precede questa nube di insetti simili a cicale volanti. Lo sciame è percorso da riflessi caleidoscopici, con colori vistosi e cangianti.

Le cicale del caos sono insetti grandi almeno il doppio di una normale cicala, con una livrea sgargiante e ali trasparenti che sbattono a una velocità impressionante. Si spostano in stormi di parecchie centinaia di esemplari, calando con aggressività e agguati repentinamente su qualsiasi avversario provochi la loro attenzione. Tuttavia, la caratteristica più pericolosa di questi insetti è lo stridio che emettono con le loro ali, simultaneamente in tutto lo stormo. Il loro folle "canto" può insinuarsi nella mente di chiunque lo ascolti, causandogli confusione e smarrimento. Alcuni hanno ipotizzato che il suono emesso dallo sciame si adatti al tipo di avversario che deve affrontare, cambiando di varie tonalità per intaccare gli apparati uditivi e i tessuti nervosi con maggiore efficacia.

Lo stridio e i colori bizzarri, unitamente ai simboli cuneiformi che compaiono talvolta sul loro carapace, hanno garantito a questi insetti l'appellativo di "cicale del caos". I sopravvissuti a un attacco di cicale del caos possono soffrire di sintomi allucinatori o disturbi all'udito anche per parecchi giorni.

Le cicale del caos si cibano di vegetali e raramente di altri insetti. Si spostano soprattutto nelle ore diurne, mentre di notte si fermano silenziose tra i rami degli alberi. Non parlano alcun linguaggio.

Combattimento

Le cicale del caos attaccano solo se provocate, ma spesso gli avventurieri non hanno alternativa, perché il loro canto può impedirgli di proseguire lungo il tragitto. Lo sciame infligge 2d6 danni a qualsiasi creatura di cui riesca a occupare lo spazio alla fine del proprio movimento.

Distrazione (Str): Qualsiasi creatura vivente che inizi il suo turno con uno sciame nel proprio spazio deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 12 o essere naufragata per 1 round. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Stridio (Sop): Qualsiasi creatura vivente che si trovi entro 9 metri da uno sciame di cicale del caos deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà con CD 14 o subire gli effetti di un incantesimo *confusione* (6° livello dell'incantatore). Fintanto che la creatura resta nel raggio dello stridio, la durata della confusione è illimitata. Quando esce dall'area l'effetto perdura per 5 ulteriori round, come descritto nel testo dell'incantesimo. Che il tiro salvezza riesca o no, la creatura non potrà più essere colpita dallo stridio di quelllo sciame di cicale del caos per 24 ore. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.



Sciame di cicale del caos

SCIAME DI IGROVERMI

Parassita Minuto (Sciame)

Dadi Vita: 16d8 (72 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 6 m (4 quadrettini), scavare 6 m

Classe Armatura: 17 (+4 taglia, +3 Des), contatto 17, colto alla sprovvista 14

Attacco base/Lotta: +12/-

Attacco: Sciame (4d6)

Attacco completo: Sciame (4d6)

Spazio/Portata: 3 m/0 m

Attacchi speciali: Aderire, distrazione, prosciugare liquidi, soffocamento

Qualità speciali: Immune ai danni da arma, percezione tellurica 18 m, percezione dell'umidità, tratti dei parassiti, tratti degli sciame

Tiri salvezza: Temp +10, Rifl +8, Vol +5

Caratteristiche: For 1, Des 17, Cos 10, Int -, Sag 10, Car 2

Abilità: Nascondersi +15*

Talenti: -

Ambiente: Deserti caldi

Organizzazione: Solitario, groviglio (2-4 sciame) o colonia (7-12 sciame)

Grado di Sfida: 10

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: Nessuno

Modificatore di livello: -

Migliaia di piccoli insetti emergono da sotto la sabbia, animando la sua superficie con un brulicante movimento che solleva una bassa nube di polvere. Ciascuna creatura assomiglia a un verme piatto di colore giallo bruno, delle dimensioni di un piede, con un carapace a segmenti flessibili. Un gran numero di ciglia circonda i loro corpi, accompagnando le contrazioni con cui le creature avanzano, accalcanosi le une sopra le altre in preda a un'inspiegabile frenesia.

Sono molto rare le creature in grado di sopravvivere in ambienti privi di acqua, per esempio i deserti infuocati delle regioni più calde. Gli igrovermi, ributtanti insetti che vivono sotto la superficie della sabbia, si sono adattati a queste condizioni estreme.

Sono in grado di percepire a grande distanza persino la più debole traccia di umidità, compresa quella costituita dall'acqua

presente nel corpo delle altre creature viventi. Gli igrovermi si radunano in grandi sciame di centinaia di esemplari e assorbono in pochissimo tempo qualunque liquido presente nelle vicinanze. Le creature viventi così imprudenti da avventurarsi in un territorio infestato dagli igrovermi vanno incontro a un destino orribile: vengono prosciugate fino all'ultima goccia di tutti i loro liquidi corporei. Persino i non morti e i costrutti fabbricati con materiali organici vengono

assaliti nella frenetica ricerca di acqua. Si pensa che gli igrovermi non disperdano la propria umidità corporea e che siano in grado di rimanere in stato letargo per lunghi periodi, in attesa dell'agognato liquido.

Combattimento

Uno sciame di igrovermi si trova abitualmente immerso nella sabbia a una certa profondità. Perciò, il suo avvicinamento alle prede non è quasi mai visibile. In combattimento, prova a circondare e attaccare qualunque creatura o oggetto che contenga anche solo una debole traccia di umidità, prediligendo la fonte più abbondante in caso ve ne sia più di una. Lo sciame infligge 4d6 danni a qualsiasi creatura o oggetto di cui riesca ad occupare lo spazio alla fine del proprio movimento. Gli igrovermi aderiscono alla superficie della preda ed esercitano una forte suzione attraverso il loro corpo piatto. Per questo motivo, può risultare problematico per una vittima vivente tenere liberi bocca e naso per respirare.

Aderire (Str): Quando gli igrovermi attaccano, ricoprono il corpo delle loro vittime (o la superficie dei contenitori di liquidi) aderendo ad esso come ventose. Se una creatura esce dall'area dello sciame dopo che questo le ha inflitto dei danni nel round precedente, per 3 round continua a subire 2d6 danni per round insieme all'effetto di prosciugare liquidi, dovuto agli igrovermi che sono rimasti attaccati al suo corpo. Gli igrovermi attaccati occupano lo stesso spazio della vittima.



Sciame di igrovermi

La vittima può impiegare un'azione di round completo per staccare gli igrovermi dal suo corpo. In alternativa, è possibile provocare il distacco degli igrovermi da una creatura, distraendoli con una quantità di acqua pari almeno a 2 litri, a patto che sia più facilmente raggiungibile di quella presente nel corpo della vittima (cioè versata sul terreno e non chiusa in un recipiente).

Distrazione (Str): Qualsiasi creatura vivente che inizi il suo turno con uno sciame nel proprio spazio deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 18 o essere nauseata per 1 round. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Prosciugare liquidi (Str): Una creatura vivente che subisca danni da uno sciame di igrovermi subisce anche 1 danno alla Costituzione per la perdita di sangue.

Soffocamento (Str): Una creatura vivente che subisca danni da uno sciame di igrovermi deve effettuare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 21. Se fallisce il tiro salvezza, alcuni igrovermi riescono ad aderire al suo volto, bloccando le vie respiratorie. La creatura va incontro al soffocamento (vedi "Soffocamento" nella GDM). I metodi per staccare gli igrovermi sono descritti sopra, per la capacità aderire. La CD del tiro salvezza è basata sulla Destrezza.

Percezione dell'umidità (Str): Uno sciame di igrovermi è in grado di percepire la presenza di umidità nel raggio di 1,5 km. Non è in grado di localizzare la posizione o la distanza esatte della fonte di umidità, ma solo la direzione in cui si trova rispetto a se stesso.

Abilità: *Nelle zone sabbiose, uno sciame di igrovermi ha un bonus razziale di +8 alle prove di Nascondersi.

SCIAME DI MEDUSE VOLANTI

Bestia magica Minuta (Acquatico, Sciame)

Dadi Vita: 10d10+20 (75 pf)

Iniziativa: +7

Velocità: Nuotare 6 m, volare 12 m (buona)

Classe Armatura: 17 (+4 taglia, +3 Des), contatto 17, colto alla sprovvista 14

Attacco base/Lotta: +10/-

Attacco: Sciame (2d6 più veleno)

Attacco completo: Sciame (2d6 più veleno)

Spazio/Portata: 3 m/0 m

Attacchi speciali: Bioluminescenza, distrazione, veleno

Qualità speciali: Anfibio, immune ai danni da arma, mente alveare, scurovisione 18 m, tratti degli sciами, visione crepuscolare

Tiri salvezza: Temp +9, Rifl +10, Vol +6

Caratteristiche: For 1, Des 16, Cos 14, Int 7, Sag 13, Car 14

Abilità: Ascoltare +10, Osservare +9

Talenti: Allerta, Capacità Focalizzata (veleno), Iniziativa Migliorata, Volontà di Ferro

Ambiente: Acquatico temperato

Organizzazione: Solitario, branco (2-4 sciami), o infestazione (7-12 sciami)

Grado di Sfida: 7

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: Nessuno

Modificatore di livello: -

Dall'acqua si solleva una nube scura, che alla luce del sole luccica come se fosse di metallo. All'interno si distinguono centinaia di piccole creature simili a meduse aquatiche, che svolazzano nervosamente creando bizzarri effetti di luce.

Le meduse volanti sono creature insolite e terrificanti. Somigliano a tutti gli effetti a normali meduse, ma sono capaci di volare al di fuori dell'acqua e imprigionare gli

Illustrazione di Thomas Liera



Sciami di meduse volanti

avversari, trascinandoli nel fondo degli abissi per poi cibarsene a piacimento. La semplice vista di uno sciame di meduse volanti e della sua bioluminescenza è tanto straordinaria quanto pericolosa.

Lo sciame di meduse volanti è dotato di un'incredibile intelligenza rispetto alle normali meduse, e la sfrutta per catturare le sue prede con grande astuzia. Inoltre, lo sciame è in grado di mettere in difficoltà gli avversari con il suo veleno urticante.

Combattimento

Diversamente da altri sciami, uno sciame di meduse volanti non attacca immediatamente. Dapprima tenta di utilizzare la bioluminescenza per affascinare i suoi nemici e per condurli all'interno dell'acqua, per farli affogare rapidamente. A quel punto si nutre dei suoi nemici. Se questa tattica non funziona, lo sciame cerca di circondare e attaccare qualsiasi creatura vivente incontrata. Lo sciame infligge 2d6 danni a qualsiasi creatura di cui riesca a occupare lo spazio alla fine del proprio movimento.

Bioluminescenza (Sop): Tre volte al giorno, uno sciame di meduse volanti può emettere una trama risplendente di colori in grado di distrarre e affascinare gli avversari. L'effetto della bioluminescenza è simile a un incantesimo *trama iridescente* (10° livello dell'incantatore); la CD del tiro salvezza sulla Volontà è 17 ed è basata sul Carisma. Lo sciame di meduse volanti può tentare di condurre le creature affascinate nell'acqua per farle affogare, ma le vittime hanno diritto a un secondo tiro salvezza per opporsi all'effetto.

Distrazione (Str): Qualsiasi creatura vivente che inizi il suo turno con uno sciame nel proprio spazio deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 17 o essere naufragata per 1 round. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione e include un bonus di +2 dovuto al talento Capacità Focalizzata (veleno).

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 19, danni iniziali 1d6 Cos, danni secondari 2d4 Cos. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione e include un bonus di +2 dovuto al talento Capacità Focalizzata (veleno).

Anfibio (Str): Sebbene gli sciami di meduse volanti siano creature acquatiche, possono sopravvivere sulla terraferma per un tempo indefinito.

Mente alveare (Str): Qualsiasi sciame di meduse volanti con almeno 1 punto ferita per Dado Vita (o 10 punti ferita, per uno sciame di meduse volanti standard) forma una mente alveare, che gli fornisce un'Intelligenza di 7 e lo rende suscettibile agli incantesimi e agli effetti di influenza mentale. Quando uno sciame di meduse volanti è ridotto al di sotto di questa soglia di punti ferita, diventa privo di intelletto.

SCIAME DI ROSPI DEMONIACI

Bestia magica Minuta (Sciame)

Dadi Vita: 7d10+3 (41 pf)

Iniziativa: +1

Velocità: 9 m (6 quadretti), nuotare 6 m

Classe Armatura: 15 (+4 taglia, +1 Des), contatto 15, colto alla sprovvista 14

Attacco base/Lotta: +7/-

Attacco: Sciame (2d6 più veleno)

Attacco completo: Sciame (2d6 più veleno)

Spazio/Portata: 3 m/0 m

Attacchi speciali: Distrazione, gracido, veleno

Qualità speciali: Anfibio, immune ai danni da arma, immunità al veleno, mente alveare, scurovisione 18 m, tratti degli sciami

Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +6, Vol +6

Caratteristiche: For 1, Des 12, Cos 11, Int 7, Sag 14, Car 14

Abilità: Ascoltare +4, Nascondersi +19, Osservare +4

Talenti: Allerta, Robustezza, Volontà di Ferro

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario o infestazione (2-6 sciami)

Grado di Sfida: 6

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre caotico neutrale

Avanzamento: Nessuno

Modificatore di livello: -

Una balzellante orda di orribili piccole creature si avvicina emettendo una cacofonia di strani gracidi. Ciascuno di questi esseri assomiglia vagamente a un grosso rospo rigonfio, coperto di veruche e bitorzoli. Dalla bocca sporge una fila di denti affilatissimi, mentre il corpo termina con una coda appuntita e piena di barbigli ossei. Una sostanza viscosa trasuda dalla pelle, colando sulle zanne, sui barbigli e persino sui grossi occhi sporgenti, sormontati da una cresta triangolare dotata di spuntoni cornei.

Le leggende parlano spesso di pesci o rane che piovono dal cielo come segno di un male incombente o già realizzato. I rospi demoniaci non fanno che alimentare a dismisura queste nefaste dicerie, comparendo senza preavviso in villaggi o campi agricoli e saltellando minacciosi per ogni dove. Il caos gracitante seminato da questi rospi velenosi, che si infiltrano in ogni pertugio e attaccano qualsiasi creatura, li ha fatti diventare una delle

piaghe più temute dalle popolazioni civilizzate, alla stregua delle peggiori pestilenze. I rospi demoniaci sono dotati di una malevola forma di intelletto collettivo, ma non sembrano obbedire agli ordini di nessuno e non perseguono alcuno scopo tranne la pura devastazione.

Combattimento

Come qualsiasi sciame, i rospi demoniaci cercano di circondare e attaccare qualsiasi creatura incontrino. Uno sciame di rospi demoniaci infligge $2d6$ danni a qualsiasi creatura di cui riesca a occupare lo spazio alla fine del proprio movimento, e inoltre secerne un potente veleno allucinogeno. Mentre attaccano, queste creature emettono costantemente un verso assordante, potenziato dalla membrana estensibile delle loro gole, che fungono da cassa di risonanza. Tale suono è talmente incessante che chi lo ascolta rimane stordito.

Distrazione (Str): Qualsiasi creatura vivente che inizi il suo turno con uno sciame nel proprio spazio deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 13 o essere nauseata per 1 round. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Gracido (Sop): Il gracido di uno sciame di rospi demoniaci è una vera e propria dannazione, in grado di obnubilare la mente di chiunque lo ascolti. Tre volte al giorno, uno sciame di rospi demoniaci può utilizzare un'azione standard per accrescere l'intensità del gracido, fino a farlo diventare del tutto insopportabile. Qualsiasi creatura vivente in un'esplosione a forma di cono che si origina dallo sciame di rospi demoniaci subisce $5d6$ danni sonori e viene assordata per $2d6$ round, proprio come se fosse vittima di un incantesimo *grido* (7° livello dell'incantatore). Ogni vittima ha diritto a un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15 per dimezzare i danni e negare la sordità. Qualsiasi oggetto fragile o di cristallo e qualsiasi creatura cristallina subisce $7d6$ danni sonori e ha diritto a un tiro salvezza sui Riflessi con CD 15 per negare l'effetto. La CD dei tiri salvezza è basata sul Carisma.

Veleno (Str): Contatto, Tempra CD 13, danni iniziali e secondari $1d6$ Sag. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Anfibio (Str): Gli sciame di rospi demoniaci possono respirare sia l'aria che l'acqua, sebbene di solito non si allontanino a più di qualche metro dalla superficie dell'acqua.

Mente alveare (Str): Qualsiasi sciame di rospi demoniaci con almeno 1 punto ferita per Dado Vita (o 7 punti ferita, per uno sciame di rospi demoniaci standard) forma una mente alveare, che gli fornisce un'Intelligenza di 7 e lo rende suscettibile agli incantesimi e agli effetti di influenza mentale. Quando uno sciame di rospi demoniaci è ridotto al di sotto di questa soglia di punti ferita, diventa privo di intelletto.

SEMINATORE DI MORTE

Non morto Medio

Dadi Vita: $4d12+4$ (30 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 9 m (6 quadretti)

Classe Armatura: 16 (+2 Des, +4 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 14

Attacco base/Lotta: +2/+4

Attacco: Falce +6 in mischia ($2d4+4/x4$)

Attacco completo: Falce +6 in mischia ($2d4+4/x4$)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Aura dissacrante, sguardo paralizzante

Qualità speciali: Resistenza allo scacciare +2, resistenza agli incantesimi 15, riduzione del danno 5/bene, scurovisione 18 m, tratti dei non morti, vulnerabilità all'acqua, vulnerabilità alla luce solare

Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +4, Vol +6

Caratteristiche: For 14, Des 14, Cos -, Int 11, Sag 13, Car 15

Abilità: Ascoltare +8, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +9, Osservare +8

Talenti: Arma Focalizzata (falce), Combattere alla Cieca

Ambiente: Qualsiasi

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

Grado di Sfida: 4

Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre neutrale malvagio

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

Modificatore di livello: -

Un odore di putrefazione riempie l'aria, accompagnando questa figura scheletrica che si regge su due gambe lunghe e sottili. Il corpo ingobbito è totalmente scarnificato, e lo strato di pelle che aderisce alle ossa è grigiastro e incartapecorito. Il volto è dominato da due occhi gialli e strabuzzati, con minuscole pupille nere. Il cranio è coperto da sporadici capelli e nella bocca rimangono pochi denti marci. Strisce di stoffa lurida e sfilacciata ricoprono la creatura, senza riuscire a nascondere la deformità di una delle sue braccia, che al posto della mano presenta una tenebrosa falce ricurva.

Tra i non morti che popolano i dungeon, i seminatori di morte rappresentano una minaccia tra le più insidiose. Dal momento che da lontano potrebbero essere scambiate per comuni zombi, molti avventurieri hanno commesso l'errore di sottovalutare queste creature, spesso pagandone le conseguenze. Un seminatore di morte incarna il principio del trapasso violento e inatteso, come un colpo di falce che recide improvvisamente ogni legame con la vita. Secondo le superstizioni, infatti, questi esseri vengono controllati come dei burattini da oscure entità della morte.

I seminatori di morte continuano a infestare il loro luogo di sepoltura e i dungeon attigui. Le monumentali cripte sotterranee che accolgono i loro resti testimoniano la probabile appartenenza a qualche stirpe regale o nobiliare. Forse in un lontano passato i proprietari delle necropoli hanno suggellato un patto con divinità maligne e spietate, ottenendo una perversa forma di immortalità in cambio di nuove vittime. L'unica ragione d'essere dei seminatori di morte è quella di falcidiare tutti i viventi che incontrano.

Oltre all'aspetto raccapricciante, un seminatore di morte è circondato da un'aura sacrilega capace di terrorizzare anche gli eroi più coraggiosi. Si muove rapido e sicuro, come se conoscesse perfettamente l'ambiente che lo circonda, e mulina il suo braccio a falce con fendenti letali. È dotato di un'intelligenza superiore a quella di molti non morti, ma non elabora strategie di attacco particolarmente sofisticate. I seminatori di morte parlano il Comune e raramente qualche altra lingua dimenticata.

COMBATTIMENTO

Un seminatore di morte cerca sempre di ottenere il massimo vantaggio dal suo sguardo paralizzante. Il suo obiettivo è quello di paralizzare il maggior numero possibile di avversari, mentre continua ad attaccare con la falce il primo bersaglio del suo assalto. Più seminatori di morte, in combattimento, tendono ad agire in modo indipendente, ma

scelgono in genere vittime diverse e iniziano l'assalto contemporaneamente. Animato da un odio bruciante, un seminatore di morte non si arrende mai e sgozza con un unico colpo di falce qualunque vittima paralizzata alla fine del combattimento. La sua resistenza, tanto agli attacchi fisici che alla magia, è scalfita soltanto dall'acqua (santa o meno) o dalla luce del giorno, che può costringere un seminatore di morte alla fuga.

Aura dissacrante (Sop): Tutti i seminatori di morte sparano un'aura di terrore attorno a loro ed emettono un'aura di completa dissacrazione entro un raggio di 6 metri. Questa capacità funziona come un incantesimo *dissacrare*. Tutti i non morti che si trovano entro 6 metri dal seminatore di morte (compresa la stessa creatura) ottengono un bonus profano di +1 ai tiri per colpire, ai danni e ai tiri salvezza e +1 punto ferita per ogni DV. (I Dadi Vita, gli attacchi e i tiri salvezza qui riportati includono tali bonus profani). Le prove di Carisma per scacciare non morti entro questa area subiscono una penalità di -3.

L'aura dissacrante di un seminatore di morte non può essere dissolta tranne che da un incantesimo *dissolvi il male* o effetti analoghi. Se l'effetto viene dissolto, il seminatore di morte lo può ripristinare con un'azione gratuita nel suo turno successivo. La sua area dissacrante viene soppressa se un seminatore di morte entra in un luogo *consacrato* o *santificato*, così come la presenza del seminatore di morte a sua volta sopprime gli effetti *consacrati* o *santificati* per tutto il tempo che trascorre in quello stesso luogo.

Sguardo paralizzante (Sop):

Paralisi per $1d4+1$ round, 9 metri, Tempra CD 14 nega. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Vulnerabilità all'acqua (Str):

L'acqua, da sempre simbolo di purezza e vita, è letale per l'essenza corrotta di un seminatore di morte, e ha su di esso

lo stesso effetto di un acido. Un'ampolla di acqua di fonte, usata come arma a spargimento, infligge a un seminatore di morte $1d6$ danni letali con il colpo diretto o 1 danno da spargimento entro 1,5 metri dal punto di caduta. Un'ampolla di acquasantificata infligge danni raddoppiati. L'immersione in acqua ha gli stessi effetti dell'immersione in acido ($10d6$ danni per round). Un incantesimo *creare acqua* può colpire un singolo seminatore di morte infliggendogli $1d6$ danni per livello dell'incantatore, dimezzabili con un tiro salvezza sui Riflessi effettuato con successo. Solo l'acqua pura e fresca, corrente o raccolta da meno di 24 ore, può danneggiare un seminatore di morte. L'acqua stagnante, fangosa o sporca non ha alcun effetto sulla creatura.

Vulnerabilità alla luce solare (Str): Il seminatore di morte, creatura degli oscuri avelli, non tollera la luce del sole. Ogni round di esposizione diretta ai raggi del sole infligge $1d4$ danni alla creatura.

Seminatore di morte

SERPENTE DELLE PROFONDITÀ

Bestia magica Enorme (Acquatico, Fuoco)

Dadi Vita: 12d10+60 (126 pf)

Iniziativa: +5

Velocità: Nuotare 18 m (12 quadretti)

Classe Armatura: 19 (-2 taglia, +1 Des, +10 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 18

Attacco base/Lotta: +12/+29

Attacco: Morso +20 in mischia (3d8+9)

Attacco completo: Morso +20 in mischia (3d8+9)

Spazio/Portata: 6 m/4,5 m

Attacchi speciali: Afferrare migliorato, arma a soffio, inghiottire, fuoco ustionante

Qualità speciali: Immunità al fuoco, scurovista 18 m, vulnerabilità al freddo

Tiri salvezza: Temp +14, Rifl +10, Vol +6

Caratteristiche: For 28, Des 12, Cos 20, Int 2, Sag 12, Car 8

Abilità: Ascoltare +4, Nascondersi +4, Nuotare +15, Osservare +5

Talenti: Arma Focalizzata (morso), Attacco Naturale Migliorato (morso), Attacco Poderoso, Incalzare, Iniziativa Migliorata

Ambiente: Acque calde

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 12

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Generalmente neutrale

Avanzamento: 13-19 DV (Enorme); 20-36 DV (Mastodontico)

Modificatore di livello: -

Questo enorme serpente è ricoperto da un robusto strato di pelle di colore blu scuro, sormontato da una testa che ha le stesse dimensioni di quella di un drago. Piccole protuberanze ossee sporgono attorno alla bocca, che emana costantemente una luminescenza infuocata percepibile anche nelle profondità marine.

Soltanto pochi ed esperti avventurieri potrebbero pensare che in un'esplorazione sottomarina uno dei pericoli maggiori da cui guardarsi sia rappresentato dal calore di un fuoco inestinguibile. Questi individui hanno sicuramente già incontrato un serpente delle profondità, conosciuto principalmente per l'energia del fuoco che risiede nelle sue viscere, potente a tal punto da non estinguersi neanche nelle profondità marine in cui risiede. Queste strane creature vivono solitamente nei pressi di vulcani sottomarini ancora in attività, dove sono solite deporre le uova, e cibandosi dei grossi pesci che riescono a catturare con facilità dopo averli bruciati con il proprio soffio ustionante. Secondo le superstizioni dei marinai, i

serpenti delle profondità sarebbero in contatto con un leggendario essere del fuoco che giace da millenni nella caldera ribollente di un vulcano sottomarino, pronto a risvegliarsi per straziare tutti i popoli del mare.

Un serpente delle profondità adulto ha un diametro di circa 1,5 metri ed è lungo circa 12 metri. Pesa approssimativamente 4.500 kg.

COMBATTIMENTO

Solitamente un serpente delle profondità combatte solo per saziare il proprio appetito, preferendo come prede pesci grossi e lenti o altri esseri privi di particolari abilità che li rendano vittime difficili da vincere. Questo però non significa che l'attitudine al combattimento di questa creatura non sia all'altezza di bersagli più competitivi. Grazie al suo soffio ustionante il serpente delle profondità è in grado di tenere a debita distanza i suoi avversari, che tenta di stritolare e ingoiare non appena si avvicinano alla sua portata. Nella sua caccia il serpente delle profondità non si allontana mai più di tanto dal vulcano dove risiede, in modo da poter fare ritorno rapidamente in caso di pericolo e proteggersi attorno alla lava bollente, innocua per lui ma letale per gli altri esseri acquatici.

Afferrare migliorato (Str): Per utilizzare questa capacità un serpente delle profondità deve colpire con un attacco con il morso. Può quindi tentare di iniziare una lotta con un'azione gratuita, senza provocare un attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, stabilisce una presa e può tentare di inghiottire per intero il nemico nel round successivo.



Serpente delle profondità

Arma a soffio (Sop): Cono di 9 metri, una volta ogni 1d4 round; 6d10 danni da fuoco, Riflessi CD 21 dimezza. La CD dei tiri salvezza è basata sulla Costituzione.

Inghiottire (Str): Un serpente delle profondità può provare a inghiottire un avversario afferrato di taglia inferiore alla sua se effettua con successo una prova di lotta. Una volta dentro, l'avversario subisce 2d8+12 danni da striotamento più 2d6 danni da fuoco per ogni round, a causa delle viscere ustionanti del mostro. L'avversario può aprirsi un varco di uscita utilizzando un'arma tagliente o perforante leggera che riesca a infliggere 25 danni allo stomaco della bestia (CA 15). Una volta che la creatura è uscita, il buco si richiude immediatamente a causa delle contrazioni muscolari del serpente delle profondità; una nuova vittima dovrebbe comunque aprirsi la strada attraverso lo stomaco del mostro. Le interiora di un serpente delle profondità di taglia Mastodontica possono contenere 2 creature Grandi, 4 Medie, 8 Piccole, 32 Minuscole oppure 128 Minute o 512 Piccolissime o di taglia inferiore.

Fuoco ustionante (Str): Gli attacchi basati sul fuoco del serpente delle profondità sono talmente caldi che non vengono attenuati dall'ambiente acquatico circostante né vengono ridotti dalle creature resistenti alle normali bruciature. Gli attacchi di fuoco ustionante ignorano completamente qualsiasi resistenza al fuoco che una creatura possiede, oltrepassando questa resistenza e infliggendo i danni ad essa come se non ne possedesse alcuna. La creatura ha comunque diritto a qualsiasi altra difesa normale, come nel caso dei tiri salvezza. Il fuoco ustionante può danneggiare anche le creature normalmente immuni al fuoco, infliggendo ad esse metà dei danni (o un quarto se superano un eventuale tiro salvezza). Le creature con il sottotipo fuoco possono avvertire che il fuoco ustionante è notevolmente più caldo del normale, ma restano comunque immuni all'attacco. Al contrario, le creature con il sottotipo freddo che vengono danneggiate da un attacco di fuoco ustionante ricevono il doppio dei danni invece del normale +50%.

SEZIONATORE

Aberrazione Media

Dadi Vita: 6d8+6 (33 pf)

Iniziativa: +7

Velocità: 9 m (6 quadrettini)

Classe Armatura: 17 (+3 Des, +4 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 14

Attacco base/Lotta: +4/+5

Attacco: Artiglio +5 in mischia (1d6+1/19-20)

Attacco completo: 4 artigli +5 in mischia (1d6+1/19-20)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Attacco furtivo +3d6, lacerare, recidere tendini, soffio anestetizzante, veleno

Qualità speciali: -

Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +5, Vol +8

Caratteristiche: For 12, Des 16, Cos 13, Int 17, Sag 16, Car 12

Abilità: Ascoltare +12, Cercare +7, Guarire +12, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +8, Osservare +12, Rapidezza di Mano +7

Talenti: Attacco Naturale Migliorato (artiglio), Capacità Focalizzata (soffio anestetizzante), Critico Migliorato (artiglio)^B, Iniziativa Migliorata

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 8

Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre neutrale malvagio

Avanzamento: -

Modificatore di livello: -

Questa figura alta ed emaciata possiede quattro braccia dall'insana vitalità aliena e muove con impressionante precisione i bisturi affilati con cui terminano alcune delle sue dita. La pelle è percorsa da labirinti di cicatrici e asportazioni, mentre il cranio glabro sembra trattenuto da una sorta di corona di ferro. I suoi abiti di cuoio nero sono punteggiati da macchie di sangue raffreddato.

Un sezionatore è un'orrenda aberrazione caratterizzata da un corpo esile e allungato che racchiude una forza insospettabile. Possiede quattro braccia dotate di affilatissimi artigli meccanici, simili a bisturi, che utilizza per lacerare i corpi inermi delle sue vittime. Spesso la sua figura porta i segni indelebili di automutilazioni e altri esperimenti chirurgici, soprattutto sul volto: cicatrici profonde, cranio scoperto, un grosso monocolo infisso nell'orbita.

Sadica e crudele, questa creatura soddisfa la sua morbosa curiosità sezionando e tagliuzzando i malcapitati prigionieri come se inseguisse un qualche malsano intento. Non si premura di uccidere i suoi soggetti sperimentali prima di sventrarli, ma li lascia vivi per tutto il tempo, in uno stato di coscienza indotto dai vapori anestetizzanti emessi dalla bocca, così che le vittime siano appena in grado di rendersi conto di quanto sta accadendo. Il sezionatore le squarta con precisione e velocità e ne esamina attentamente gli organi interni, il tessuto muscolare e la struttura ossea, giocando con le parti vitali mentre loro scivolano verso una morte lenta e agghiacciante. L'orribile meticolosità di questa creatura è in realtà un istinto alieno e primordiale, e dopo aver perso un po' di tempo con la sua vittima più recente un sezionatore si sposta altrove, in cerca di un nuovo passatempo. Non si nutre del corpo della preda appena morta, anche se sembra trarre energia dalle orrende operazioni chirurgiche a cui la sottopone.

Un sezionatore è alto circa 2,1 metri e pesa 70 kg.

I sezionatori comprendono il Comune e probabilmente anche altre lingue diffuse, ma parlano raramente e con susurri appena percepibili.

COMBATTIMENTO

Il sezionatore è un assassino naturale. Difficilmente affronta un avversario a viso aperto, ma preferisce seguirlo e attendere il momento propizio per attaccarlo alle spalle, sfruttando il suo attacco furtivo per infliggere tremendi colpi. Se la fortuna lo assiste, riuscirà a recidere qualche tendine all'avversario, affondando i suoi artigli nella carne con precisione e lacerandone i legamenti. Se possibile il sezionatore tenta fino all'ultimo di addormentare il suo nemico anziché ucciderlo, indebolendolo con il suo veleno stordente fino a fargli perdere conoscenza, per poi divertirsi con calma con il corpo immobile.

Attacco furtivo (Str): Esattamente come un ladro, un sezionatore è in grado di colpire con letale precisione il punto più vulnerabile di una creatura vivente, grazie alla conoscenza innata della sua anatomia. Un sezionatore infligge 3d6 danni extra tutte le volte che a un nemico viene

negato il proprio bonus di Destrezza, o quando il sezionatore attacca ai fianchi. Le creature con occultamento, prive di un'anatomia distinguibile o immuni ai colpi critici non sono vulnerabili agli attacchi furtivi.

Lacerare (Str): Se il sezionatore colpisce un avversario con almeno due artigli nello stesso round può automaticamente provare a lacerare le sue carni, infliggendo $2d4+1$ danni aggiuntivi. È possibile lacerare solo una volta per round, indipendentemente dal numero di attacchi andati a segno.



Sezionatore

Recidere tendini (Str): Un sezionatore che minaccia e poi conferma un colpo critico con i suoi artigli può raggiungere i legamenti della vittima per tagliarli via con un rapido movimento dei suoi artigli naturali. La vittima di questo attacco subisce 2 danni alla Forza e alla Destrezza. I punti di caratteristica persi si ripristinano al ritmo di 1 al giorno per ogni caratteristica danneggiata.

Soffio anestetizzante (Str): Un sezionatore può, con un'azione standard, soffiare il suo getto di vapore velenoso che si propaga in un cono lungo 4,5 metri. Gli avversari all'interno del raggio di azione del soffio devono superare tiri salvezza per evitare gli effetti del veleno (vedi sotto). La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione e include un bonus di +2 dovuto al talento Capacità Focalizzata (soffio anestetizzante).

Veleno (Str): Inalazione, Tempra CD 16; danni iniziali stordito per 1 minuto, danni secondari privo di sensi per 1 ora. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

SPETTRO DELLE CATENE

Non morto Medio (Incorporeo)

Dadi Vita: 8d12 (52 pf)

Iniziativa: +7

Velocità: 9 m (6 quadretti), volare 15 m (perfetta)

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

Attacco base/Lotta: +4/-

Attacco: Catena chiodata del tocco fantasma +1 +8 in mischia (2d4+1 più risucchio di energia)

Attacco completo: Catena chiodata del tocco fantasma +1 +8 in mischia (2d4+1 più risucchio di energia)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m (3 m con le catene)

Attacchi speciali: Barriera di catene, clangore, risucchio di energia

Qualità speciali: Debolezza alla luce del sole, scurovazione 18 m, tratti degli incorporei, tratti dei non morti

Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +5, Vol +8

Caratteristiche: For -, Des 16, Cos -, Int 12, Sag 14, Car 16

Abilità: Ascoltare +13, Cercare +12, Intimidire +14, Nascondersi +14, Osservare +13, Sopravvivenza +2 (+4 seguendo tracce)

Talenti: Combattere alla Cieca, Iniziativa Migliorata, Schivare

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario, gruppo (3-5) o sciame (6-11)

Grado di Sfida: 8

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Generalmente caotico malvagio

Avanzamento: 8-16 DV (Medio)

Modificatore di livello: -

Un diafano fantasma emerge dall'oscurità, accompagnato da uno sferragliare ossessivo di catene. Sembra l'immagine traslucida di uno scheletro umano, aureolato da una debole fosforescenza verdastra e parzialmente coperto da brandelli di una veste con cappuccio. La creatura è avvolta in una lenta spirale di catene incorporee, che sembrano fissate ai suoi polsi e pendono per un lungo tratto sotto al corpo fluttuante, prima di terminare con dei ganci appuntiti. Il rumore che accompagna la creatura sembra rimbalzare da un punto all'altro dello spazio, come un'eco di pura follia.

Illustrazione di Alberto Dal Lago

Gli spettri delle catene sono gli spiriti di coloro che sono stati imprigionati per lungo tempo e infine sono morti di inedia. Continuano a infestare i luoghi dove è avvenuto il loro decesso, in genere segrete sotterranee le cui mura umide e oppressive potrebbero raccontare una lunga serie di orrori e vessazioni, se potessero parlare. Portano ancora con loro le catene ai quali sono stati legati per lunghi anni, ma alle estremità di esse sono cresciute delle punte ricurve, manifestazione del rabbia senza confini che anima queste creature. Uno spettro delle catene è grande all'incirca quanto un umano ed è privo di peso. A differenza dei normali fantasmi, uno spettro delle catene è troppo distorto e scheletrico per poter essere identificato da chi conosceva la persona da cui si è originato.

Uno spettro delle catene parla il Comune, più eventualmente altri linguaggi che conosceva in vita.

COMBATTIMENTO

La catena con la quale uno spettro delle catene combatte non è altro che una parte stessa della sua anima distorta, ma in termini di gioco è equivalente ad una *catena chiodata del tocco fantasma+1*. Non è possibile disarmare uno spettro delle catene. Quando esso viene distrutto, anche la sua catena scompare. Gli spettri delle catene fanno uso della loro capacità di clangore prima di attaccare, per seminare

il panico tra gli avversari. Successivamente, durante lo scontro, sfruttano la portata della catena per evitare anche solo la possibilità di essere colpiti da qualche avversario, sebbene la loro incorporeità li metta già al sicuro da molte minacce. Quando se ne incontra più d'uno, gli spettri delle catene sono intelligenti e si ritirano se vedono prospettarsi una sconfitta, ma non amano combattere in modo coordinato, preferendo duellare ognuno con un avversario differente.

Barriera di catene (Mag): Con un'azione di round completo, uno spettro delle catene può circondarsi con un turbinante scudo di catene trancianti, simile all'effetto di un incantesimo *barriera di lame* (7° livello dell'incantatore). Chiunque si trovi in un quadretto adiacente alla barriera di catene deve effettuare con successo un tiro salvezza sui Riflessi con CD 17 o subire 7d6 danni. Qualsiasi creatura od oggetto che entri o passi attraverso questa barriera subisce automaticamente i danni. La barriera di catene si muove insieme allo spettro delle catene e gli fornisce copertura leggera (bonus di +4 alla CA). Mantenere la barriera una volta che è stata attivata è un'azione standard. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Clangore (Sop): Con un'azione standard, uno spettro delle catene può spaventare a morte i suoi nemici con il suono distorto delle sue armi. La capacità funziona allo stesso modo dell'incantesimo *spaventare* (8° livello dell'incantatore; Volontà CD 17 parziale). Se supera il tiro salvezza, una creatura non può più essere soggetta alla capacità di clangore dello stesso spettro delle catene per 24 ore. Questa capacità è un effetto di



Spettro delle catene

paura sonoro che influenza la mente. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Debolezza alla luce del sole (Str): Gli spettri delle catene sono completamente privi di potere nella luce solare naturale (non è sufficiente un incantesimo *luce diurna*) e rifuggono da essa. Uno spettro delle catene intrappolato nella luce solare non può attaccare e può compiere solo una singola azione di movimento o di attacco in un round.

Risucchio di energia (Sop): Le creature viventi colpite da un attacco con la *catena chiodata del tocco fantasma*+1 di uno spettro delle catene ricevono due livelli negativi. Il tiro salvezza sulla Tempra per rimuovere un livello negativo ha una CD di 17. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma. Per ogni livello negativo così conferito, lo spettro delle catene ottiene 5 punti ferita temporanei.

STIRPENEFANDA

“Stirpenefanda” è un termine generico che si riferisce a esemplari di razze che appartenevano al misterioso piano materiale da cui ha avuto origine il Nephandum.

Come è successo per le piaghe funeste e le progenie nefande, gli stirpenefanda sono sopravvissuti alla catastrofe cosmica che ha generato i cinque Terrore Ancestrali, e si sono dispersi per il multiverso popolando segretamente le aree remote di numerosi pianeti. Come siano stati capaci di perpetuarsi nei secoli non è possibile stabilirlo, ma secondo gli studiosi delle geometrie planari hanno mantenuto una connessione diretta con i cinque Signori del Terrore, traendone numerosi benefici.

Gli stirpenefanda preferiscono rimanere reclusi, portando avanti le proprie immutabili tradizioni per intere generazioni. Quando le entità del Nephandum attivano i loro progetti di conquista su un piano materiale e la paura comincia a contagiare le terre, gli stirpenefanda escono allo scoperto e appoggiano in forze gli emissari dei Terrore Ancestrali. A quel punto si mischiano alle armate degli esseri trasfigurati, alzando con orgoglio il vessillo del loro atavico signore e servendo alla lettera gli ordini dell’emissario. La tabella seguente indica a quale Terrore Ancestrale ogni stirpenefanda faccia riferimento.

STIRPENEFANDA

Baklir	Ashatha
Khytor	Yordul
Noghrat	Melpheron
Rhyssis	Hyssiris
Voror	Tzanaar

TERRORE ANCESTRALE

Attacco completo: Morso +2 in mischia (1d6) e 2 artigli +0 in mischia (1d4); oppure giavellotto +2 a distanza (1d6)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: -

Qualità speciali: Sussurri mistici

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

Caratteristiche: For 10, Des 11, Cos 14, Int 8, Sag 13, Car 9

Abilità: Ascoltare +2, Muoversi Silenziosamente +2, Nascondersi +6*, Osservare +2

Talenti: Iniziativa Migliorata, Multiattacco

Ambiente: Paludi calde

Organizzazione: Solitario, coppia, battuta di caccia (2-9) o tribù (10-30 più 20% non combattenti)

Grado di Sfida: 2

Tesoro: 50% monete; 50% beni; 50% oggetti

Allineamento: Generalmente neutrale malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: +2



Baklir

BAKLIR

Umanoide Medio (Baklir)

Dadi Vita: 3d8+6 (19 pf)

Iniziativa: +4

Velocità: 9 m (6 quadretti)

Classe Armatura: 15 (+5 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 15

Attacco base/Lotta: +2/+2

Attacco: Morso +2 in mischia (1d6) o artiglio +2 in mischia (1d4) o giavellotto +2 a distanza (1d6)

Questa creatura ha una pelle che ricorda vagamente quella dei rettili, ma i suoi lineamenti sono più simili a quelli di un elfo selvaggio e barbarico. Si muove attraverso il terreno paludosco con eleganza e disinvolta, senza fare il minimo rumore. I suoi occhi sembrano quelli di un invasato, e spesso bisbiglia tra sé o si ferma a fissare il vuoto, come se fosse impegnato in una silenziosa conversazione con un interlocutore invisibile.

I baklir sono creature che sembrano scaturite letteralmente dal suolo fangoso delle paludi, è c'è chi giura che nascano veramente in questo modo. Sono creature solitarie e sfuggenti che si tengono alla larga da qualsiasi intruso o sconosciuto che violi il loro territorio. Tuttavia capita a volte che gli estranei vengano attaccati con ferocia senza alcuna ragione apparente. Anche se la natura esatta del loro potere rimane un mistero, i baklir sono veramente vincolati alle loro paludi da una stretta simbiosi: la palude stessa sembra avvertirli dei pericoli, aiutarli e guiderli, scandendo i ritmi della loro vita tribale.

Un baklir è alto circa 1,5 metri e pesa approssimativamente 60 kg.

I baklir parlano il loro linguaggio, il Baklir, un idioma rauco e sussurrato a bassissima voce, che spesso si perde nel vento alle orecchie delle altre creature.

Combattimento

Se un baklir solitario si imbatte in un gruppo di nemici, la prima cosa che fa è defilarsi per avvertire i suoi simili della loro presenza, e poi concerta un attacco assieme a loro. Quando sono in gruppo, attaccano e confondono i nemici alternandosi spesso nella lotta.

Sussurri mistici (Sop): Un baklir è in perenne contatto con lo spirito della palude in cui vive, o con il territorio stesso, che gli parla e lo guida nelle sue azioni. Per un numero di volte pari ai suoi Dadi Vita, con un'azione standard che non provoca attacchi di opportunità, il baklir può usare i suoi sussurri mistici in uno dei seguenti modi:

- Può ottenere un bonus cognitivo di +20 al tiro per colpire nel round successivo.

- Può ordinare ai sussurri di echeggiare nella testa di un suo singolo avversario, infliggendogli una penalità di -2 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza. L'avversario sottoposto agli effetti dei sussurri mistici non ha diritto ad alcun tiro salvezza, ma l'effetto dura soltanto per un numero di round pari ai Dadi Vita del baklir, durante i quali il baklir non può usare i sussurri mistici in alcun altro modo.

- Può usare i suoi sussurri mistici per ottenere l'effetto di un incantesimo *charme su animali* lanciato a un livello dell'incantatore pari ai suoi Dadi Vita. L'effetto funziona come l'incantesimo omonimo, ma si interrompe se il baklir sceglie di usare i suoi sussurri mistici in altro modo prima che la durata dello charme sull'animale in questione si esaurisca.

Abilità: La pelle di un baklir può cambiare leggermente di tonalità, assumendo un colore più vicino possibile a quello dell'ambiente circostante, permettendogli di mimetizzarsi come un camaleonte e conferendogli un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi. *In zone paludose, questo bonus aumenta a +8.

Società dei baklir

È difficile dire dove finisce la palude e dove cominciano i baklir. I baklir sono asessuati e non si accoppiano: spuntano letteralmente dal fango dei terreni palustri, specialmente

quelli sotto qualche insolito influsso arcano o che in passato sono stati teatro di qualche catastrofe magica. Vivono organizzati in tribù primitive, o che almeno possono apparire tali agli occhi degli stranieri. In realtà la palude stessa si prende cura delle sue creature, e lo sforzo che i baklir devono compiere per procurarsi da vivere e per proteggersi è minimo. Per contro, tuttavia, sono particolarmente sensibili ai ritmi nascosti e ancestrali della palude stessa, e sembrano perennemente preoccupati di doverla compiacere e proteggere da qualsiasi fastidio.

In alcune rare circostanze può capitare che alcuni baklir siano costretti a recarsi in luoghi lontani dalle loro beneamate paludi. Quando questo accade, la loro pelle diventa cinerea, il loro cuore si fa ancora più duro e spietato, e non proferiscono parola, nemmeno tra loro. Coloro che sono rimasti lontani troppo a lungo e non possono fare ritorno solitamente finiscono per impazzire o si lasciano morire di inedia.

Personaggi baklir

I baklir normalmente scelgono classi legate alla natura, come druidi o ranger.

I personaggi baklir possiedono i seguenti tratti razziali.

- +4 alla Costituzione, -2 all'Intelligenza, +2 alla Saggezza, -2 al Carisma.

- Taglia Media.

- La velocità base sul terreno di un baklir è di 9 metri.

- Dadi Vita razziali: Un baklir comincia con tre livelli di umanoide, che gli conferiscono 3d8 Dadi Vita, un bonus di attacco base di +2 e un bonus ai tiri salvezza base di Temp +1, Rifl +3 e Vol +1.

- Abilità razziali: I livelli di umanoide del baklir gli conferiscono punti abilità pari a $6 \times (2 + \text{modificatore di Int, minimo } 1)$. Le sue abilità di classe sono Ascoltare, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi e Osservare. I baklir hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi (+8 in zone paludose).

- Talenti razziali: I livelli di umanoide di un baklir gli conferiscono due talenti.

- Bonus di armatura naturale +5.

- Armi naturali: Morso (1d6) e 2 artigli (1d4).

- Qualità speciali (vedi sopra): Sussurri mistici.

- Linguaggi automatici: Baklir. Linguaggi bonus: Aquan, Comune, Terran.

- Classe preferita: Druido.

- Modificatore di livello +2.

KHYTOR

Umanoide Medio (Khytor)

Dadi Vita: 3d8+3 (16 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 9 m (6 quadrettati)

Classe Armatura: 17 (+2 Des, +3 naturale, +2 cuoio), contatto 12, colto alla sprovvista 15

Attacco base/Lotta: +2/+2

Attacco: Scimitarra +2 in mischia (1d6/18-20) o giavellotto +4 a distanza (1d6)

Attacco completo: Scimitarra +2 in mischia (1d6/18-20) o giavellotto +4 a distanza (1d6)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Attacco furtivo +2d6, volto maledetto

Qualità speciali: Vista cieca 12 m

Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +5, Vol +1

Caratteristiche: For 11, Des 15, Cos 13, Int 10, Sag 10, Car 6

Abilità: Ascoltare +2, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +9, Osservare +2, Scalare +2
Talenti: Riflessi in Combattimento, Schivare
Ambiente: Sotterranei
Organizzazione: Solitario, gruppo (2-4) o covo (11-20 più 50% non combattenti)
Grado di Sfida: 2
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente caotico malvagio
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: +2

A prima vista, questo umanoide potrebbe essere scambiato per una creatura non morta. Le sue pelli sono grigie e secche, le sue ossa sono adunche e sporgenti, e il suo volto è letteralmente un teschio scarnificato. I suoi movimenti, tuttavia, tradiscono un'energia e una vitalità tutt'altro che assente. La creatura scivola di ombra in ombra, brandendo una lama che sembra fatta a sua volta d'ossa e che gronda del sangue di numerose vittime.

I khytor sono creature notturne dall'aspetto orribile e dall'animo ancora più mostruoso.

Alcuni ipotizzano che un tempo fossero creature diverse, e che il loro aspetto attuale sia il risultato di un'empia e perversa trasformazione. Anche se questa teoria è quanto meno azzardata, è certo che i khytor sembrano ossessionati dal loro volto mostruoso e da quello delle altre creature, che reputano normale. Agiscono mossi da un profondo rancore nei confronti di ogni altra creatura vivente, il cui aspetto solare, o quanto meno "normale" è per loro un affronto, come il sale su una ferita mai rimarginata. Attaccano quasi sempre con l'obiettivo di menomare o quanto meno sfigurare irrimediabilmente i loro avversari. Alcuni arrivano a strappare la pelle dal volto dei nemici caduti e altri a decapitarli, per conservare le loro teste mummificate come macabri trofei.

Un khytor è alto circa 1,5 metri e pesa approssimativamente 80 kg.

I khytor parlano il Comune e la loro lingua segreta, il Khytor.

Combattimento

La furtività è tutto per un khytor: si insinua di nascosto e tende a cogliere i suoi avversari di sorpresa, molto spesso scatenando una minaccia più apparente come diversivo (una bestia selvaggia, una trappola, o altro ancora) o approfittando di un altro scontro già in corso. La sua abilità nel muoversi al buio lo rende un nemico particolarmente letale negli



Khytor

ambienti privi di luce. Se ne hanno la possibilità, i khytor spesso estinguono le fonti di luce presenti o lanciano un incantesimo oscurità sugli avversari prima di attaccare.

Attacco furtivo (Str): Un khytor può compiere un attacco furtivo come un ladro e infliggere 2d6 danni extra tutte le volte che a un nemico viene negato il proprio bonus di Destrezza, o quando il khytor attacca ai fianchi.

Volto maledetto (Sop): Chiunque si ritrovi a fissare direttamente in faccia un khytor (privo di maschera) vede nelle sue orbite vuote e nelle sue fattezze da teschio qualcosa di angoscianti e sconvolgente che scuote il suo animo. Il personaggio rimane scosso per 1d4 round; raggio di azione 9 metri; Tempra CD 12 nega. Una creatura che supera il tiro salvezza non può essere colpita dal volto maledetto dello stesso khytor per 24 ore. Gli altri khytor sono immuni all'aura. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Vista cieca (Str): I khytor possono percepire tutti i nemici entro 12 metri come farebbe una creatura dotata di vista. Oltre questa portata, tutti i bersagli hanno occultamento totale. I khytor sono vulnerabili a tutti gli attacchi basati sul suono e sull'odore, tuttavia, e vengono influenzati normalmente dai rumori forti e dagli incantesimi sonori (come silenzio o suono fantasma) e dagli odori soffocanti

(come *nube maleodorante* o un forte odore di incenso). Se si riesce a negare il senso dell'olfatto o dell'udito di un khytor, si riduce questa capacità a un normale Combattere alla Cieca (come il talento). Se entrambi i sensi vengono negati, il khytor diventa effettivamente cieco.

Abilità: I khytor ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi.

Società dei khytor

Le società dei khytor sono pressoché impossibili da raggiungere, non tanto per la loro collocazione (caverne sotterranee, ma anche bassifondi cittadini, quartieri o fortezze in rovina ecc.) quanto per la paranoia con cui i khytor tengono alla larga tutti gli estranei. Chi viene condotto all'interno delle loro comunità normalmente è destinato ad essere vittima di qualche orribile e sanguinario rituale, e non ne fa mai ritorno. La stessa sorte, solitamente, attende quei pochi che tentano di intrufolarsi di nascosto. Chi è riuscito a intravedere qualcosa, parla di mostruosi templi, sale comuni e abitazioni decorate con i macabri trofei riportati dal mondo esterno: teste, pelli e cadaveri delle creature uccise.

I khytor incantatori sembrano avere una naturale propensione per la necromanzia, ma il settore in cui veramente eccellono è la furtività, l'assassinio su commissione e lo spionaggio. Esistono vari khytor che prestano i loro servigi ai migliori offerenti nel mondo esterno. Sono garanzia di un lavoro ben fatto, ma anche i criminali regolari li usano con estrema cautela: non si può mai dire quando un gesto a tutti gli effetti innocuo potrebbe essere interpretato da un khytor come un affronto, e provocarne la rivolta e la vendetta.

Quando i khytor circolano nel mondo esterno, nascondono il loro volto dietro pesanti maschere di cuoio o di ferro. Le rimuovono solo quando sono in missione o in combattimento, ma fanno grande attenzione ad assicurarsi che soltanto le loro vittime possano vederli in faccia, e che muoiano subito dopo. Un khytor combatterà fino all'ultimo respiro, soltanto per garantirsi che colui che lo ha visto in faccia non possa andarsene e rimanere in vita.

I racconti da taverna parlano di un'ipotetica sollevazione di massa dei khytor in un'indefinita era passata, quando, in risposta al comando di una misteriosa potenza, si riversarono tutti nel mondo esterno a volto scoperto, irrompendo nei territori degli umani e massacrando tutti coloro che trovavano sul loro cammino. Ancora una volta, è impossibile distinguere con certezza la realtà dalle dicerie.

Personaggi khytor

I khytor sono per lo più ladri, assassini e guardie nere.

I personaggi khytor possiedono i seguenti tratti razziali.

- +4 alla Destrezza, +2 alla Costituzione, -4 al Carisma.

- Taglia Media.

- La velocità base sul terreno di un khytor è di 9 metri.

- Vista cieca fino a 12 metri.

- Dadi Vita razziali: Un khytor comincia con tre livelli di umanoide, che gli conferiscono 3d8 Dadi Vita, un bonus di attacco base di +2 e un bonus ai tiri salvezza base di Temp +1, Rifl +3 e Vol +1.

- Abilità razziali: I livelli di umanoide di un khytor gli conferiscono punti abilità pari a $6 \times (2 + \text{modificatore di Int})$. Le sue abilità di classe sono Ascoltare, Cercare, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Osservare e Scalare. I khytor ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi e Muoversi Silenziosamente.

- Talenti razziali: I livelli di umanoide di un khytor conferiscono due talenti.

- Bonus di armatura naturale +3.

- Bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi.

- Attacchi speciali (vedi sopra): Attacco furtivo, volto maledetto.

- Linguaggi automatici: Comune, Khytor. Linguaggi bonus: Abissale, Draconico, Infernale, Terran.

- Classe preferita: Ladro.

- Modificatore di livello: +2.

NOGHRAT

Umanoide Medio (Noghrat)

Dadi Vita: 3d8+6 (19 pf)

Iniziativa: -1

Velocità: 9 m (6 quadretti)

Classe Armatura: 17 (-1 Des, +8 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 17

Attacco base/Lotta: +2/+6

Attacco: Spadone +5 in mischia (2d6+3) o pugnale +4 in mischia (1d4+2)

Attacco completo: Spadone +5 in mischia (2d6+3) o pugnale +4 in mischia (1d4+2)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: -

Qualità speciali: Esoscheletro, scurovista 18 m

Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +0, Vol +1

Caratteristiche: For 15, Des 8, Cos 15, Int 7, Sag 10, Car 8

Abilità: Ascoltare +1, Intimidire +3, Osservare +1

Talenti: Arma Focalizzata (spadone), Attacco Poderoso

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario, coppia, gruppo (3-5), o branco (6-15)

Grado di Sfida: 2

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente legale malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: +2

Questo umanoide assomiglia a una grossa creatura scimmiesca drappeggiata in vesti e corazze tribali, ma i suoi movimenti trasmettono un'esperienza e una crudeltà nell'uso delle armi che sono frutto di un ossessivo addestramento. Esaminato più da vicino, quella che sembrava una corazza decorata di disegni tribali e sporca di sangue raggrumato si rivela un robusto esoscheletro che abbraccia il torace e le braccia, fuso nella stessa carne.

I noghrat sono umanoidi scimmieschi dalla mentalità contraddittoria. Da un lato, il loro aspetto animalesco e la loro sete di sangue li avvicina agli umanoidi mostruosi più selvaggi e barbarici, ma dall'altro il culto che hanno per la guerra e per la vittoria li spinge anche a sviluppare tattiche di combattimento tutt'altro che primitive e a sottoporli con tenacia e costanza a pesanti addestramenti militari. Finché non decidono di scatenarsi nel mondo in risposta a un segnale ignoto percepibile soltanto a loro, vivono in comunità remote e segregate, aggirandosi nel mondo esterno soltanto individualmente o a gruppi limitati per prestare servizio come mercenari, nella speranza di affinare le loro arti marziali e di riportare nelle loro comunità qualcosa che li ponga al di sopra dei loro simili, che si tratti di cimeli, di armi o di teste di potenti nemici sconfitti. Hanno una vera e

propria brama per queste testimonianze tangibili della loro potenza in combattimento, e per questo accettano spesso anche le missioni più dure, brutali o pericolose senza battere ciglio, tenendo bene a mente la gloria che otterranno al ritorno presso i propri simili.

Un noghrat è alto circa 1,8 metri e pesa approssimativamente 90 kg.

I noghrat parlano il loro linguaggio, il Noghrat, e una forma arcaica di Comune.

Combattimento

I noghrat più giovani o inesperti si affidano per lo più alla furia e alla potenza fisica diretta, puntando a sbilanciare gli avversari o a entrare direttamente in lotta con loro, o comunque cercando di ingaggiarli in mischia quanto prima possibile, avvalendosi soprattutto della protezione di cui godono grazie ai loro esoscheletri. Quelli più anziani o esperti prediligono anch'essi il combattimento in mischia, in cui sono possenti, ma hanno sviluppato tattiche militari più raffinate e puntano spesso a disarmare l'avversario, o alternano combattimenti difensivi a cariche improvvise.

Esoscheletro (Str): I noghrat sviluppano fin dalla tenera età un robusto e massiccio



esoscheletro che, unito alla loro possente muscolatura, li rende delle creature possenti in battaglia e in grado di resistere alla maggior parte dei danni comuni. Oltre a conferire al noghrat un elevato bonus di armatura naturale e una limitata riduzione del danno, l'ososcheletro conferisce una protezione equivalente a quella di un'armatura della fortificazione leggera, e vi è una probabilità del 25% di negare eventuali colpi critici subiti. L'ososcheletro di un noghrat non può essere rimosso dalla creatura senza ucciderla, e comunque la sua conformazione è troppo specifica e adattata all'organismo del noghrat per poter essere utilizzata analogamente una volta rimosso. L'ososcheletro impedisce ai noghrat di indossare qualsiasi altro tipo di armatura.

Società dei noghrat

Sebbene le loro origini e i dettagli della loro cultura si perdano nella notte dei tempi, almeno una cosa è accertata: i noghrat vivono per la gloria e per la frenesia della guerra. A dispetto di quello che potrebbe lasciar credere il loro aspetto mostruoso e brutale, tuttavia, la loro non è una civiltà animalesca. Il culto della guerra si esplicita in una gerarchia militare che, pur rimanendo spietata, tiene in gran conto le imprese militari, la potenza fisica e, entro certi limiti, il valore sul campo di battaglia. C'è chi ipotizza che almeno tra loro i noghrat seguano anche una sorta di codice d'onore, ma è assai facile che simili finezze o dettagli finiscano per essere ignorati o travolti nella frenesia della battaglia.

Il computo dei nemici degni di nota uccisi, le armi più grandi e potenti brandite e perfino le cicatrici riportate sul proprio corpo sono i segni di distinzione che definiscono ogni merito nella società dei noghrat. I capi dei clan sono i condottieri più feroci e potenti, quelli che riportano trofei, vittorie e racconti dalle loro imprese nel mondo esterno.

Tutto questo, tuttavia, vale soltanto quando i noghrat sono tra loro. Quando agiscono come mercenari o sicari prezzolati nel mondo esterno (vale a dire la stragrande maggioranza delle volte in cui interagiscono con le altre razze) sono guerrieri brutali e scaltri, tanto efficienti quanto taciturni e sprezzanti nei confronti di tutti gli altri umanoidi, datori di lavoro compresi.

Un noghrat ha un culto quasi fetista nei confronti del proprio esoscheletro: molti lo tengono lucido e pulito, altri affilano le protuberanze ossee esterne per apparire più micidiali e minacciosi in bat-

taglia, e altri ancora lo decorano con pitture tribali minacciose e aliene. Se per disgrazia un noghrat vede in frant il proprio esoscheletro, è destinato ad essere bandito dalla sua comunità, anche se molto spesso si allontana autonomamente per la vergogna. Quei pochi che rimangono vengono considerati fuoricasta e trattati con disprezzo e violenza dal resto della tribù.

Personaggi noghrat

I noghrat tendono a diventare barbari e guerrieri. Alcuni esemplari più rari diventano ranger o ladri, ma solo se la loro salute è cagionevole al punto da non consentire loro di perseguitare la via dei combattenti. Gli incantatori noghrat sono pressoché inesistenti.

I personaggi noghrat possiedono i seguenti tratti razziali.
- +4 alla Forza, -2 alla Destrezza, +4 alla Costituzione, -4 all'Intelligenza, -2 al Carisma.

- Taglia Media.
- La velocità base sul terreno di un noghrat è di 9 metri.
- Scurovizione fino a 18 metri.
- Dadi Vita razziali: Un noghrat comincia con tre livelli di umanoide, che gli conferiscono 3d8 Dadi Vita, un bonus attacco base di +2 e un bonus ai tiri salvezza base di Temp +3, Rifl +1 e Vol +1.
- Abilità razziali: I livelli di umanoide di un noghrat gli conferiscono punti abilità pari a $6 \times (2 + \text{modificatore di Int, minimo 1})$. Le sue abilità di classe sono Ascoltare, Intimidire e Osservare.
- Talenti razziali: I livelli di umanoide di un noghrat gli conferiscono due talenti.
- Bonus di armatura naturale +8.
- Qualità speciali (vedi sopra): Esoscheletro.
- Linguaggi automatici: Comune, Noghrat. Linguaggi bonus: Gigante, Orchesco.
- Classe preferita: Guerriero.
- Modificatore di livello: +2.

RHYSSIS

Umanoide Medio (Rhyssis)

Dadi Vita: 3d8 (13 pf)

Iniziativa: +4

Velocità: 9 m (6 quadretti)

Classe Armatura: 11 (+1 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 11

Attacco base/Lotta: +2/+2

Attacco: Pugnale +2 in mischia (1d4/19-20)

Attacco completo: Pugnale +2 in mischia (1d4/19-20)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Arma illusoria

Qualità speciali: Distorsione ingannevole

Tiri salvezza: Temp +1, Rifl +1, Vol +2

Caratteristiche: For 10, Des 11, Cos 11, Int 17, Sag 8, Car 12

Abilità: Ascoltare +2, Camuffare +4, Conoscenze (arcane) +6, Diplomazia +4, Intimidire +4, Muoversi Silenziosamente +3, Nascondersi +3, Osservare +2, Percepire Intenzioni +2, Raggirare +4

Talenti: Iniziativa Migliorata, Schivare

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario, coppia, congrega (3-5) o setta (6-12)

Grado di Sfida: 2

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente caotico malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: +2

Questo umanoide sembra smagrito e nervoso, e osserva tutti con occhi spiritati. La sua pelle è bluastra, le sopracciglia folte e nere, le orecchie a punta e protese all'infuori. È vestito in abiti eleganti, ricchi di disegni e trame elaborate, e indossa gioielli di alta fattura.

I rhyssis sono un vero enigma. Qualche che sia la loro origine, un immane potere arcano ha lasciato ben impressa la sua influenza sull'intera razza. Tutti i rhyssis, ormai da innumerevoli generazioni, sono dotati di un'innata aura di illusione che funge da filtro per tutti i loro poteri magici: i rhyssis sfruttano questa loro dote innata per seminare il panico nei loro nemici e per creare effetti a sorpresa confondenti e sconcertanti.

I rhyssis hanno un carattere sardonico, beffardo e teatrale. Anche nelle situazioni più disperate, non rinunciano mai a sbuffeggiare e dileggiare gli avversari, con atteggiamento temerario che molti scambiano per follia, ma che nasconde in realtà un intelletto e un'intuizione acuta e spietata.

Un rhyssis è alto circa 1,8 metri e pesa approssimativamente 60 kg.

I rhyssis sanno parlare il Comune e varie altre lingue, che a volte usano per confondere ulteriormente i loro interlocutori.

Combattimento

I rhyssis fanno uso di incantesimi per impegnare i loro avversari a distanza. Se ne hanno la possibilità, cercano sempre di colpire da posizioni sopraelevate o nascoste, e di cogliere gli avversari di sorpresa. Se costretti in mischia, sfruttano fino all'ultimo le loro capacità magiche di distorsione e di arma illusoria, in quanto sanno di avere poche speranze di reggere a lungo uno scontro diretto.

Arma illusoria (Mag): Quando un rhyssis subisce dei danni da un attacco sferrato con un'arma, usando un'azione standard può materializzare una riproduzione esatta di quell'arma che userà secondo le modalità descritte dall'incantesimo *arma spirituale*, lanciato a un livello dell'incantatore pari ai suoi Dadi Vita. A differenza dell'incantesimo, il rhyssis può materializzare diversi tipi di armi e non solo un tipo. Deve tuttavia usare un'azione standard per ogni arma materializzata. Inoltre, mentre la prima arma non gli impone alcuna penalità, la materializzazione di ogni arma oltre la prima gli infligge 1 danno temporaneo alla Costituzione.

Distorsione ingannevole (Sop): Un rhyssis è considerato perennemente sotto l'effetto di questa capacità soprannaturale. Distorsione ingannevole funziona esattamente come l'incantesimo *distorsione* lanciato a un livello dell'incantatore pari ai Dadi Vita del rhyssis, ma in più conferisce al rhyssis anche gli effetti del privilegio di classe eludere, consentendogli di non subire alcun danno in caso di tiro salvezza sui Riflessi superato con successo.

Società dei rhyssis

Quei pochi che hanno avuto modo di contemplare fugacemente le comunità dei rhyssis parlano di città tanto sofisticate e barocche quanto inarrivabili, spesso ricavate in luoghi impensati come cittadelle volanti o remoti agglomerati sotterranei. Le comunità di rhyssis seguono una struttura di comando incredibilmente complessa, mutevole e ingannevole, dove cariche e ruoli cambiano in continuazione in virtù



Rhyssis

di un perverso e confusionario gioco di intrighi, complotti e tradimenti. Sono molto più comuni le enclave di rhyssis che vagano per il mondo esterno, al di fuori delle loro comunità. Alcuni prestano i loro servigi come mercenari o sicari a tutti coloro che abbiano bisogno di incantatori a pagamento, ma molti altri agiscono in base ai loro scopi personali, che spesso prevedono piani complessi, insoliti e audaci ai danni di nobili, sovrani o ricchi mercanti. Le enclave di rhyssis sono sempre composte da tre membri: un maschio, una femmina e un discepolo. Sono la cosa che più si avvicina a un nucleo familiare per i rhyssis, e si dice che anche le loro comunità siano strutturate secondo questa tripartizione.

Personaggi rhyssis

Molti rhyssis con livelli di classe sono maghi o stregoni. I maghi tendono a specializzarsi nella scuola dell'illusione.

I personaggi rhyssis possiedono i seguenti tratti razziali.

- +6 all'Intelligenza, -2 alla Saggezza, +2 al Carisma.

- La velocità di base sul terreno di un rhyssis è di 9 metri.

- Dadi Vita razziali: Un rhyssis comincia con tre livelli di umanoide, che gli conferiscono 3d8 Dadi Vita, un bonus di attacco base di +2 e un bonus ai tiri salvezza base di Temp +1, Rifl +1 e Vol +3.

- Abilità razziali: I livelli di umanoide del rhyssis gli conferiscono punti abilità pari a $6x(2 + \text{modificatore di Int})$. Le sue abilità di classe sono Ascoltare, Camuffare, Conoscenze (qualsiasi), Diplomazia, Intimidire, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Osservare, Percepire Intenzioni e Raggiungere.

- Talenti razziali: I livelli di umanoide del rhyssis gli conferiscono due talenti.

- Bonus di armatura naturale +1.

- Attacchi speciali (vedi sopra): Arma illusoria.

- Qualità speciali (vedi sopra): Distorsione ingannevole.

- Linguaggi automatici: Comune, Sottocomune. Linguaggi bonus: Abissale, Draconico, Elfico, Infernale, Nanico.

- Classe preferita: Mago.

- Modificatore di livello +2.

Illustrazione di Carl Bocchio

VOROR

Umanoide Medio (Voror)

Dadi Vita: 3d8 (13 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 9 m (6 quadretti)

Classe Armatura: 15 (+2 Des, +3 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 13

Attacco base/Lotta: +2/+3

Attacco: Morso +3 in mischia (1d4+1) o artiglio +3 in mischia (1d3+1)

Attacco completo: Morso +3 in mischia (1d4+1) o artiglio +3 in mischia (1d3+1)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Attacco furtivo +1d6, ferocia

Qualità speciali: Olfatto acuto, visione crepuscolare

Tiri salvezza: Temp +1, Rifl +5, Vol +0

Caratteristiche: For 13, Des 15, Cos 10, Int 10, Sag 9,

Car 8

Abilità: Ascoltare +3, Equilibrio +12, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +4, Osservare +3, Scalare +11
Talenti: Allerta, Schivare
Ambiente: Foreste temperate
Organizzazione: Solitario, coppia, gruppo (3-5) o branco (10-30 più 25% di non combattenti)
Grado di Sfida: 2
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente neutrale malvagio
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: +2

Questa creatura indossa abiti da combattimento del colore della terra, consumati e stracciati da una vita passata nella sporcizia. Anche quei pochi lineamenti che potevano ancora sembrare umani hanno assunto tratti delle bestie selvatiche: i capelli assomigliano a una criniera lunga e incolta, mani e piedi sono parzialmente trasformati in zampe e terminano con degli artigli affilati.

La corporatura è tutto ciò che di umanoide potrebbe essere rimasto nei voror, ammesso che queste creature siano mai state diverse da oggi. C'è chi ipotizza che un tempo si trattasse di una razza particolarmente selvatica che si è involuta fino a tornare allo stato bestiale, e chi invece afferma che si tratti di bestie predatrici che tentano di evolversi verso lo stadio umanoide. Quel che è certo è che i voror agiscono in tutto e per tutto come dei predatori: cacciano in branco, si nutrono di carne cruda (non disdegna di servirsi dalle prede ancora vive) e vivono nascosti nelle zone più impervie, rifugiandosi tra le fronde e nelle zone più fitte delle foreste o nei cunicoli più bui e isolati delle zone urbane. La loro corporatura li spinge ad agire e combattere sfruttando l'agilità e l'astuzia piuttosto che la forza bruta, ma, sfruttando la loro affinità con il territorio e i loro grandi numeri, i voror si dimostrano voraci e letali come un branco di piranha. La loro pelle può variare dal nocciola pallido al grigio scuro, a tratti coperta da una pelliccia marrone, cuoio o grigio chiaro.

Un voror è alto circa 1,5 metri e pesa approssimativamente 70 kg.

I voror parlano il loro linguaggio, il Voror. Quei pochi che si spingono oltre il loro territorio sono in grado di comprendere il Comune, ma nessuno ha mai dimostrato di parlarlo.

Combattimento

Per i voror, combattere nel territorio che conoscono è tutto. Cercano di tendere agguati e di cogliere gli avversari alla sprovvista. Spesso, grazie alla loro innata resistenza, lasciano credere agli avversari di essere stati sconfitti e si buttano per terra, per poi rialzarsi

all'improvviso e colpirli alle spalle. Sono animati da una voracità insaziabile che li spinge a combattere fino alla morte, e a volte uccidono molti nemici caduti ma non ancora morti divorandoli immediatamente.

Attacco furtivo (Str): Un voror può compiere un attacco furtivo come un ladro e infliggere 1d6 danni extra tutte le volte che a un nemico viene negato il proprio bonus di Destrezza, o quando il voror attacca ai fianchi.

Ferocia (Str): Il voror è un combattente talmente tenace che continua a combattere senza penalità anche se inabile o morente.

Abilità: I voror hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente e un bonus razziale di +8 alle prove di Equilibrio e Scalare. Un voror può sempre prendere 10 alle prove di Scalare, anche quando è di fretta o minacciato.

Società dei voror

I voror solitamente non sono in grado di sviluppare una loro società indipendente, e quindi crescono all'ombra e nelle pieghe più nascoste delle società umanoidi più organizzate, di cui sfruttano il territorio, le risorse e perfino gli abitanti, come prede. Sono abilissimi nel saccheggio: normalmente si limitano a recuperare ciò di cui hanno bisogno dagli scarti e dai rifiuti altrui, ma a volte si spingono anche a organizzare incursioni e razzie vere e proprie, specialmente se il premio è consistente o succulento. L'unica organizzazione che seguono sembra quella di un branco, con i cacciatori più forti e anziani che



Voror

comandano. Anche coloro che però riescono a recuperare e ricettare oggetti e rifiuti di particolare valore sono tenuti in gran conto e fanno valere la loro voce. Circola l'ipotesi che i voror, in quelle occasioni in cui la società ospite si faccia particolarmente ostile e respinga le loro incursioni, arrivino al punto di sbranarsi e divorarsi gli uni con gli altri.

Personaggi voror

Normalmente i voror scelgono la classe del barbaro.

I personaggi voror possiedono i seguenti tratti razziali.

- +2 alla Forza, +4 alla Destrezza, -2 alla Saggezza, -2 al Carisma.

- Taglia Media.

- La velocità base sul terreno di un voror è di 9 metri.

- Visione crepuscolare.

- Dadi Vita razziali: Un voror comincia con tre livelli di umanoide, che gli conferiscono 3d8 Dadi Vita, un bonus di attacco base di +2 e dei bonus di salvezza base di Temp +1, Rifl +3 e Vol +1.

- Abilità razziali: I livelli di umanoide di un voror gli conferiscono un numero di punti abilità pari a $6 \times (2 +$ modificatore di Int, minimo 1). Le sue abilità di classe sono Ascoltare, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Osservare e Scalare. I voror hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente e un bonus razziale di +8 alle prove di Equilibrio e Scalare. Un voror può sempre prendere 10 alle prove di Scalare, anche quando è di fretta o minacciato.

- Talenti razziali: I livelli da umanoide di un voror gli conferiscono due talenti.

- Bonus di armatura naturale +3.

- Attacchi speciali (vedi sopra): Attacco furtivo +1d6, ferocia.

- Qualità speciali: Olfatto acuto.

- Linguaggi automatici: Voror. Linguaggi bonus: Comune, Goblin, Orchesco.

- Classe preferita: Barbaro.

- Modificatore di livello +2.

STREGA

Le streghe sono creature terrificanti e di orribile aspetto. Alcune di esse celano i loro tratti ripugnanti dietro un aspetto attraente, come nel caso della strega della seduzione, ma in altri casi, come ad esempio la strega dei gatti neri e la strega degli specchi, la mostruosità dei loro lineamenti è in grado di sconcertare chiunque le osservi.

Il tratto in comune di tutte le streghe è la loro intrinseca malvagità. All'apparenza agiscono sempre in modo indipendente, tuttavia non c'è alcun modo di sapere se dietro le loro azioni malvagie vi sia qualcuno che dia loro delle istruzioni per raggiungere obiettivi misteriosi.

Le streghe parlano il Gigante e il Comune.

Le streghe presentate di seguito sono complementari alle streghe presentate nel MdM. A tutti gli effetti, è possibile utilizzare le streghe dei gatti neri, della seduzione o degli specchi in combinazione con le streghe annis, marina e verde per formare una congrega di streghe (vedi MdM).

COMBATTIMENTO

Le streghe sono terribilmente forti. Sono naturalmente resistenti agli incantesimi e possono lanciare magie a loro volta. Le streghe spesso si riuniscono per formare delle congreghe. Una congrega, che in genere comprende una strega di ogni tipo, può usare poteri che vanno al di là di quelli di un singolo membro (vedi MdM).

STREGA DEI GATTI NERI

Umanoide mostruoso Medio

Dadi Vita: 6d8+6 (33 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 6 m (4 quadrettati)

Classe Armatura: 17 (+7 naturale), contatto 10, colta alla sprovvista 17

Attacco base/Lotta: +6/+10

Attacco: Artiglio +10 in mischia (1d4+4)

Attacco completo: 2 artigli +10 in mischia (1d4+4)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Aura di malasorte, capacità magiche, maledizione del gatto nero

Qualità speciali: Comandare i gatti neri, metamorfosi felina, resistenza agli incantesimi 17, scrutare sui gatti neri, scurovista 18 m, trasmettere incantesimi a contatto

Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +5, Vol +7

Caratteristiche: For 18, Des 11, Cos 12, Int 14, Sag 15, Car 16

Abilità: Addestrare Animali +7, Ascoltare +9, Cavalcare +2, Concentrazione +8 (+12 lanciando incantesimi sulla difensiva), Conoscenze (arcane) +7, Intimidire +8, Osservare +9, Sapienza Magica +7

Talenti: Allerta, Incantare in Combattimento, Incantesimi Naturali

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Gruppo (1 strega dei gatti neri e 2-6 gatti) o congrega (3 streghe di qualsiasi tipo più 1-8 ogre e 1-4 giganti malvagi)

Grado di Sfida: 6

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente neutrale malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: -

La creatura è vestita con panni lerci e si trascina a fatica. Il suo viso è grinzoso e bitorzoluto, sormontato da un naso orrido e ricoperto di pustole, mentre le dita sono ossute e le unghie affilate come lame. Una lunga coda nera felina si diparte dalle sue vesti. Al suo fianco si aggirano diversi gatti dal manto scuro come la notte, che la circondano e la accompagnano.

La strega dei gatti neri ha l'aspetto di una vecchia curva e rugosa, dallo sguardo malvagio e dalla voce rauca e tremante. Perennemente circondata dai loro animali preferiti, i gatti neri, queste streghe sono rispettate e temute ovunque, poiché le loro capacità sono in grado di rendere la lieta sorte di una famiglia benestante una tremenda successione di eventi nefasti. La sua influenza sul futuro è infatti sempre negativa e distruttiva, e non sono infondate le voci per cui la semplice apparizione di una strega dei gatti neri sia simbolo di sventura. Spesso a lei si rivolgono le persone che vogliono augurare un destino terribile a un nemico, o a un rivale amoroso, o alla ragazza che ha spezzato loro il cuore.

La strega dei gatti neri è felice di portare disgrazia ovunque possa, ma chiede sempre in cambio qualcosa, come denaro, oggetti magici o favori particolari, talora molto gravosi e vincolanti per il committente. Quando il suo lavoro si è compiuto e la vita di numerose creature è ridotta alla miseria, la strega dei gatti neri si sposta altrove a tormentare il destino di nuove vittime, sempre seguita da un'inquietante scorta di tetti felini.

Una strega dei gatti neri è più o meno della stessa altezza e dello stesso peso di una donna.

Combattimento

Alla strega dei gatti neri non piace combattere. Se coinvolta in un combattimento tenterà di dissuadere i suoi avversari circondandoli con numerose aure di malasorte propagate dai suoi gatti, quindi scagliera su di loro le maledizioni di cui dispone. Messa alle strette, attacca con i suoi artigli affilati oppure si trasforma in un gatto nero e fugge via.

Aura di malasorte (Sop): Tutte le creature che si trovano entro un raggio di 3 metri da una strega dei gatti neri o da uno dei suoi gatti subiscono una penalità di -2 alle prove di abilità, alle prove di caratteristica, ai tiri salvezza e ai tiri per colpire. L'effetto dell'aura di malasorte può essere negato effettuando con successo un tiro salvezza sulla Volontà con CD 16. Se una creatura supera il tiro salvezza diventa immune a quell'aura di malasorte per 24 ore.

Capacità magiche:
A volontà - *charme su persone* (CD 14), *tocco di affaticamento* (CD 13), *tocco gelido* (CD 14); 3 volte al giorno - *lentezza* (CD 16), *tocco del ghoul* (CD 15), *tocco di idiozia* (CD 15); 1 volta al giorno - *contagio* (CD 17), *scagliare maledizione* (CD 17). 6° livello dell'incantatore. La CD dei tiri salvezza è basata sul Carisma.

Maledizione del gatto nero (Sop): Il corpo di una creatura portata a 0 o meno punti ferita da un attacco di uno dei gatti neri (un incantesimo a contatto trasmesso è considerato come un attacco del felino in

questo caso) diviene vittima di una tremenda quanto misteriosa mutazione che si conclude entro 2d6 round. La capacità funziona allo stesso modo dell'incantesimo *metamorfosi funesta*, ma l'animale in cui la vittima viene trasformata è sempre un gatto nero. Nel caso in cui la vittima venga riportata ad almeno 1 punto ferita, oppure muoia prima che la trasformazione sia ultimata, la metamorfosi non ha effetto.

Comandare i gatti neri (Sop): La strega dei gatti neri è in grado di entrare in simbiosi con queste creature e dominarle con ordini semplici come "Attacca", "Corri" o "Riporta". I gatti neri possono essere comandati telepaticamente tramite ordini silenziosi fin quando rimangono entro 1,5 km dalla strega. Questa non ha bisogno di vedere gli animali per controllarli, non riceve dati sensoriali diretti da essi, ma sa cosa stanno provando in quel momento. Dal momento che sta dirigendo i gatti neri con la sua Intelligenza, essi saranno in grado di compiere imprese solitamente oltre la loro portata, come manipolare oggetti con le zampe o con la bocca. Non è necessario



Strega dei gatti neri

mantenere la concentrazione esclusivamente sul controllo degli animali a meno che la strega dei gatti neri non stia ordinando loro di fare qualcosa che normalmente non sarebbero in grado di fare.

In ogni dato istante, la strega può avere al suo servizio un numero massimo di gatti neri pari ai suoi Dadi Vita. La strega può rinunciare di sua volontà al controllo di qualunque creatura comandata per comandarne di nuove con un'azione standard. Cambiare le proprie istruzioni o impartire un nuovo ordine a un gatto nero è un'azione di movimento.

Metamorfosi felina (Sop): Una strega dei gatti neri può trasformare se stessa in un gatto e di nuovo in strega tre volte al giorno. La capacità funziona allo stesso modo dell'incantesimo *metamorfosi* eccetto come indicato di seguito. L'effetto dura 1 ora per Dado Vita della strega dei gatti neri, o finché non riprende la sua forma naturale, e il cambiamento di forma (da animale e viceversa) è un'azione standard che non provoca attacchi di opportunità.

Mentre si trova in forma di gatto la strega perde la capacità di parlare, ma è in grado di comunicare normalmente con tutti gli altri felini.

Scrutare sui gatti neri (Mag): La strega dei gatti neri può scrutare attraverso uno dei felini che essa controlla (come se lanciasse l'incantesimo *scrutare*) una volta all'ora (6° livello dell'incantatore). Inoltre, la sua capacità di comandare i gatti neri funziona automaticamente attraverso il sensore, come se il gatto nero fosse sempre all'interno del raggio d'azione.

Trasmettere incantesimi a contatto (Sop): I felini che accompagnano la strega dei gatti neri possono trasmettere incantesimi a contatto per la loro padrona. Se la strega e uno dei suoi gatti sono in contatto quando questa lancia un incantesimo a contatto, la strega può designare il gatto come "colui che crea il contatto". Il gatto nero può allora trasmettere l'incantesimo a contatto proprio come la strega. Come di norma, se la strega dei gatti neri lancia un altro incantesimo prima che il contatto venga effettuato, l'incantesimo a contatto si dissolve.

STREGA DELLA SEDUZIONE

Umanoide mostruoso Medio

Dadi Vita: 6d8+6 (33 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 9 m (6 quadretti)

Classe Armatura: 18 (+2 Des, +6 naturale), contatto 12, colta alla sprovvista 16

Attacco base/Lotta: +6/+9

Attacco: Artiglio +9 in mischia (1d4+3)

Attacco completo: 2 artigli +9 in mischia (1d4+3) e 4 tentacoli +7 in mischia (1d3+1 più paralisi)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Aura di fascino, capacità magiche, estrarre linfa vitale, paralisi

Qualità speciali: Resistenza agli incantesimi 16

Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +7, Vol +6

Caratteristiche: For 16, Des 14, Cos 14, Int 16, Sag 13, Car 20

Abilità: Ascoltare +7, Camuffare +18 (+2 impersonando un personaggio), Concentrazione +4 (+8 lanciando incantesimi sulla difensiva), Conoscenze (locali) +8, Percepire Intenzioni +13, Osservare +7, Raggirare +18

Talenti: Capacità Focalizzata (paralisi), Incantare in Combattimento, Multiattacco

Ambiente: Urbano

Organizzazione: Solitario o congrega (3 streghe di qualsiasi tipo più 1-8 ogre e 1-4 giganti malvagi)



Illustrazione di Andrea Uderzo

Grado di Sfida: 5**Tesoro:** Doppio dello standard**Allineamento:** Generalmente neutrale malvagio**Avanzamento:** Per classe del personaggio**Modificatore di livello:** -

Persino l'ambiente circostante sembra affascinato dalla presenza di questa bellissima e attraente dama. I suoi lunghi capelli rossi sono adornati da gioielli di gran gusto, mentre vestiti pregiati e monili di ogni genere decorano la sua pelle candida e il suo florido seno. Soltanto gli osservatori più acuti riescono a scorgere, al di sotto delle vesti nobili e costose, l'ombra di tentacoli ed estremità aliene che si protudono inquietanti.

La strega della seduzione sembra distinguersi in apparenza da tutte le altre streghe. Invece di possedere un aspetto orribile, un volto vecchio e un corpo curvo e nodoso, ha una pelle levigata e candida, un volto perfetto, un collo sinuoso e splendidi capelli che le cadono sulle spalle. Veste sempre abiti elegantissimi e ha un portamento nobile, una voce seducente e due occhi incantevoli. L'apparenza tuttavia nasconde la verità su questo spregevole essere, la cui deformità è completamente concentrata nella parte inferiore del corpo, dove non vi sono gambe ma una serie di tentacoli e arti contorti che terminano con artigli e piccole bocche circolari simili a quelle di una sanguisuga.

La strega della seduzione ama mescolarsi con la nobiltà delle grandi città, partecipando a feste e ad altri eventi mondani della vita sociale del luogo. E proprio i nobili sono tra le sue vittime preferite, poiché le abitudini alimentari di questa creatura la portano a nutrirsi dei fluidi corporei come farebbe una vedova nera, ma dai corpi delle persone che uccide ama raccogliere ogni moneta o oggetto prezioso da questi posseduto, accumulandolo per acquistare nuovi vestiti, gioielli e unguenti per mantenere sempre sfogorante la sua bellezza.

Una strega della seduzione è più o meno della stessa altezza e dello stesso peso di una donna.

Combattimento

La strega della seduzione è una pianificatrice astuta e raramente è costretta a confrontarsi faccia a faccia con i suoi nemici. Adocchia la sua preda, quasi sempre di sesso maschile, e dopo averla sedotta fa in modo di incontrarla privatamente e solo allora la uccide, trascinando poi il corpo nel suo covo. Nel caso in cui il suo piano non abbia un buon esito, una strega della seduzione non fugge. Sa bene che la sua stessa sopravvivenza dipende dalla segretezza, e se pensa di poter essere in grado di uccidere tutti i testimoni della sua vera natura non esiterà a combattere furiosamente, utilizzando i suoi molteplici attacchi e le sue capacità magiche.

Aura di fascino (Sop): Questa creatura irradia un'aura di fascino quasi palpabile che altera le percezioni delle creature viventi abbassandone le difese. Tutti gli umanoidi viventi che si trovano in un raggio di 6 metri dalla strega della seduzione subiscono una penalità morale di -4 a tutti i tiri salvezza sulla Volontà.

Capacità magiche: A volontà - charme su persone (CD 16), individuazione dei pensieri (CD 17), messaggio, spruzzo colorato (CD 16), trama ipnotica (CD 17); 1 volta al giorno - blocca persone (CD 18), costrizione inferiore (CD 19), suggestione (CD 18). 9° livello dell'incantatore. La CD dei tiri salvezza è basata sul Carisma.

Estrarre linfa vitale (Sop): Con un'azione di round completo, una strega della seduzione può avvolgersi attorno a una creatura vivente paralizzata per nutrirsi dei suoi fluidi vitali, trafiggendo con i suoi tentacoli più appuntiti il corpo inerme del malcapitato, fin dentro il tessuto muscolare e la struttura ossea. Le creature vittime di questo procedimento devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15 o subire il risucchio di 1d6 danni alla Costituzione. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione. Ad ogni risucchio riuscito, la strega della seduzione ottiene 5 punti ferita temporanei.

Paralisi (Str): Quanti vengono colpiti da un attacco con i tentacoli della strega della seduzione devono superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 17 o rimanere paralizzati per 2d4 round. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione e include un bonus di +2 dovuto al talento Capacità Focalizzata (paralisi).

Abilità: Una strega della seduzione ottiene un bonus razziale +4 alle prove di Camuffare, Percepire Intenzioni e Raggirare.

STREGA DEGLI SPECCHI

Umanoide mostruoso Medio**Dadi Vita:** 9d8+18 (58 pf)**Iniziativa:** +7**Velocità:** 9 m (6 quadrettati)**Classe Armatura:** 20 (+3 Des, +7 naturale), contatto 13, colta alla sprovvista 17**Attacco base/Lotta:** +9/+11**Attacco:** Artiglio +11 in mischia (1d4+2)**Attacco completo:** 2 artigli +11 in mischia (1d4+2)**Spazio/Portata:** 1,5 m/1,5 m**Attacchi speciali:** Capacità magiche**Qualità speciali:** Attraversare lo specchio, resistenza agli incantesimi 19, riduzione del danno 2/contundente, scurovisione 18 m, specchio dimensionale**Tiri salvezza:** Temp +5, Rifl +9, Vol +9**Caratteristiche:** For 15, Des 16, Cos 14, Int 13, Sag 12, Car 16**Abilità:** Artigianato (lavori in vetro) +7, Ascoltare +9, Concentrazione +8 (+12 lanciando incantesimi sulla difensiva), Conoscenze (arcane) +7, Muoversi Silenziosamente +6, Nascondersi +6, Osservare +9**Talenti:** Allerta, Incantare in Combattimento, Iniziativa Migliorata, Volontà di Ferro**Ambiente:** Qualsiasi**Organizzazione:** Solitario o congrega (3 streghe di qualsiasi tipo più 1-8 ogre e 1-4 giganti malvagi)**Grado di Sfida:** 8**Tesoro:** Standard**Allineamento:** Generalmente caotico malvagio**Avanzamento:** Per classe del personaggio**Modificatore di livello:** -

Questa creatura da incubo fuoriesce completamente dallo specchio e si solleva eretta. Il corpo è ossuto ma la pelle è robusta e tesa sui legamenti, con gli occhi incavati e le labbra arricciate a mostrare un sorriso macabro. Indossa abiti stracciati e ovunque l'intera figura è trafitta da centinaia di schegge di vetro che ne attraversano la carne, senza però che da questa fuoriesca la minima goccia di sangue.

Una strega degli specchi è in grado di penetrare una superficie riflettente di vetro e di rimanervi per un tempo indeterminato, solitamente fino a quando non trova una preda da

aggredire o lo specchio non viene infranto. Le streghe degli specchi sono onnivore ma, come tutte le altre streghe, adorano la carne umana. La loro strategia preferita consiste quindi nell'apparire di fronte alla vittima che si sta specchiando e poi aggredirla attraversando lo specchio. Se lo specchio viene rotto mentre la strega è al suo interno, le schegge di vetro trafiggono il suo corpo e la costringono a materializzarsi. In tal caso, uccidere chi ha turbato il proprio sonno diventa quasi una vendetta, anche se la strega non subisce alcun danno dalle schegge che si conficcano nelle sue carni.

Combattimento

La strega degli specchi adora attaccare e combattere con piccoli gruppi di umanoïdi. Le sue vittime ideali sono le creature solitarie che si soffermano a guardarsi davanti a una superficie riflettente, ed è per questo che questa creatura porta sempre con sé specchi di varia fattura e dimensione. La sua tattica preferita consiste nell'utilizzare il suo *vortice di schegge* fintanto che le sue prede sono distanti, e successivamente colpirle ripetutamente con la *raffica di schegge*. Se le capacità magiche non sono sufficienti alla propria difesa, la strega degli specchi non esiterà a fuggire, teletrasportandosi ad una distanza sicura utilizzando i suoi specchi come portali.

Capacità magiche: A volontà - *immagine speculare, invisibilità, linguaggi, luci danzanti, raffica di schegge** (CD 16). 3 volte al giorno - *dissolvi magie, esplosione di schegge** (CD 18). 1 volta al giorno - *vortice di schegge** (CD 20). 9° livello dell'incantatore. La CD dei tiri salvezza è basata sul Carisma.

*Incantesimi presentati sul manuale NEPHANDUM. Vedi Appendice per la descrizione dell'incantesimo.

Attraversare lo specchio (Sop): Con un'azione standard che provoca attacchi di opportunità, una strega degli specchi può toccare una superficie riflettente di vetro più

grande della sua testa per attraversarla e rimanere al suo interno per un tempo indeterminato. Mentre è oltre la parete, la strega non ha bisogno di mangiare, respirare o dormire e vede e sente tutto quello che avviene oltre lo specchio proprio come se fosse una finestra. Chi guarda attraverso il vetro non riesce a scorgere la presenza della strega a meno che non superi una prova di Osservare con CD 20, nel qual caso si accorge che c'è qualcosa che si muove all'interno dello specchio che ha davanti. La strega può uscire dallo specchio in qualsiasi momento con un'azione di movimento, ma è costretta a farlo immediatamente se lo specchio viene infranto.



Illustrazione di Andrea Uderzo

Specchio dimensionale (Mag): Una strega degli specchi può fare uso di questa capacità tre volte al giorno, utilizzando qualsiasi superficie riflettente di vetro più grande della sua testa come un portale per trasferirsi a quella successiva più vicina. Questa capacità magica funziona esattamente come l'incantesimo *traslazione arborea* tranne per il fatto che tutte le superfici riflettenti sono considerate avere una portata di trasporto pari a 450 metri e che la strega non muore nel caso lo specchio sia distrutto.

UKRON

Bestia magica Grande

Dadi Vita: 6d10+36 (69 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 18 m (12 quadretti)

Classe Armatura: 17 (-1 taglia, +2 Des, +6 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 15

Attacco base/Lotta: +6/+17

Attacco: Morso +12 in mischia (1d8+7)

Attacco completo: 2 morsi +12 in mischia (1d8+7) e 2 zoccoli +10 in mischia (1d6+3)

Spazio/Portata: 3 m/1,5 m

Attacchi speciali: Squartare 2d8+10

Qualità speciali: Galoppo, smembrare, visione crepuscolare

Tiri salvezza: Temp +11, Rifl +7, Vol +5

Caratteristiche: For 24, Des 15, Cos 23, Int 10, Sag 16, Car 16

Abilità: Ascoltare +8, Osservare +8, Saltare +20*, Sopravvivenza +6

Talenti: Attacco Poderoso, Correre, Multattacco

Ambiente:

Paludi temperate

Organizzazione: Solitario o branco (2-8)

Grado di Sfida: 5

Tesoro: Nessuno

Allineamento:

Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 7-11

DV (Grande); 12-18 DV (Enorme)

Modificatore di livello: -

Dalla polvere emerge un possente cavallo a due teste, con i muscoli rigonfi all'eccesso e un manto bianco sporco. Le teste hanno la criniera rossa e bocche gigantesche, dalle quali colo un miscuglio di bava e sangue. Nel rapido e scomposto galoppo si intravedono grossi zoccoli fessi, inclinati come uncini.

Un ukron è una cavalcatura insolita, aggressiva e veloce. Le sue due teste e gli zoccoli uncinati ne fanno anche un ottimo combattente, con un'indole feroce e impavida. Dotati di una certa intelligenza, gli ukron non si sottomettono a nessuno, tranne a quanti dimostrano di saperli comandare con la forza bruta. Un ukron che cavalca con il suo cavaliere è una visione che spesso è sufficiente a terrorizzare chiunque. Allo stato brado amano vivere nei dintorni delle paludi, e si riuniscono in piccoli branchi che spesso si organizzano per assalire i viaggiatori. La loro dieta è carnivora, con una predilezione per rettili e serpenti.

Un ukron non parla alcuna lingua, ma comprende il Comune.



COMBATTIMENTO

Un ukron combatte selvaggiamente, attaccando con le sue due teste e con gli zoccoli anteriori, e godendo nel dilaniare le carni degli avversari.

Squartare (Str): Un ukron che va a segno con tutti e due i morsi si attacca al corpo dell'avversario e ne squarta le carni, infliggendo automaticamente 2d8+10 danni extra.

Galoppo (Str): Se supera una prova di Addestrare Animali con CD 18, un cavaliere può spingere un ukron al galoppo, facendogli raggiungere velocità straordinarie per lungo tempo. Un ukron al galoppo può andare veloce e subisce danni non letali al posto di danni normali; inoltre, se costretto a una marcia forzata, un ukron non fallisce automaticamente le sue prove di Costituzione e subisce danni non letali al posto di danni normali (per maggiori dettagli vedi "Movimento via terra" nel MdG).

Smembrare (Str): Quando un ukron riesce a uccidere un avversario (cioè gli infligge i danni che lo portano a 0 punti ferita o meno), acquisisce un bonus temporaneo di +4 alla Costituzione, per la durata di 1 ora. Tale bonus non è cumulativo se l'ukron uccide più di un avversario nel giro di 1 ora.

Abilità: Gli ukron ottengono un bonus razziale di +8 alle prove di Saltare. *Grazie al talento Correre, gli ukron ottengono un ulteriore bonus di +4 alle prove di Saltare dopo aver preso una rincorsa.

ADDESTRARE UN UKRON

Anche se si tratta di creature intelligenti, gli ukron devono essere addestrati prima di poter portare un cavaliere in combattimento. Per essere addestrato, un ukron deve avere un atteggiamento amichevole nei confronti dell'addestratore (ciò si può ottenere attraverso una prova di Diplomazia effettuata con successo). Addestrare un ukron richiede sei settimane di lavoro e una prova effettuata con successo di Addestrare Animali con CD 25. Cavalcare un ukron richiede una sella esotica. Un ukron può combattere mentre porta un cavaliere, ma quest'ultimo non può attaccare a sua volta se non supera una prova di Cavalcare.

Capacità di trasporto: Un peso non superiore a 350 kg costituisce un carico leggero per un ukron; 351-700 kg un carico medio; 701-1.050 kg un carico pesante.

VENTO MANDIBOLARE

Aberrazione Grande (Aria)

Dadi Vita: 9d8+18 (58 pf)

Iniziativa: +7

Velocità: Volare 36 m (perfetta) (24 quadretti)

Classe Armatura: 16 (-1 taglia, +3 Des, +4 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 13

Attacco base/Lotta: +6/+17

Attacco: Morso +12 in mischia (1d8+7)

Attacco completo: Morso +12 in mischia (1d8+7)

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: Afferrare migliorato, capacità magiche

Qualità speciali: Barriera di vento, riduzione del danno 10/magia, scurovisione 27 m, tratti delle aberrazioni

Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +6, Vol +8

Caratteristiche: For 25, Des 17, Cos 14, Int 11, Sag 14, Car 18

Abilità: Ascoltare +10, Nascondersi +7*, Osservare +10

Talenti: Arma Focalizzata (morso), Attacco in Volo, Iniziativa Migliorata, Virare

Ambiente: Qualsiasi

Vento mandibolare

Organizzazione: Solitario o gruppo (2-4)

Grado di Sfida: 9

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre legale malvagio

Avanzamento: 10-14 DV (Grande); 15-20 DV (Enorme)

Modificatore di livello: -

Un paio di mandibole mostruose di ragguardevoli dimensioni si librano agilmente tra le correnti d'aria e fluttuano in avanti lanciando un ruggito simile all'ululato di un uragano.

Si vocifera che esistano creature malvagie che giungono nelle giornate di tempesta alla ricerca di qualcuno o qualcosa. Nessuno sa da dove provengano queste creature o come siano state generate, ma nei paesi flagellati dal vento, quando le folate si fanno violente, gli abitanti del luogo si chiudono in casa terrorizzati: un vento mandibolare potrebbe essere in agguato.

I venti mandibolari vagano per il mondo alla ricerca di prede viventi da prelevare e trascinare in cielo. Queste inquietanti creature agiscono come predatori perversi che provano piacere nel vedere i loro nemici urlare di terrore mentre cadono da altezze vertiginose. La presenza di uno o più venti mandibolari in un'area è solitamente segnalata da un sensibile aumento delle tempeste e delle morti misteriose provocate da cadute da altezze ragguardevoli.

I venti mandibolari non parlano alcuna lingua conosciuta, tuttavia sono in grado di emettere un ruggito inintelligibile.

COMBATTIMENTO

Il vento mandibolare si muove di nascosto tra le correnti d'aria che egli stesso crea; una volta individuato l'oggetto del suo desiderio si scaglia su di esso per afferrarlo e risalire di quota, per poi rilasciarlo al suo destino in balia dei venti... e della gravità.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, un vento mandibolare deve colpire con il suo morso. Quindi può tentare di iniziare una lotta con un'azione gratuita, senza provocare alcun attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, ha stabilito una presa e può infliggere automaticamente il suo danno da morso.

Capacità magiche A volontà - controllare venti (CD 19), libertà di movimento; 3 volte al giorno - grido (CD 18), invocare tempesta di fulmini (CD 19), 9° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Barriera di vento (Str): Un vento mandibolare è sempre avvolto da un turbinio di venti che rende impossibile colpirlo con armi a distanza non magiche. Questa barriera fumosa è anche in grado di nascondere il vento mandibolare dalla vista altrui facendolo sembrare semplicemente una nuvola o un'altra creatura legata all'aria.

Abilità: *Un vento mandibolare ha un bonus razziale di +10 alle prove di Nascondersi tra le nuvole e i venti che egli stesso controlla.

VESPA DELLA PESTILENZA

Bestia magica Piccola

Dadi Vita: 6d10+18 (51 pf)

Iniziativa: +8

Velocità: 3 m (2 quadretti), volare 12 m (buona)

Classe Armatura: 19 (+1 taglia, +4 Des, +4 naturale), contatto 15, colto alla sprovvista 15

Attacco base/Lotta: +6/+3

Attacco: Morso +8 in mischia (1d6+1 più 2d6 acido) o pungiglione +9 in mischia (1d4+1 più malattia)

Attacco completo: Morso +8 in mischia (1d6+1 più 2d6 acido) e pungiglione +4 in mischia (1d4+1 più malattia)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Inoculazione malevola, nube distraente

Qualità speciali: Resistenza all'acido 10, riduzione del danno 5/magia, visione a 360°

Tiri salvezza: Temp +8, Rifl +9, Vol +3

Caratteristiche: For 12, Des 18, Cos 16, Int 5, Sag 12, Car 10

Abilità: Ascoltare +5, Muoversi Silenziosamente +5*, Osservare +5

Talenti: Arma Focalizzata (pungiglione), Capacità Focalizzata (inoculazione malevola), Iniziativa Migliorata

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario o colonia (2-16)

Grado di Sfida: 5

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale malvagio

Avanzamento: 7-12 DV (Medio), 12-18 DV (Grande)

Modificatore di livello: -

Un insetto di dimensioni inconsuete attraversa in volo l'angolo del tunnel, accompagnato da un fetore nauseabondo e da un rumoroso ronzio. Una goffa appendice caudale termina in un pungiglione trasudante veleno, mentre la testa da mosca sembra scrutare spalancando le sue atroci mandibole in segno di minaccia.

Le vespe della pestilenza sono esperimenti avanzati di selezione magica sfuggiti al controllo degli incantatori, il retaggio di innominali studi sulla trasmissione delle malattie, sulle epidemie più virulente e su indicibili incroci tra le specie portatrici di morbi letali.

Il loro corpo sembra un agglomerato di vari tipi di insetti, con quattro forti zampe simili a quelle dei ragni attorno alla testa e robuste doppie mandibole che secernono un liquido acido di estrema potenza. La testa assomiglia a quella di una grossa mosca, con incastonati due occhi composti da fitti segmenti retinici e dotati di visione periferica. Le elitre membranose emettono un particolare ronzio quando la creatura è in volo, rendendola facilmente udibile anche da una certa distanza. Il pungiglione della creatura trasmette una letale malattia che divora letteralmente la vittima, causando orride mutazioni che conducono alla nascita di nuovi esemplari di vespa della pestilenza. La sostanza parassitaria è contenuta in un addome oblungo e rigonfio che può ricrescere nel caso venga separato dal resto del corpo.

Intorno alla creatura è sempre presente una nube verdastra di ferormoni tossici che attira altri nugoli di minuscoli insetti, come zanzare, moscerini e pappataci. Una colonia di vespe della pestilenza può però richiamare a protezione del proprio nido degli insetti più grandi e pericolosi, come uno sciame di locuste, di millepiedi, di ragni o di vespe infernali.

Una vespa della pestilenza è lunga circa 90 cm e pesa più di 20 kg.

COMBATTIMENTO

La vespa della pestilenza sfrutta generalmente il suo morso letale per aprirsi la strada attraverso le pareti o per abbattere i nemici più potenti, riservando l'attacco con il

pungiglione a quelle creature che vuole utilizzare come involontari incubatori della sua progenie. La nube tossica che la circonda indebolisce le creature che si vengono a trovare in corpo a corpo con la vespa della pestilenza, rendendole prede più facili.

Morso acido (Str): Le mandibole di una vespa della pestilenza secernono una sostanza acida che corrode rapidamente la materia organica e il metallo, ma che non ha effetto sulla pietra. Ogni morso infligge danni da acido, e l'armatura e gli abiti indossati dall'avversario sono corrosi e diventano immediatamente inutilizzabili, a meno che non superino un tiro salvezza sui Riflessi con CD 16. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Il morso acido della vespa della pestilenza infligge 16 danni per round agli oggetti in legno e in metallo, ma la creatura deve rimanere in contatto con l'oggetto per un round completo per infliggere questi danni.

Inoculazione malevola (Sop): Come azione standard, una vespa della pestilenza può depositare un proprio uovo all'interno di una creatura. Gli avversari colpiti dal pungiglione di questa creatura devono superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 18 o lasciarsi inoculare la piaga dalla vespa della pestilenza. Questa capacità è a tutti gli effetti identica all'incantesimo *inoculazione di parassita** (15° livello dell'incantatore), ma la creatura che viene formata è una vespa della pestilenza. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione e include un bonus di +2 dovuto al talento Capacità Focalizzata (inoculazione malevola). Oltre alle cure descritte per contrastare l'incantesimo *inoculazione di parassita*, un incantesimo *rimuovi malattia* libera la vittima da un uovo depositato, come anche una prova di guarire con CD 26. Se la prova fallisce, il guaritore può tentare di nuovo, ma ogni nuovo tentativo (che abbia successo o meno) infligge al malato 1d4 danni.

*Incantesimo presentato sul manuale NEPHANDUM. Vedi Appendice per la descrizione dell'incantesimo.

Nube distraente (Str): La vespa della pestilenza è costantemente circondata da una nube di tossine e insetti che annebbiano i sensi degli avversari. Ogni creatura

vivente che si trovi entro 3 metri dalla vespa della pestilenza deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 16 o essere affaticato fino a quando resta entro la nube e per un round successivo. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Visione a 360° (Str): Le vespe della pestilenza sono estremamente attente e caute: i loro occhi da insetto possono vedere tutto attorno alla creatura, conferendole un bonus razziale di +4 alle prove di Osservare. Inoltre non possono essere fiancheggiate.

Abilità: Le vespe della pestilenza ricevono una penalità di circostanza di -4 alle prove di Muoversi Silenziosamente quando sono in volo, a causa del ronzio emesso dalle loro ali membranose.

VEXIE

Folletto Piccolo

Dadi Vita: 3d6 (10 pf)

Iniziativa: +8

Velocità: 6 m (4 quadretti), volare 18 m (buona)

Classe Armatura: 16 (+1 taglia, +4 Des, +1 naturale), contatto 15, colpo alla sprovvista 12

Attacco base/Lotta: +1/-4

Attacco: Pugnale +6 in mischia (1d3-1/19-20 più veleno) o arco corto +6 a distanza (1d4-1/x3 più veleno)

Attacco completo: Pugnale +6 in mischia (1d3-1/19-20 più veleno) o arco corto +6a distanza (1d4-1/x3 più veleno)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Angoscia dell'oscurità, capacità magiche, veleno

Qualità speciali: Resistenza agli incantesimi 18, riduzione del danno 5/ferro freddo, scurovistone 18 m, visione crepuscolare

Tiri salvezza: Temp +1, Rifl +7, Vol +6

Caratteristiche: For 8, Des 18, Cos 10, Int 16, Sag 16, Car 17

Abilità: Ascoltare +8, Cercare +8, Concentrazione +5, Conoscenze (arcane) +8, Conoscenze (natura) +8, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +13, Osservare +8, Percepire Intenzioni +8, Raggirare +8, Sapienza Magica +7

Talenti: Arma Accurata, Iniziativa Migliorata

Ambiente: Foreste temperate

Organizzazione: Solitario, gruppo (2-4) o banda (5-12)

Grado di Sfida: 4

Tesoro: Nessuna moneta; 50% beni; 50% oggetti

Allineamento: Sempre neutrale malvagio

Avanzamento: 4-6 DV (Piccolo)

Modificatore di livello: +5



Vespa della pestilenza

Questa piccola creatura ha la pelle nera come il carbone, occhi violacei e lunghi capelli cinerei. Dal volto trapela un'espressione di fredda e calcolatrice crudeltà, mentre il corpo è punteggiato da pustole, rigonfiamenti e veschie. Dalle spalle dipartono due ali rattrapite, simili a quelle di un pipistrello.

Neanche i più grandi studiosi sono venuti a capo del mistero che riguarda l'origine dei vexie. Secondo alcuni si tratta di pixie che sono stati corrotti da qualche mago malvagio e trasformati in un'orrida parodia degli esseri fatati. Per altri sono il frutto degli esperimenti dei drow, che li inviano in superficie per eliminare i folletti delle foreste. C'è infine chi li considera una particolare sottorazza dei folletti, che già in epoche lontane si è messa al servizio di entità senza nome di pura perversione.

A prescindere dalla loro controversa origine, i vexie hanno l'abilità di attanagliare il morale delle prede mettendole progressivamente all'angolo e infondendo in loro un innaturale senso di disperazione. Questa tecnica di caccia permette ai vexie di restare nascosti dietro ai loro appostamenti o immersi nell'oscurità, spingendo le prede verso trappole ben più pericolose di quelle dei loro cugini pixie. Quando infine riescono a imprigionare gli avversari, ridacchiano di eccitazione e intonano oscure litanie mentre osservano la lenta agonia della vittima, spesso perpetrata da sevizie crudeli o veleni particolarmente dolorosi.

È raro imbattersi in un vexie solitario. Di solito si aggirano nei boschi in gruppi di tre o quattro guerrieri, oppure in bande più numerose guidate da un capo avvezzo alla stregoneria.

I vexie parlano Comune, Sottocomune e Silvano.

COMBATTIMENTO

Un vexie non si getta mai nella mischia senza aver valutato le proprie possibilità di successo. Tenta sempre di circondarsi di oscurità, e ne approfitta per utilizzare la sua angoscia dell'oscurità per poi avvelenare i suoi avversari lanciando frecce.

Angoscia dell'oscurità (Sop): Una volta al giorno, quando un vexie si trova in una condizione di penombra o di oscurità, può trasmettere con la sua semplice presenza una sensazione di angoscia nelle creature presenti nel raggio di 15 metri. Le vittime subiscono gli stessi effetti di un incantesimo *disperazione opprimente* (7° livello dell'incantatore) a meno che non superino un tiro salvezza sulla Volontà con CD pari a 14. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Capacità magiche: 3 volte al giorno - oscurità profonda; 1 volta al giorno - *blocca persone* (CD 15), *intralciare* (CD 14), *invisibilità*, *nube maleodorante* (CD 16), *ragnatela* (CD 15). 7° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 13, danni iniziali privo di sensi per 1 minuto, danni secondari privo di sensi per 2d4 ore. Di solito un vexie porta con sé 1d4 dosi di questo veleno, che è identico a quello usato di solito dai drow.



Vexie

PERSONAGGI VEXIE

A volte i vexie affinano le loro capacità magiche e scelgono di intraprendere il percorso dello stregone.

I personaggi vexie possiedono i seguenti tratti razziali.

-4 alla Forza, +8 alla Destrezza, +6 all'Intelligenza, +4 alla Saggezza, +6 al Carisma.

- Taglia Piccola. Bonus di +1 alla Classe Armatura, bonus di +1 al tiro per colpire, bonus di +4 alle prove di Nascondersi, penalità di -4 alle prove di lotta, capacità di sollevamento e di trasporto pari a 3/4 di quelli dei personaggi Medi.

- La velocità base sul terreno di un vexie è di 6 metri. È dotato anche di velocità di volare di 18 metri (buona).

- Visione crepuscolare.

- Scurovisione fino a 18 metri.

- Dadi Vita razziali: Un vexie comincia con tre livelli di folletto, che gli conferiscono 3d6 Dadi Vita, un bonus di attacco base di +1 e un bonus ai tiri salvezza base di Temp +1, Rifl +3 e Vol +3.

- Abilità razziali: I livelli di folletto del vexie gli conferiscono punti abilità pari a $6 \times (6 + \text{modificatore di Int})$. Le sue abilità di classe sono Ascoltare, Cercare, Concentrazione, Conoscenze (arcane), Conoscenze (natura), Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Osservare, Percepire Intenzioni, Raggirare e Sapienza Magica.

- Talenti razziali: I livelli di folletto del vexie gli conferiscono due talenti.

- Bonus di armatura naturale +1.

- Attacchi speciali (vedi sopra): Angoscia dell'oscurità, capacità magiche, veleno.

- Linguaggi automatici: Comune, Sottocomune, Silvano. Linguaggi bonus: Elfico, Gnomesco, Halfling.

- Classe preferita: Stregone.

- Modificatore di livello +5.

ZERHAD

Gli zerhad sono strani e spietati esseri dalla provenienza ignota. Il nome nella loro lingua significa "mutevoli", con ovvio riferimento alle capacità soprannaturali di cui sono dotati. Si ipotizza che provengano da un altro piano di esistenza, e i loro scopi sono ignoti. Tentano di colonizzare ogni angolo di terra, infiltrandosi nelle comunità degli umanoidi e impadronendosene. La loro caratteristica più inquietante è che, pur essendo in grado di prendere decisioni individuali, agiscono come se fossero un unico essere, coordinati da una mente comune che permette loro di comunicare mentalmente e di condividere conoscenze e sensazioni; se uno zerhad viene a sapere qualcosa, automaticamente tutta la colonia è cosciente della stessa informazione. Le loro dimensioni e il loro aspetto variano a seconda del tipo.

COMBATTIMENTO

Gli zerhad sono estremamente cauti e sospettosi. Cercano di tenere i loro potenziali avversari all'oscuro della loro presenza tramite inganni e raggiri e, nel caso delle matri ci, con potenti illusioni. Una tattica usata spesso è quella di fuorviare gli individui pericolosi utilizzando le proprie capacità soprannaturali e magiche per creare fenomeni "inspiegabili" che depistino le indagini dai loro oscuri piani. Quando sono costretti a combattere, reagiscono con

assoluta coordinazione, garantita dalla loro mente alveare, convergendo per mettere in trappola gli avversari.

Mente alveare (Str): Tutti gli zerhad entro 30 km dalla loro matrice sono in costante comunicazione mentale tra loro. Se uno è a conoscenza di un particolare pericolo, allora lo saranno anche tutti gli altri. Se uno del gruppo non è colto alla sprovvista, allora non lo sono neppure gli altri. Nessuno zerhad in un gruppo viene considerato attaccato ai fianchi, a meno che non lo siano tutti i componenti del gruppo.

SOCIETÀ DEGLI ZERHAD

Esistono molti generi di zerhad, perché queste creature sono in grado di assumere forme e capacità più funzionali al tipo di attività da svolgere. Gli zerhad più comuni sono i predatori, le spie, le bestie e le matri ci, con i predatori che sono di gran lunga il genere più diffuso. La mente degli zerhad è del tutto aliena, e per nulla propensa a riconoscere negli altri esseri intelligenti una condizione superiore a quella di organismi da parassitare, perciò la maggior parte degli obiettivi e degli strumenti di questa razza rimane ignota. Tutto ciò che si sa è che, inizialmente, compaiono piccoli gruppi di spie zerhad, nella loro forma alternativa di falchi o gufi. Quando le spie hanno svolto il loro meticoloso lavoro di osservazione, la mente alveare fa intervenire i predatori, che sfruttano le conoscenze condivise delle spie per colpire con precisione e sicurezza. È raro incontrare predatori nella loro vera forma, poiché al di fuori delle loro basi si muovono quasi sempre camuffati magicamente da umanoidi. I predatori hanno la funzione di procacciare umanoidi per la colonia, tramite i loro attacchi speciali che inducono uno stato catatonico nella vittima. Le bestie zerhad sono estremamente rare, oppure sono tenute nascoste nel profondo della base della colonia, forse perché non possiedono nessuna capacità che possa mascherare il loro aspetto mostruoso. Sono esseri giganteschi, dall'enorme forza, utilizzati come armi di assedio, bestie da lavoro o cavalcature da guerra. Una sola bestia zerhad sarebbe in grado di aprirsi a forza un varco attraverso un bastione ben difeso.

La strategia di colonizzazione degli zerhad consiste nell'aumentare il numero di predatori con aspetto celato, con la conseguenza di accrescere il senso di insicurezza delle vittime della conquista. A volte, gli astuti zerhad si spaccano per avventurieri stranieri e si fanno incaricare di risolvere il problema da loro stessi provocato, un inganno letale per gli sventurati che vi cadono. Con la zona isolata e alla loro mercé, gli zerhad mietono vittime su vittime, procurandosi energia vivente da consumare senza scrupoli. Questi mostri, infatti, hanno sviluppato una serie di strane tecniche per sfruttare l'energia vitale dei prigionieri, mantenuti in stato vegetativo e letteralmente consumati fino alla morte per mantenere in funzione i loro bizzarri artefatti soprannaturali. Uno dei modi di utilizzo più frequenti è quello di inserire la vittima in un "guscio scudo" fatto di una sostanza viscosa chiamata resina zerhad, che cristallizza rapidamente. La vittima imprigionata nel guscio scudo funge da riserva di energia per il predatore che l'ha catturata. Sfruttando più vittime contemporaneamente e diversi tipi di resina zerhad, i predatori possono produrre cristalli con funzioni differenti.

SPIA ZERHAD		PREDATORE ZERHAD	
Dadi Vita:	3d8 (13 pf)	Aberrazione Media	4d8+8 (26 pf)
Iniziativa:	+3	+2	
Velocità:	6 m (4 quadretti), volare 15 m (buona)	9 m (6 quadretti)	
Classe Armatura:	16 (+1 taglia, +3 Des, +2 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 13	19 (+2 Des, +3 naturale, +4 armatura di resina), contatto 12, colto alla sprovvista 17	
Attacco base/Lotta:	+2/-2	+3/+4	
Attacco:	Morso +6 in mischia (1d4)	Lancia corta zerhad +5 in mischia (1d6+1) o lancia corta zerhad +6 a distanza (1d6+1)	
Attacco completo:	Morso +6 in mischia (1d4)	Lancia corta zerhad +5 in mischia (1d6+1 più catatonia) o lancia corta zerhad +6 a distanza (1d6+1)	
Spazio/Portata:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m	
Attacchi speciali:	Attacco furtivo +1d6, capacità magiche	Catatonia, sguardo bruciante, telecinesi	
Qualità speciali:	Forma alternativa, mente alveare, scurovisione 18 m	Camuffare se stesso, mente alveare	
Tiri salvezza:	Temp +1, Rifl +4, Vol +4	Temp +3, Rifl +3, Vol +6	
Caratteristiche:	For 10, Des 17, Cos 11, Int 11, Sag 12, Car 13	For 12, Des 15, Cos 15, Int 13, Sag 14, Car 12	
Abilità:	Ascoltare +6, Cercare +6, Muoversi Silenziosamente +7, Nascondersi +7, Osservare +6, Percepire Intenzioni +5	Ascoltare +6, Camuffare +10 (+12 impersonando un personaggio), Diplomazia +5, Intimidire +5, Osservare +6, Percepire Intenzioni +5, Raggirare +10	
Talenti:	Allerta, Arma Accurata	Allerta, Arma Focalizzata (lancia corta zerhad)	
Ambiente:	Qualsiasi	Qualsiasi	
Organizzazione:	Solitario, esplorazione (2-5) o avanguardia (2-5 più 1-3 predatori)	Solitario, avanguardia (1-3 più 2-5 spie), gruppo di cattura (3-6), avamposto (12-24 con faro amplificatore) o colonna (80-100 più 1 matrice)	
Grado di sfida:	2	4	
Tesoro:	Standard	Standard	
Allineamento:	Generalmente legale malvagio	Generalmente legale malvagio	
Avanzamento:	4-9 DV (Piccolo)	5-12 DV (Medio)	
Modificatore di livello:	-	-	

BESTIA ZERHAD		MATRICE ZERHAD	
Dadi Vita:	10d8+50 (95 pf)	Aberrazione Grande	16d8+80 (152 pf)
Iniziativa:	+0	-5	
Velocità:	9 m (6 quadretti)	0 m	
Classe Armatura:	15 (-2 taglia, +7 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 15	21 (-1 taglia, +9 naturale, +3 deviazione), contatto 12, colto alla sprovvista 21	
Attacco base/Lotta:	+7/+23	+12/+11	
Attacco:	Morso +13 in mischia (2d6+8)	-	
Attacco completo:	Morso +13 in mischia (2d6+8) e 2 schianti +8 in mischia (1d8+4)	-	
Spazio/Portata:	4,5 m/3 m	3 m/1,5 m	
Attacchi speciali:	Travolgere 2d6+12	Incantesimi, manto illusorio	
Qualità speciali:	Mente alveare, scatto di energia	Gruppo di sostentamento, mente alveare, produrre resina zerhad, resistenza agli incantesimi 27	
Tiri salvezza:	Temp +10, Rifl +5, Vol +8	Temp +15, Rifl -, Vol +19	
Caratteristiche:	For 26, Des 10, Cos 21, Int 4, Sag 13, Car 5	For -, Des -, Cos 20, Int 21, Sag 22, Car 21	
Abilità:	Ascoltare +8, Osservare +7	Ascoltare +22, Camuffare +5 (+7 impersonando un personaggio), Conoscenze (tre qualiasi) +20, Diplomazia +23, Intimidire +23, Osservare +22, Parlare Linguaggi 4 gradi (Elfico, Goblin, Nanico, Orchesco), Percepire Intenzioni +22, Raggirare +23	
Talenti:	Duro a Morire, Resistenza Fisica, Riflessi Fulminei, Tempra Possente	Allerta, Capacità Focalizzata (manto illusorio), Escludere Materiali, Negoziatore, Persuasivo, Tempra Possente	
Ambiente:	Qualsiasi	Qualsiasi	
Organizzazione:	Gruppo di lavoro (1 più 2-5 predatori)	Colonia (1 più 80-100 predatori)	
Grado di sfida:	7	14	
Tesoro:	Nessuno	Doppio dello standard	
Allineamento:	Generalmente legale malvagio	Generalmente legale malvagio	
Avanzamento:	10-20 DV (Enorme); 21-30 DV (Mastodontica)	17-24 DV (Grande); 25-48 DV (Enorme)	
Modificatore di livello:	-	-	

Una fase importante della colonizzazione avviene quando i predatori raggiungono un numero che si aggira intorno alla ventina. Allora, viene creato in un luogo segreto un "faro amplificatore" che estende la portata della mente alveare, aprendo nuovi territori alla conquista. Quando infine il numero di predatori supera il centinaio, dieci di essi subiscono una mutazione collettiva che li porta a fondersi tra loro e a dar vita a una matrice (e con essa, a una nuova colonia). Una matrice zerhad non si può muovere, ma si ammanta di potenti inganni e illusioni magiche per proteggersi. Essa è la fonte della mente alveare, il cuore della colonia zerhad e la sua origine. Solo la matrice zerhad, infatti, ha la capacità di generare nuove spie, nuovi predatori e di secernere i diversi tipi di resina. Le piccole spie sono pronte per essere inviate in ogni direzione a ricominciare altrove l'inquietante ciclo. Le basi delle colonie zerhad sono estremamente ben nascoste, solitamente sottoterra o in luoghi fortificati, apparentemente abbandonati o adibiti ad altri scopi.

SPIA

Questa piccola creatura con ali membranose ha la pelle grigia e glabra, e ricorda un incrocio tra una figura vagamente umanoide, anche se magrissima, e una mosca gigantesca. Vene giallastre solcano l'intera superficie del corpo e della testa sferica e sproporzionata, gran parte della quale è occupata da grandi occhi lievemente fosforescenti e da una bocca costellata di denti simili ad aghi. Un paio di grandi ali violacee si dispiegano sul suo dorso.

Le spie zerhad sono alte circa 60 cm, con un'apertura alare di 90 cm, e pesano approssimativamente 7,5 kg. Per la maggior parte del tempo, tuttavia, si trovano nelle loro forme alternative: falchi durante il giorno, gufi di notte. A causa del loro compito di spiare gli umanoidi, a volte si comportano in modo insolito e si spingono più vicini alle abitazioni (o persino dentro di esse) rispetto a quanto farebbero dei reali uccelli selvatici. Le spie sono partorite dalla matrice zerhad e si pensa che, una volta concluso il loro dovere e condivise le informazioni con la mente alveare, vengano riassorbite dalla matrice stessa. Parlano lo Zerhad e il Comune.

Combattimento

Le spie zerhad non sono abili combattenti, ma tenaci esploratori. Cercano di evitare in tutti i modi gli scontri, rimanendo nascosti e muovendosi furtivamente. Se si accorgono di essere stati scoperti, cercano immediatamente la fuga. Nei rari casi in cui, obbedendo a precisi comandi della matrice della colonia, aggrediscono direttamente qualcuno, stanno bene attenti a sfruttare a loro vantaggio la sorpresa e l'occultamento. I bersagli di questi assalti repentini sono sempre vittime isolate, che vengono colpiti ai punti vitali quando non possono reagire o difendersi a dovere.

Attacco furtivo (Str): Una spia zerhad può compiere un attacco furtivo come un ladro e infliggere 1d6 danni extra tutte le volte che a un nemico viene negato il proprio bonus di Destrezza, o quando la spia attacca ai fianchi.

Capacità magiche: A volontà - individuazione dei pensieri (CD 13); 3 volte al giorno - vedere invisibilità; 1 volta al giorno - visione del vero (solo su se stesso). 3° livello dell'incantatore. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Forma alternativa (Sop): Una spia zerhad, a volontà, può assumere la forma di un falco o di un gufo con un'azione standard. Questa capacità funziona come un incantesimo metamorfosi lanciato su se stesso (3° livello dell'incantatore), tranne per il fatto che una spia non recupera punti ferita grazie alla trasformazione e può mantenere la forma alternativa indefinitamente. Al momento della morte, una spia ritorna alla sua forma naturale.

Abilità: Una spia zerhad riceve un bonus razziale di +4 alle prove di Cercare e di Muoversi Silenziosamente.

PREDATORE

Questo essere sembra un uomo magro e dinoccolato, con la pelle glabra, grigia e gommosa, solcata da vene giallastre. La sua grande testa calva e oblunga poggia su un collo sottile. Il viso della creatura è privo di lineamenti riconoscibili, eccetto che per gli occhi, sferici ed emananti una luce fosforescente giallastra. Gli arti appaiono sproporzionalmente lunghi rispetto al tronco, ma le mani, seppure deformi, sono perfettamente prensili. L'unico indumento di questo essere è una sorta di armatura lamellare di color viola traslucido.

I predatori zerhad sono alti circa 1,70 metri e pesano approssimativamente 70 kg. Tutti i predatori sembrano uguali tra loro e non hanno segni distintivi per coloro che non sono abituati a vederli. Ovviamente, quando celano il loro aspetto sotto una maschera umanoide, cioè quasi sempre quando non sono nel segreto delle loro basi, ciascun predatore può avere un aspetto molto diverso dall'altro. Ciascun predatore porta con sé un'armatura di resina, quattro o cinque lance zerhad e, a volte, uno o più contenitori di resina liquida. I predatori parlano lo Zerhad e il Comune.

Combattimento

I predatori zerhad hanno lo scopo di procurare le vittime umanoidi necessarie alla colonia, e quindi fra tutti gli zerhad sono quelli che hanno un comportamento più aggressivo, anche se finalizzato alla cattura più che all'uccisione. Il combattimento frontale, però, non è mai la prima scelta di un predatore, che preferisce attaccare servendosi delle sue capacità soprannaturali. I predatori organizzano con meticolosa cura gli agguati allo scopo di procurarsi una vittima, preferendo attaccarla nel sonno o quando è sola. Le particolari capacità delle lance zerhad le rendono delle armi molto utili per catturare vittime che oppongano resistenza.

Catatonìa (Sop): Con un'azione di round completo, un predatore zerhad può compiere uno speciale attacco di contatto in mischia, che ha effetto solo contro creature umanoidi. Se l'attacco ha successo, la vittima deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 13 (la CD del tiro salvezza è basata sul Carisma). Se fallisce, diventa immediatamente priva di sensi per 1 minuto, al termine del quale deve effettuare un nuovo tiro salvezza o rimanere priva di sensi per 1d4 ore. Un predatore zerhad può anche utilizzare un attacco completo con una lancia corta zerhad (vedi sotto) per infliggere al proprio avversario i normali danni e contemporaneamente sfruttare la sua catatonìa.

Sguardo bruciante (Sop): 3 volte al giorno, un predatore zerhad può effettuare un attacco con lo sguardo che ha l'effetto di appiccare il fuoco a tutti gli oggetti infiam-

mabili in un'area del raggio di 1,5 metri, come legno, pergamena o stoffa. Consultare la GDM per le regole sul prendere fuoco. Gli oggetti in possesso di una creatura o magici hanno diritto a un tiro salvezza sui Riflessi con CD 13 (la CD del tiro salvezza è basata sul Carisma). Lo sguardo ha un raggio di azione di 12 metri.

Telecinesi (Mag): Un predatore zerhad può utilizzare tale capacità, al 4° livello dell'incantatore (CD 16), per un massimo di 10 round al giorno, ripartiti come desidera. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Camuffare se stesso (Mag): Un predatore zerhad può utilizzare tale capacità a volontà per assumere l'aspetto di una qualsiasi creatura umanoide di taglia Media (4° livello dell'incantatore). Questa capacità ha una durata indeterminata.

Abilità: Un predatore zerhad riceve un bonus razziale di +4 alle prove di Camuffare e Raggirare.

BESTIA

Il corpo di questa creatura è della stazza di quello di un elefante, con quattro possenti zampe spesse come colonne e una massiccia testa dalla forma tozza e larga, che spunta dalle spalle muscolose quasi senza un collo. Gli occhi leggermente rilucenti sono piccoli e distanti l'uno dall'altro, essendo quasi tutto lo spazio del muso occupato dalla vasta apertura circolare di più fauci, contornate da molte file concentriche di zanne coniche. La pelle della creatura è grigia, spessa e grinzosa, e sembra trasudare un sudore oleoso e fetido. Spesse vene rigonfie formano un orrido reticolo sotto la superficie dell'epidermide. Dal dorso possente di questo essere spuntano quattro grandi cristalli violacei a forma di fuso, all'interno dei quali si intravedono sagome umanoide. I cristalli sembrano impiantati direttamente nel corpo della creatura.

Le bestie zerhad sono molto rare, non tutte le colonie ne possiedono e in pochissime se ne trova più di una. Le grosse dimensioni di questi esseri e la difficoltà di tenerli celati, per non parlare del grande dispendio di cibo necessario per mantenerli, contrastano il più delle volte con le esigenze di segretezza degli zerhad. Quando, però, si rende necessario il ricorso a una massiccia dose di forza bruta, la matrice della colonia ordina che sia creata una bestia. Il procedimento è assai oscuro, ma coinvolge almeno una dozzina di predatori, che si fondono tra loro come quando si crea una nuova matrice, insieme al massiccio utilizzo di energia vitale proveniente da diversi umanoidi catatonici. La bestia appena creata è alta quasi 4 metri al garrese e pesa circa 3 tonnellate. Parzialmente fusi al suo corpo vi sono quattro gusci di resina contenenti ciascuno un umanoide, che la bestia usa come fonte di energia supplementare per sostenere i suoi sforzi maggiori. Le bestie zerhad sono poco intelligenti, ma reagiscono bene ai comandi della mente alveare. A volte i predatori scendono in battaglia su piattaforme di combattimento fissate alla loro groppa, simili a quelle usate per gli elefanti da guerra presso alcune culture.

Combattimento

Una bestia zerhad è un'enorme massa di muscoli dotata di una feroce bocca zannuta e zampe in grado di schiacciare al suolo molte creature più piccole. A meno che la mente alveare non la obblighi a un altro comportamento, una bestia si muove per caricare e travolgere le creature che la minacciano.

Travolgere (Str): Riflessi CD 23 dimezza. La CD del tiro salvezza è basata sulla Forza.

Scatto di energia (Sop): Utilizzando l'energia vitale degli umanoidi intrappolati nei gusci di resina impiantati sul suo dorso, una bestia zerhad può ottenere un bonus di potenziamento +4 alla Forza per 1 round oppure un aumento della velocità base di 9 metri per 1 round. Attivare questa capacità è un'azione gratuita che non provoca attacchi di opportunità. Ogni utilizzo di questa capacità provoca 1d4 danni alla Costituzione a uno dei quattro umanoidi intrappolati nei gusci dorsali della bestia.

MATRICE

Questa creatura è un enorme bulbo pulsante e bitorzoluto, delle dimensioni di un carro. Sulla sua superficie dal colore grigio e dall'aspetto viscido si aprono numerosi occhi sferici e fosforescenti, che roteano in modo totalmente indipendente, e numerose bocche che parlano all'unisono. Altri orifizi dalla funzione più oscura spuntano qua e là. Da alcuni di essi si dipartono filamenti tubolari di una sostanza traslucida e violacea che terminano in altrettanti blocchi fusiformi alti un paio di metri, apparentemente fatti dello stesso materiale cristallizzato. All'interno di ciascun blocco si intravede una vaga forma umanoide.

Una matrice zerhad ha una forma irregolarmente sferica, con un diametro medio di circa 3 metri e un peso che si aggira attorno alla tonnellata. Non è in grado di muoversi e si affida ai predatori della colonia per essere accudita e protetta. Partorisce i nuovi predatori, già completamente formati, tramite un orifizio nella parte inferiore. Un altro orifizio molto simile produce le spie. Altri orifizi secernono, invece, le diverse varietà di resina zerhad necessarie vari utilizzi. Una matrice zerhad conosce il linguaggio Zerhad e il Comune, oltre a quattro o più altre lingue (generalmente lingue parlate da umanoidi, potenziali vittime dei predatori). Quando parla, adopera tutte le sue bocche contemporaneamente, ciascuna delle quali emette una voce distinta.

Combattimento

Una matrice evita il combattimento ancora più delle spie, non avendo modo né di difendersi fisicamente, né di fuggire. Si trova sempre in un luogo estremamente protetto e nascosto, ammantata di illusioni che la celano ulteriormente, e dotata di un gruppo di sostentamento la cui costruzione e manutenzione è la prima cosa di cui si incaricano i predatori di una colonia. Può inoltre far ricorso a numerosi incantesimi per mettere uno contro l'altro i nemici, bloccare le creature minacciose più insolite, sviare e uccidere con potenti illusioni. Non bisogna dimenticare, infine, che la mente alveare di cui è la fonte le permette sempre di chiamare a sé orde di predatori, pronti a dare la vita per la sua incolumità.

Incantesimi: La matrice lancia incantesimi come uno stregone di 14° livello, ma può scegliere i propri incantesimi solo tra le scuole di Abiurazione, Ammaliamento, Illusione e Universale, oltre che tra i domini clericali della Guarigione e dell'Inganno. Nonostante sia priva di arti, può fornire le componenti somatiche tramite movimenti degli occhi e delle bocche.

Tipici incantesimi da stregone conosciuti
(6/8/7/7/7/7/5/3; tiro salvezza CD 15 + livello dell'in-

cantesimo): 0 - frastornare, prestidigitazione, resistenza, sigillo arcano, suono fantasma; 1° - charme su persone, cura ferite leggere, immagine silenziosa, scudo, ventriloquo; 2° - cura ferite moderate, invisibilità, resistere all'energia, sfocatura, trama ipnotica; 3° - anti-individuazione, blocca persone, disolvi magie, immagine maggiore; 4° - allucinazione mortale, charme sui mostri, confusione, ombra di una evocazione; 5° - dominare persone, ombra di una invocazione, visione falsa; 6° - costrizione/cerca, fuorviare; 7° - ombra di una evocazione superiore.

Manto illusorio (Sop): Una matrice è sempre circondata dagli effetti di un incantesimo *immagine persistente* (16° livello dell'incantatore; Volontà CD 25 dubita). Se tale effetto viene dissolto, la matrice può ricrearlo con un'azione gratuita all'inizio del suo turno seguente. La matrice può sopprimere e riattivare a volontà tale capacità, e anche variare in qualsiasi modo l'illusione. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma e comprende il bonus di +2 per il talento Capacità Focalizzata (manto illusorio).

Gruppo di sostentamento (Sop): Una matrice è sempre dotata di un gruppo di sostentamento (vedi sotto), che le conferisce un bonus di deviazione +3 alla CA e un bonus di resistenza +3 ai tiri salvezza. Tali bonus sono già conteggiati nel blocco delle statistiche. Inoltre, la matrice subisce solo danni dimezzati da qualunque attacco o capacità che infligga una perdita di punti ferita. Tali vantaggi durano fino a che gli umanoidi imprigionati nei gusci di resina del gruppo di sostentamento sono vivi. La quantità di danni che la matrice non subisce viene inflitta agli umanoidi. Il gruppo di sostentamento della matrice zerhad qui presentata contiene sei combattenti umani di 1° livello, ciascuno con 5 pf.

OGGETTI DI RESINA ZERHAD

La resina zerhad è una sostanza viscosa dal colore violaceo, che viene secreta dalle matrici, conservata dai predatori in grandi otri sigillati e utilizzata al momento opportuno per fabbricare strani artefatti la cui funzione dipende dalla qualità della resina. Al contatto con l'aria, la resina zerhad cristallizza rapidamente o assume una consistenza gommosa. Nessuno tranne uno zerhad è in grado di distinguere all'aspetto un tipo di resina da un altro.

Gli oggetti di resina zerhad hanno molto spesso l'aspetto di grandi cristalli fusiformi che inglobano al loro interno malcapitati umanoidi in stato catatonico. Gli umanoidi costituiscono la riserva di energia che permette il funzionamento degli artefatti zerhad. A volte, tubi di resina semielastiche collegano in vario modo diversi cristalli. Quelli che seguono sono solo pochi esempi comuni degli infiniti usi degli artefatti zerhad.

Armatura di resina: Questa armatura è fatta di sottili, flessibili lamine di resina e viene indossata dai predatori. Un'armatura di resina conferisce un bonus di armatura +4, ha un bonus di Destrezza massimo +5, una penalità di armatura alla prova di -1 e una probabilità di fallimento di incantesimi arcani del 15%. È un'armatura leggera e pesa 10 kg. Le armature di resina sono modellate esclusivamente per la particolare corporatura dei predatori zerhad, e molto difficilmente creature di razza diversa riescono a indossarle.

Faro amplificatore: Questo oggetto è formato da quattro gusci di resina cristallizzata, ciascuno contenente un umanoide. I gusci sono fusi insieme in corrispondenza delle teste degli umanoidi, in modo da formare una sorta di chiasmo. La funzione di un faro amplificatore è quella

Illustrazione di Simone Delladio



Matrice zerhad

Predatore zerhad

di ampliare la portata della mente alveare. Fino a quando il faro si trova nel raggio della mente alveare, estende la portata della mente alveare di altri 15 km in tutte le direzioni non coperte dalla matrice. Un faro amplificatore, per funzionare, consuma l'energia vitale degli umanoidi imprigionati nei gusci di resina cristallizzata. Essi subiscono 2 danni alla Costituzione ogni giorno.

Granata viscosa: Questo oggetto è una sfera di circa 25 cm di diametro, con un guscio esterno fatto di resina zerhad. All'interno contiene un denso liquido appiccicoso, ottenuto fondendo la resina cristallizzata in olio bollente. Le spie e i predatori talvolta utilizzano le granate viscose per lanciarle (mediante un attacco di contatto a distanza, con incremento di gittata di 3 metri) in direzione di un avversario che intendono rallentare. Se una granata viscosa colpisce un avversario, la velocità della vittima viene ridotta a un terzo del normale, fino a quando la vittima non rimuove in qualche modo il liquido appiccicoso dal suo corpo (immersendosi completamente in acqua oppure spogliandosi dei vestiti o dell'armatura che ha indosso). Il liquido della granata non ha effetto sulle creature di taglia Enorme o superiore.

Gruppo di sostentamento: Questo oggetto è una versione più complessa del guscio scudo, utilizzata dalle matrici zerhad. Esso consta di sei gusci di resina collegati alla matrice stessa tramite tubi di resina semielastica. L'effetto è simile a quello di un guscio scudo, ma i bonus alla CA e ai tiri salvezza salgono a +3 (6° livello dell'incantatore). La matrice trae anche il proprio nutrimento dagli umanoidi imprigionati, che così subiscono 2 danni alla Costituzione ogni giorno.

Guscio scudo: Questo oggetto costituisce il più semplice e comune utilizzo dei cristalli di resina zerhad. Si tratta di un semplice cristallo contenente un singolo umanoide catatonico, abbinato a un sottile anello di resina tratto dalla stessa colata. Le proprietà della resina fanno sì che la catatonica dell'umanoide intrappolato al suo interno sia permanente fino alla morte o fino a quando il guscio non viene spezzato. Fino a che un predatore indossa l'anello e si trova entro il raggio della mente alveare, è protetto da un incantesimo *scudo su altri*, il cui altro tramite è l'umanoide privo di sensi nel cristallo. Tale effetto è al 1° livello dell'incantatore.

Lancia corta zerhad: Un cristallo di resina lungo e sottile, dalle estremità acuminate, è un'arma formidabile in mano a un predatore zerhad. Questa arma a una mano infligge 1d6 danni perforanti, ha un modificatore per il critico x2, un incremento di gittata di 6 m, pesa 1 kg, ha durezza 8 e 20 punti ferita. Inoltre, se viene utilizzata da un predatore per attaccare in mischia, può trasmettere il suo attacco speciale di catatonica, come se il predatore stesse effettuando un attacco con il tocco, ed è necessaria allo stesso modo un'azione di round completo.

Mantello zerhad: Questo mantello è composto di materiale viscoso di colore marrone. Le spie zerhad lo utilizzano spesso quando non si trovano in una forma alternativa, così da non essere individuati. Una spia avvolta in un mantello zerhad può mimetizzarsi facilmente negli ambienti boschivi, ottenendo un bonus di +4 alle prove di Nascondersi. Questi mantelli non possono essere utilizzati da creature diverse dagli zerhad, a causa della particolare viscosità dell'oggetto.

CAPITOLO 2: CAMPAGNE

Mostri e PNG ostili sono essenziali per mettere in moto le situazioni di conflitto in qualsiasi avventura fantasy, e come tali rappresentano un momento imprescindibile per ogni sessione di gioco. Trasformare un semplice mostro o PNG in una "creatura del terrore" per le vostre campagne è lo scopo principale di questo capitolo.

In un certo senso, i mostri sono per definizione delle "creature del terrore", dal momento che possiedono tutte le carte in regola per ferire, opprimere o uccidere i PG con tattiche sempre diverse. Anche i nemici più comuni (come coboldi, orchi o lupi) possono mettere a rischio la sopravvivenza del gruppo: se il GM sfrutta con attenzione e immaginazione le caratteristiche offensive di un mostro, probabilmente qualsiasi incontro può diventare un serio ostacolo all'avanzamento dei personaggi nella storia. A prescindere dalle situazioni di combattimento, tuttavia, riuscire davvero a provocare dei brividi di paura nei giocatori è un'impresa molto ardua per il GM di un'ambientazione fantasy. Per ottenere uno stato d'animo di terrore pervasivo occorre un minimo sforzo aggiuntivo nella preparazione dell'incontro e qualche altro accorgimento nell'allestimento della scena.

In termini generali, un clima di oppressione e terrore viene favorito da descrizioni a tinte forti, con un'abbondanza di dettagli macabri e minacciosi che lavorano soprattutto sulle reazioni psicologiche del gruppo. Bisogna però ammettere che un simile approccio raggiunge pienamente il suo intento soltanto in rari casi, di solito quando la descrizione della scena colpisce direttamente le corde emotive dei giocatori. Per una molteplicità di motivi, spesso succede che le descrizioni del GM conducano a sessioni di gioco noiose o producano un'involontaria ilarità.

Questo capitolo fornisce dei semplici strumenti per focalizzare al meglio gli elementi del terrore presenti in qualsiasi mostro dei giochi di ruolo fantasy. Non sono applicabili solo alle creature introdotte nel libro che tenete tra le mani, ma anche a quelle del manuale di NEPHANDUM, nonché, più in generale, a quelle descritte nei vari manuali dei mostri. Per tutte le vostre avventure e campagne, le tecniche qui consigliate possono risultare preziose quando volete introdurre delle creature capaci di far vivere memorabili sessioni di gioco di pura suspense.

FOCALIZZARE IL TERRORE

Dopo una rapida analisi delle statistiche e della descrizione di un mostro, cercate di focalizzare la vostra attenzione sugli elementi che garantiscono un maggiore impatto sul versante della paura. Gli argomenti da prendere in esame sono i seguenti:

- Funzione del mostro
- Ambiente del mostro
- Organizzazione del mostro
- Allineamento del mostro

Per ognuna di queste tematiche vengono analizzate tre varianti generali che forniscono ulteriori consigli pratici nella presentazione delle "creature del terrore".

FUNZIONE DEL MOSTRO

La funzione del mostro all'interno dell'avventura o della campagna costituisce uno strumento unico per dilatare al massimo l'atmosfera di terrore. Il GM ha diverse scelte a disposizione, che generalmente dipendono dalla centralità del mostro all'interno della vicenda. I mostri possono costituire il perno attorno al quale ruota l'intera storia, ricoprire un ruolo più marginale come semplici avversari, o limitarsi a fornire degli ingredienti di atmosfera per sintonizzare i giocatori su toni sempre più cupi. A partire dal loro ruolo nella storia, i mostri possono connotarsi come "creature del terrore" grazie a semplici stratagemmi, elencati qui di seguito secondo tre funzioni principali: mostri come scontro, mostri come storia, mostri come atmosfera.

Mostri come scontro

I goblin ululano nei corridoi della grande sala sotterranea, scomparendo alla vista subito dopo avere attaccato con i loro coltelli arrugginiti.

Dalla serratura della porta esce un liquido verdognolo che gocciola sul terreno per qualche minuto, poi anche dalle fessure laterali si fa strada una strana melma gorgogliante, che pian piano rompe i cardini con il suo peso mostruoso.

Il guardiano al cancello della città giace riverso a terra, con lunghi spilli impiantati su tutto il volto; non appena viene esaminato, salve di aghi acuminati fischianno nell'aria, coprendo i movimenti di numerose figure ammantate.

Il combattimento è uno dei momenti più eccitanti di qualsiasi avventura fantasy, l'occasione ideale per mettere gli eroi sotto pressione con il pericolo tangibile di essere feriti, uccisi, obbligati alla fuga o alla resa. La funzione dei mostri come scontro è sicuramente quella più intuitiva, e viene praticata con grande frequenza, quasi in ogni sessione di gioco. Tuttavia, a volte il GM vi ricorre per interrompere una situazione di stallo nella storia, per ravvivare un momento fiacco della partita o anche per permettere ai PG di guadagnare punti esperienza. Questo utilizzo dei mostri è più che legittimo, ma può essere trasformato in una situazione di gioco molto più paurosa se vengono sfruttate alcune tecniche basilari.

Per prima cosa, il GM deve rendere lo scontro il più logorante possibile, non solo infliggendo danni ai personaggi, ma anche fiaccando le loro difese in maniera più subdola. Veleni, maledizioni, capacità magiche con durata e altri effetti persistenti sono un buon metodo per far percepire ai giocatori i rischi a lungo termine di uno scontro, obbligandoli a pianificare e tenere sotto controllo le risorse disponibili per la sopravvivenza dei loro PG. Da quel momento i personaggi staranno sempre sul chi vive, osserveranno dietro ogni angolo per scandagliare il pericolo da lontano ed eviteranno i combattimenti che li vedono in inferiorità di forze (anche solo percepita). Il timore di soccombere favorirà un

atteggiamento più guardingo, che permette al GM di rallentare il ritmo di gioco descrivendo molti più dettagli. E i dettagli, si sa, sono il sale di una buona storia horror.

In seconda battuta, le creature messe di fronte al gruppo risultano molto più terrificanti se si vedono gli atroci risultati delle loro azioni. Per esempio, i PG potrebbero rinvenire i resti maciullati di un loro alleato che era andato in avanscoperta, oppure imbattersi in PNG che versano in pessime condizioni (accecati o sfigurati dall'acido, urlanti di dolore per le ferite, paralizzati in un terrore farneticante, e così via). Peggio ancora, l'azione del mostro potrebbe realizzarsi proprio sotto i loro occhi, con gli effetti più disparati: amici posseduti che si rivoltano contro di loro, guardie seviziate e rese irriconoscibili per l'impeto dell'aggressione, famigli liquefatti da capacità magiche sconosciute.



Ma la tecnica più importante per fare emergere delle vere e proprie "creature del terrore" è tenere un ritmo serrato e frenetico quando lo scontro si scatena. Non c'è più tempo per le pianificazioni, tutto scorre con una tale rapidità e confusione che a malapena si riesce a decidere quale sia l'azione migliore per il proprio PG. Quando descrive l'attacco del mostro, il GM dovrebbe usare dei termini di grosso impatto emotivo, non lesinando sui dettagli più efferati e inquietanti. Se lo ritiene opportuno potrebbe anche far perdere l'azione a un personaggio il cui giocatore non annuncia rapidamente cosa intende fare. Il ritmo che non concede respiro induce all'errore o all'inazione, con effetti sia realistici che terrificanti. In tutti gli esempi esposti sopra i PG sono costretti a prendere delle decisioni immediate. Inseguire i goblin nella loro tana? Fuggire dalla melma che travasa impetuosamente nella stanza? Ripararsi dalle salve di aghi? Normalmente gli avventurieri tenderanno a combattere, sprezzanti del pericolo. Loro malgrado.

Mostri come storia

Il lich ha chiamato a raccolta tutti i cacciatori della zona, promettendo ingenti ricchezze se riescono ad allontanare gli intrusi mentre lui è impegnato a terminare un rituale per ingigantire le bestie selvagge della foresta.

I torrenti cristallini che scorrono giù dalle montagne sono sempre più macchiatii di rosso, man mano che il drago dilania nuove vittime nella sua tana sulle alture; si dice che un grande lago di sangue sia nascosto tra i picchi.

Da quando è giunto in città un famigerato necromante, le strade di notte sono diventate il territorio esclusivo di schiere di fantasmi; i cittadini sono fuggiti o si sono asserragliati nelle loro abitazioni, perché la milizia ha ricevuto ordine di non intervenire.

Secondo questa modalità di gioco, mostri e PNG si pongono al centro dell'avventura o dell'intera campagna, fungendo da perno per tutti gli eventi, visibili o nascosti, della vicenda nel suo complesso. Non si tratta più di meri incontri finalizzati a innalzare la tensione o creare l'atmosfera di mistero, ma del motore stesso della trama principale. Questa prospettiva consente al GM di mettere il mostro o il PNG nel ruolo di "manovratore occulto" dell'azione. Un fitta rete di sottrame rimanda sempre al macabro protagonista che sta al centro di tutto. Il gruppo dei PG potrebbe però non accorgersi di questi occulti legami, e

girare completamente a vuoto mentre affronta altri mostri o personaggi che gli sono asserviti.

Si tratta senza dubbio del metodo più completo e articolato per proporre una "creatura del terrore". L'avversario del gruppo è un personaggio a tutto tondo, con proprie motivazioni e obiettivi, strategie a lungo termine, un'approfondita storia personale, una rete di aiutanti e risorse magiche, una roccaforte da cui ordire in completa sicurezza, e soprattutto un atteggiamento generale che evoca orrore e senso di mistero. Molti dei mostri che compaiono su questo manuale e su NEPHANDUM sono stati congegnati per offrire spunti simili, ma è possibile ottenere la stessa cosa con qualsiasi altro mostro allargando il suo raggio di azione e lavorando sui suoi piani segreti. Alcune tecniche possono servire a focalizzare meglio l'antagonista del PG.

Il primo aspetto da considerare è il metodo utilizzato dalla "creatura del terrore", che può essere coperto o scoperto. Per quanto riguarda il metodo coperto, il necromante dell'esempio sopra può nascondere le proprie attività con i fantasmi finché i PG non se ne accorgono, imbattendosi in prima persona nell'orda di spettri che si prepara a fagocitare la città oppure venendone informati grazie alla raccolta di indizi. Nel caso opposto, il drago potrebbe agire platealmente nel suo progetto di ammassare il sangue dei viventi nel lago tra i dirupi di montagna, senza tentare in alcun modo di coprire i suoi aberranti scopi e uccidendo chiunque si trovi sulla sua strada.

Il secondo aspetto è il confronto diretto con l'antagonista. Il GM non dovrebbe incoraggiare mai i giocatori ad andare a caccia del mostro, piuttosto deve spingerli a evitare il contatto fino a quando non dispongono dei mezzi adatti a distruggerlo. Gli alleati del nemico principale, che siano i cacciatori corrotti dal lich dell'esempio sopra o altri mostri con un basso Grado di Sfida, possono tenere viva l'azione mentre i giocatori compiono indagini a tutto campo per comprendere la natura del problema. Man mano che riescono a raccogliere frammenti di informazioni sul nemico, le possibilità di sconfiggerlo incrementano. Fino all'ultima scena potrebbero ancora non avere capito chi si cela dietro il mistero, e quindi rimanere sconvolti dalla rivelazione.

Come si evince dai punti precedenti, il metodo migliore per spaventare i giocatori è quello di allestire l'avventura o la campagna a tappe consequenziali. L'introduzione serve a presentare gli elementi principali, alludendo alla terrificante natura del problema senza rivelare troppo. Dopo ricerche e sopralluoghi per capire cosa sta succedendo e come impedirlo, si passa quindi

al pieno dell'azione. I PG sanno che è in atto qualcosa di terribile, lo vedono tutto attorno, e qualsiasi nuovo avvenimento viene

avvertito come una possibile minaccia: una lettera anonima recapitata al loro alloggio, un incontro casuale con un PNG che non c'entra nulla con la vicenda, strane ombre che si aggirano nei vicoli possono bastare a mettere i personaggi su una falsa

pista, creando nuove situazioni di mistero. Alla fine i giocatori arrivano al cospetto del mostro, al climax della storia.

A volte vi possono essere giunti da soli, altre volte sono stati sospinti dagli eventi. Comunque ci siano arrivati, il GM ha ora l'opportunità di tirare le fila della storia, allestendo una scena conclusiva piena di macabri particolari. Qui il GM non deve più risparmiare sulle efferatezze e le crudeltà: quanto più il mostro si rivela all'altezza delle aspettative, tanto maggiore lo spavento (e il divertimento) dei giocatori.

Mostri come atmosfera

Gli avventurieri stanno avanzando nel dungeon quando improvvisamente una figura luminosa esce dalla parete destra del corridoio; paralizzati sui loro piedi, gli eroi osservano il fantasma che si dilegua lentamente nella parete opposta, lanciando un'occhiata di sfuggita mentre scompare nel muro.

I ringhi bestiali sconquassano le sale del palazzo senza una fonte apparente, poi si soffocano per sempre in un acuto lamento femminile. Cosa sarà successo alla giovane sacerdotessa?

Per le strade del villaggio si avverte un odore dolciastro simile a miele rancido, una cappa nauseante che spezza il



MD

respiro; da qualche parte si cela la colonia di enormi insetti che opprime da giorni la comunità, ma non è possibile stabilire dove.

I mostri costituiscono uno strumento efficace per creare un'atmosfera terrificante che aleggia intorno ai personaggi ovunque si spostino. Non è necessario che i PG interagiscano direttamente con le "creature del terrore", basta evocare la sensazione della loro presenza attraverso visioni, suoni e odori indecifrabili. Di conseguenza, i giocatori coltiveranno l'idea che qualcosa di terribile può succedere in ogni momento (se non sta già accadendo), che un agguato è pronto dietro il prossimo angolo, che non esiste una strada sicura per la salvezza. I mostri come atmosfera rappresentano una funzione essenziale anche nella fase preparatoria agli scontri: la minaccia incombente potrebbe affiorare attraverso dei segnali indiretti, diversificati, non chiaramente leggibili.

Gli indizi della presenza del mostro rendono un importante servizio per ottenere la suspense. Ancora prima che la situazione terrificante si manifesti nella sua pienezza, i giocatori saranno spaventati per quello che può accadere ai loro personaggi. Il fantasma dell'esempio sopra non attacca immediatamente il gruppo, ma fa intendere con certezza che si è accorto degli intrusi, e che potrebbe intervenire (da solo o in forze) in un momento successivo. Il GM non è però obbligato a farlo ritornare, portando avanti la

storia come se nulla fosse successo. Anche se il fantasma non ha un ruolo attivo nella vicenda, l'effetto che produce ha forti conseguenze sull'atmosfera generale.

Il GM può anche optare per uno shock improvviso, come le urla lancinanti del secondo esempio. I PG si rendono conto che la fanciulla che stavano cercando è probabilmente morta a seguito di un feroce assalto. Ma sarà davvero così? Quale bestia inumana potrebbe averla aggredita? Anche in questo caso, l'azione della "creatura del terrore" evoca più domande che risposte, suggerendo una minaccia ignota ma pronta a scattare sui personaggi. Per il GM risulterà quindi molto facile ribaltare le aspettative dei giocatori, introducendo un altro shock improvviso che sconfessa tutte le loro supposizioni: i PG raggiungono la stanza dove la ragazza giace riversa su un letto lordato di sangue, ma non appena si avvicinano, lei si alza di scatto con un ringhio famelico.

La presenza di una "creatura del terrore" può essere ancora più velata. I personaggi potrebbero raccogliere spaventose dicerie da svariati PNG della zona, leggere casualmente su un tomo ammuffito di un mostro leggendario che si risveglia ogni cent'anni, oppure ascoltare la farneticante testimonianza dell'unico sopravvissuto di un villaggio spazzato via da una colonia di insetti usciti dal nulla (come nel terzo esempio). Sempre seguendo l'esempio, i PG potrebbero decidere di recarsi al villaggio infestato con le scarse informa-



zioni fornite dal sopravvissuto: i grossi insetti si cibano di umani; trasformano i liquidi corporei in una dura melassa con cui edificano bizzarre costruzioni piramidali; tengono prigionieri i bambini del villaggio e li nutrono costantemente per farli crescere di peso. Il gruppo si è fatto un'idea dell'atroce situazione che deve affrontare, ma quando arriva alla colonia dovrà far fronte a un'inattesa truffa. Un culto di folli adoratori, con a capo un sacerdote rinnegato, utilizza questa messinscena per attirare sprovveduti avventurieri e impossessarsi dei loro oggetti magici. I PG rimarranno isolati da tutto e tutti, non solo fisicamente, ma anche sotto il profilo sociale. L'intera comunità vuole la loro pelle, una circostanza che fomenta un senso di orrore sconfinato.

AMBIENTE DEL MOSTRO

Per evocare una particolare emozione nel corso di qualsiasi forma di narrazione (romanzi, film e anche giochi di ruolo), il contesto utilizzato svolge un ruolo importante almeno quanto i personaggi che partecipano

alla storia. Lo scenario della vicenda deve sempre risultare coerente con le sensazioni che si vogliono sottolineare, altrimenti la narrazione perde forza visiva e può deragliare su binari imprevisti. Questo vale doppiamente quando si tratta di suscitare la paura, un'emozione così impalpabile e difficile da catturare che non può rinunciare a una solida connotazione ambientale. I tre principali ambienti delineati nella GDM (dungeon, terre selvagge e centri abitati) sono tutti adatti a evidenziare sensazioni di paura e tensione, ma ognuno in modo leggermente diverso dagli altri. Di seguito vengono fornite alcune indicazioni per sfruttare al meglio le opportunità di ciascuno.

Dungeon

Sull'altissima volta della caverna si accendono centinaia di occhi rossi, seguiti da un turbinare di movimenti coordinati come se la superficie rocciosa fosse dotata di vita propria.

I mostri sono dappertutto: i loro artigli si infilano nelle fessure della porta, le loro armi si abbattono con violenza sull'ingresso posteriore, le loro urla echeggiano in ogni direzione. Non c'è alcuna via di scampo.

Dopo avere capito che il portale da cui sono giunti si è sigillato per sempre, gli avventurieri esplorano l'unico condotto percorribile dell'ampio salone; il tunnel circolare sembra sprofondare nell'oscurità infinita, e da laggiù proviene una sommessa litania in una lingua incomprensibile.

La sensazione di pericolo e mistero è intrinseca al concetto stesso di dungeon. Un gruppo di avventurieri che parte all'esplorazione di un dungeon è ben cosciente di violare un territorio proibito, che probabilmente si è sviluppato col passare dei secoli (o addirittura è stato concepito fin dalla sua origine) per tenere alla larga gli intrusi. In breve, un ambiente ostile. Quello che più conta nella progettazione e nella descrizione di un dungeon è sottolineare la sua natura profondamente avversa nei confronti di qualsiasi ospite sgradito: pareti, stanze, trappole, magie e oggetti sono tutti mirati a scacciare gli intrusi o, nel peggior dei casi, a distruggerli su due piedi.

Le cose si fanno ancora più pericolose se la minaccia rappresentata dal dungeon e quella dei mostri che lo popolano agiscono all'unisono. Se la "creatura del terrore" ha imparato a muoversi con sicurezza lungo i cunicoli



SPUNTI PER INCONTRI NEI DUNGEON

Di seguito sono forniti alcuni spunti che il GM può utilizzare per preparare un incontro in un dungeon con uno dei mostri presentati in *CREATURE DEL TERRORE*. Si tratta di semplici idee, che possono comunque essere integrate all'interno di una campagna già in corso.

1. Periodicamente i drow fuoriescono dal sottosuolo per le loro scorrerie, ma questa volta, oltre ai "normali" elfi scuri, sono stati avvistati degli araknor, spaventosi aggressori con sei braccia e una bocca deformi. Il capo villaggio sostiene che per sventare la minaccia bisogna impedire alle creature di penetrare entro le mura del villaggio, e giocare di anticipo ricacciando i drow nel loro buco e rendendo sicuro il passaggio dalle colline. Un'imboscata alla vecchia stazione di posta sembra l'ideale...
2. Gli animali selvatici vicini alla Grotta del Drago muoiono in maniera misteriosa, con strane macchie sulla pelle, pustole e croste sulle mucose, ossa sporgenti dal dorso. La colpa sembra da imputare alle strane esalazioni verdastre che fuoriescono dalla Grotta. Gli abitanti della foresta hanno bisogno di qualche impavido che si addentri nella Grotta e scopra l'origine di queste venefiche esalazioni (che sono l'effetto della presenza di un drago del contagio).
3. Vi è una torre in rovina, appartenuta anticamente a un vecchio mago, a sud rispetto alla città. Si mormora che racchiuda misteriosi esperimenti e grandi tesori al suo interno, ma quando il gruppo più famoso di avventurieri della zona è partito per esplorarla, dieci giorni fa, nessuno pensava che sarebbe tornata solo una persona, peraltro in condizioni molto gravi, con tagli profondi e uno sguardo stralunato sul volto. A quanto pare, il mago aveva pensato di custodire la torre con un pericoloso laceratore dei tunnel...
4. I mekal, le antiche statue d'acciaio poste a guardia del tempio, sono impazzite; il priore non riesce più a controllarle e le due creature meccaniche, dotate di sei braccia ciascuna, impediscono a chiunque l'accesso alla stanza centrale del tempio. Già molti novizi sono stati attaccati, alcuni anche uccisi dalle sentinelle scintillanti. Una grossa ricompensa è prevista per chi riuscirà ad arrestare i due costrutti fuori controllo.
5. Da alcune settimane, una strana nebbia aleggia intorno al cimitero, fuoriuscendo a quanto pare da una delle cripte più antiche. Un paladino, tanto coraggioso quanto avventato, aveva deciso di andare a controllare l'origine del fenomeno, ma non è mai tornato a comunicare le sue scoperte. Eppure vi è chi giura di averlo visto, avvolto dalla nebbia, passeggiare tra le cripte e le tombe con passo claudicante, senza profferire parola (il paladino è divenuto un nekron). La chiesa locale è alla ricerca di qualcuno che vada a verificare cosa sia realmente accaduto.
6. Da quando il castello è stato distrutto dal grande incendio, girano voci che gli spiriti della famiglia reale abitino ancora i ruderi abbandonati. Si trattava solo di voci, fino a quando tre ragazzini si sono introdotti nel castello di notte e hanno acceso un fuoco per scaldarsi: un nuovo incendio ha consumato due dei tre giovani; il terzo, miracolosamente sopravvissuto, è quasi del tutto ustionato e ripete una frase apparentemente senza senso: "Le fiamme si sono animate, hanno mangiato la cenere". Gli abitanti del villaggio hanno deciso di vederli chiaro, ma non sospettano che dentro i corridoi del castello si cela un pirospettro.
7. Lo stupore ha colto i minatori quando hanno ritrovato dietro un muro della galleria una camera sepolcrale, ma vedendo che l'elegante pietra tombale (in realtà un sarcofago) si muoveva, ben presto la meraviglia si è tramutata in orrore. Due dei minatori sono morti ancor prima di volgere le spalle per fuggire. Il ricco proprietario della miniera sta cercando degli avventurieri da pagare profumatamente per risolvere il problema.
8. I PG devono fermare un malvagio necromante nel suo rifugio, prima che porti a termine il rituale che lo trasformerà in lich. Riescono nell'intento interferendo nel rituale e uccidendolo, ma qualcosa non va per il verso giusto. Le energie del rituale interrotto hanno animato un lokus, e ora è il dungeon stesso che esigerà vendetta contro coloro che hanno distrutto il suo padrone, impedendo a tutti i costi al gruppo di fuggire dalle segrete.
9. Uno gnomo esiliato dal suo villaggio torna a farvi visita per mostrare le scintillanti pietre preziose trovate in una profonda caverna poco distante dall'insediamento. In realtà le gemme sono state acquistate alla città vicina, e lo gnomo non desidera altro che vendicarsi dei suoi vecchi compagni che lo hanno cacciato, attirandoli in quella grotta tenebrosa e popolata da misteriose creature dall'odore mefítico e terribilmente malefiche (dei predatori delle tenebre).
10. Nel corso del sesto compleanno del figlio del barone, uno strano marchingegno sfrigolante (un elettroedro) è entrato da un lucernario e ha scatenato l'inferno in terra, tenendo a bada le guardie del palazzo con devastanti raggi di energia elettrica. Avrà qualcosa a che fare con il vecchio mago della torre solitaria, che aveva regalato al piccolo il giorno precedente una leggera veste di maglia di ferro da portare proprio in quella occasione?

del sotterraneo, ai giocatori deve risultare evidente che stanno sfidando il mostro nella sua tana, nel territorio a lui più congeniale, e alle sue precise regole. Maggiore è la sintonia della creatura con l'ambiente, superiore la sensazione di smarrimento e pericolo che proveranno i personaggi. I mostri del dungeon non si affidano soltanto alle proprie capacità, ma spingono gli avventurieri verso le trappe, nei vicoli ciechi, tendono a separarli chiudendo porte e aprendo passaggi, appaiono e scompaiono sfruttando aperture invisibili. Non appena lo scontro ha inizio, il gruppo si accorgerà che il pericolo costituito dalla creatura è amplificato da un ambiente che sembra assecondare le sue strategie e le sue incursioni. Gli avventurieri dovranno imparare a temere le stesse pietre dei corridoi e il suolo dove poggiano i piedi. Qualche attacco diretto che sfrutta tutte queste opzioni è una tattica efficace per mettere i PG in costante apprensione, ma a volte è possibile evocare la minaccia semplicemente facendoli imbattere nei resti di qualche sfortunato avventuriero precedente.

La sensazione cardine all'interno di un dungeon è l'isolamento. I personaggi possono contare solo sulle proprie forze per superare le difficoltà, percorrendo un metaforico labirinto di cui non conoscono l'uscita e forse nemmeno l'entrata. All'opposto, le creature che abitano il complesso sotterraneo possiedono risorse di ogni tipo e hanno l'opportunità di sviluppare una strategia di attacco coordinata. Il GM può favorire questo clima soffocante non concedendo letteralmente un attimo di respiro ai personaggi: i mostri arrivano a ondate continue, non appena gli avventurieri espongono il fianco o quando si sentono più al sicuro. Non è obbligatorio che gli avversari forniscano una sfida insuperabile presi a livello singolo, perché in questo caso la forza sta nel numero e nella frequenza delle aggressioni. Peggio ancora se gli attacchi non permettono al gruppo di fermarsi per riposarsi qualche ora, recuperando energie, punti ferita e incantesimi. Alla lunga, l'isolamento e l'accerchiamento da parte di creature ostili può arrivare a creare il suo effetto più drammatico: i PG cominciano a sospettare l'uno dell'altro, entrando in una situazione di paranoia collettiva che potrebbe sfaldare l'unità del gruppo e indebolire ulteriormente le difese psicologiche dei singoli.

Il GM non deve trascurare il terrore suscitato dall'oscurità che circonda i PG. Il mostro potrebbe prepararsi all'agguato stando a pochi metri, nel buio e in completo silenzio, o camminare non visto su un costolone di roccia sulle loro teste. Privare il gruppo delle proprie fonti luminose, naturali o magiche che siano, è una strategia per allestire una scena da brividi in cui tutto avviene nella più totale confusione. Il GM non deve però abusare di una simile tecnica: è preferibile tenerla in serbo per il climax di un'avventura o per spezzare la monotonia durante una lunga ricerca nei sotterranei. Quel che più conta, comunque, è far capire ai giocatori che si stanno muovendo in un oceano sconfinato di oscurità, di cui scorgono solo una minima (e rassicurante) porzione. Nel terzo

esempio i PG sono rimasti chiusi in un salone sotterraneo, e se vogliono procedere sono costretti a discendere nel ventre nero della terra.

Per ultimo, il dungeon evoca una prospettiva temporale distorta, popolato com'è da antichi orrori sepolti da secoli o forse millenni. È il luogo dove il passato entra in contatto diretto col presente, per lo più generando conflitti e scontri terrificanti. Anche se i PG hanno raccolto informazioni sulle creature che infestano il complesso sotterraneo, trovarseli di fronte è tutta un'altra cosa. Il loro aspetto sarà grottesco e innaturale, come se provenissero da un tempo lontano in cui non è riscontrabile alcunché di familiare. La polvere dei secoli, in senso sia metaforico che letterale, è capace di disorientare, angosciare o addirittura rendere pazzi gli individui dai nervi più deboli.

Terre selvagge

Dopo un'estenuante fuga, la guardia nera arresta la sua corsa in una fosca radura immersa tra alberi torregianti; mentre avanzano per affrontare il nemico, gli avventurieri sentono scricchiolare i rami intorno a loro.

La slavina coglie la pattuglia impreparata, affondandola sotto alcuni metri neve; orchi con possenti martelli si aggirano tra i sopravvissuti semisepolti per vibrare il colpo di grazia.

Oltre l'imponente duna, l'avvallamento desertico è punteggiato di ossa gigantesche, ammonticchiate l'una sull'altra a formare precarie abitazioni.

Le terre selvagge, che si tratti di foreste, deserti, distese acquisite o lande ghiacciate, sono uno scenario in cui le forze della natura dominano incontrastate e non guardano in faccia a nessuno. I pericoli del freddo, dell'acqua e del caldo minacciano apertamente sia gli avventurieri che i mostri, quindi una prima impressione lascerebbe credere che questo scenario rappresenti uno "scontro alla pari", dove uomini e mostri si affrontano secondo la più antica e spietata delle leggi: la sopravvivenza del più forte. Questo è in gran parte vero, ma non significa che non esistano abbondanti margini per rendere particolarmente spaventosi gli scontri nelle terre selvagge.

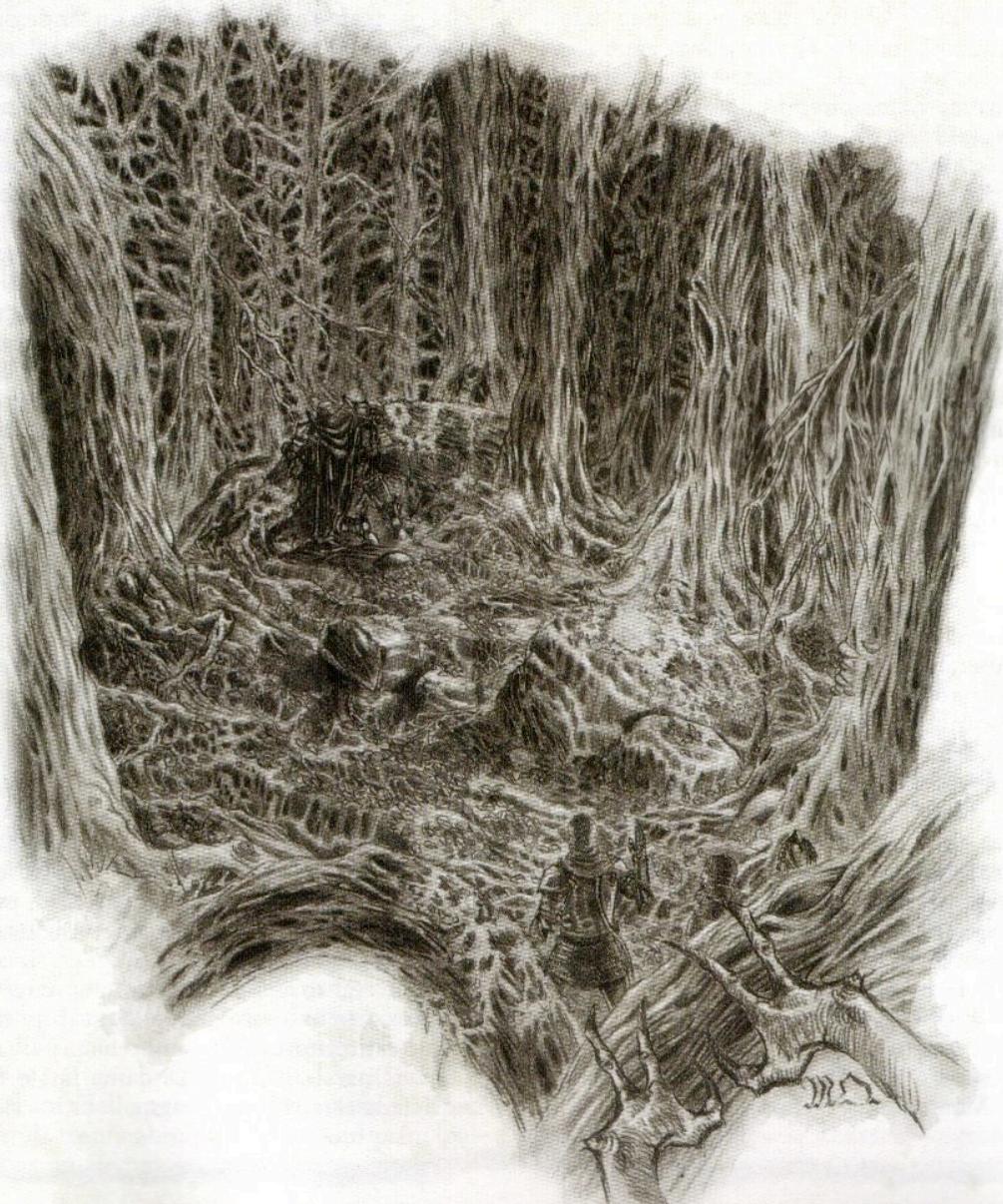
Innanzitutto, i casi in cui lo scenario sia neutrale e non favorisca in alcun modo né i PG né il mostro saranno più l'eccezione che la regola. Nella stragrande maggioranza delle situazioni, il mostro (specialmente se nativo di quella regione) avrà imparato a volgere le caratteristiche del territorio a proprio vantaggio, o quantomeno a rendersi immune a buona parte degli effetti più negativi. Questo può esplicitarsi in una vasta gamma di agevolazioni, da una conoscenza del territorio che gli consenta di tendere facilmente imboscate, a un grado variabile di immunità alle insidie climatiche, a capacità di mimetismo e altri simili privilegi. Nel primo esempio, la guardia nera conosceva i sentieri nascosti della foresta, e ha attirato gli avventurieri in una conca senza via di uscita. Anche se l'ambiente circostante non dovrebbe apparire ostile

quanto un dungeon (che è stato specificamente *concepito* per risultare ostile), i PG dovrebbero intuire rapidamente che le terre selvagge, da scenario neutrale che sembravano, finiscono quasi sempre per favorire gli avversari. Per di più, le terre selvagge potrebbero scatenare un profondo terrore anche senza considerare i mostri che le popolano. Le morti più orribili di PNG e alleati (per assideramento, annegamento, frane, valanghe, incendi, e così via) possono verificarsi senza preavviso, proiettando il gruppo in situazioni disperate in un batter d'occhio. Questo è il caso del secondo esempio, che vede un'intera pattuglia di esploratori messa in scacco da una imboscata degli orchi della zona.

Come succede per i dungeon, anche nelle terre selvagge il senso di isolamento può popolare gli incubi a occhi aperti del gruppo di personaggi. Templi, chierici e altri fornitori di pozioni guaritrici sono lontani decine o centinaia di chilometri, e lo stesso dicasi per l'equipaggiamento e gli oggetti magici. I PG dovranno essere consapevoli che ogni oggetto consumato o perduto non sarà facile da rimpiazzare nelle terre

selvagge. Per di più, forze amiche o altri alleati non possono raggiungere la scena in breve tempo, non soltanto per la distanza che li divide dai PG, ma anche per la possibilità che non riescano a scovarli. Il GM deve comunque tenere presente che l'isolamento delle terre selvagge è abbastanza differente da quello dei dungeon: nei sotterranei viene evocata la claustrofobia (paura degli spazi chiusi), mentre negli ambienti naturali l'agorafobia (paura degli spazi aperti). In entrambi i casi si tratta della sensazione di non poter contare sull'aiuto di nessuno, tuttavia declinata alle specifiche insidie del paesaggio. Gli orizzonti senza fine delle aree selvagge rimandano ai mille orrori che potrebbero annidarsi ovunque, dalle bestie naturali ai mostri magici, o addirittura sconosciute civiltà dalle crudeli abitudini. Nel terzo esempio, i PG si imbattono in una popolazione di mangiatori di ossa di cui nessuno conosceva l'esistenza.

La necessità di non commettere passi falsi spingerà i membri del gruppo a esigere la massima accortezza e collaborazione, per sfruttare al meglio le forze a disposizione. Ciò potrebbe ledere l'unità



SPUNTI PER INCONTRI NELLE TERRE SELVAGGE

Di seguito sono forniti alcuni spunti che il GM può utilizzare per preparare un incontro nelle terre selvagge con uno dei mostri presentati in *CREATURE DEL TERRORE*. Si tratta di semplici idee, che possono comunque essere integrate all'interno di una campagna già in corso.

1. I vecchi del villaggio hanno sempre raccontato storie sugli spiriti dei marinai affogati, ma da quando alcune navi non sono rientrate dopo la battuta di pesca i giovani hanno iniziato a dare il giusto peso alle storie. Alcuni pescatori sostengono addirittura di aver visto, sul mare calmo, delle sagome in lontananza "camminare" sull'acqua (si tratta di inabissati). Bisogna fare qualcosa, la pesca è l'unico mezzo di sussistenza per il villaggio!
2. I lupi sono creature intelligenti, ma gli esemplari dalla pelliccia rossastra recentemente apparse nei dintorni del villaggio sembrano più pericolosi e famelici. Lululato del capobranco, che è un krilarg, fa raggelare il sangue anche ai cavalleri più coraggiosi. Per salvare il bestiame da una morte certa, i contadini hanno organizzato una battuta di caccia, armati di forconi e lance primitive, ma nessuno è tornato indietro dalla loro spedizione. Le donne e gli anziani, disperati, stanno cercando qualcuno in grado di affrontare la minaccia.
3. Le donne non si recano più al fiume per lavare i panni da quando due di loro non sono tornate. Anche la guardia del bosco è sparita da un pezzo. Avvicinandosi al fiume una fragranza inebriante di rose invade le narici dei passanti, rendendo la mente fallace e i sensi deboli. Quale strana minaccia si nasconde nel bosco? Una strega? Una pianta carnivora? Oppure un roseto sanguinario?
4. Le carovane che attraversano il deserto non arrivano in città da più di due settimane. Tuttavia, non sono state le solite tempeste di sabbia a bloccarle, e l'unica traccia misteriosa è il cadavere completamente rinsecchito di un mercante, trovato a poche miglia dall'oasi principale. I capi carovana sono intenzionati a rendere sicura la tratta commerciale, per evitare di dover abbandonare l'oasi a causa di uno sciame di igrovermi.
5. Una ricca città dei nani sorge all'interno di una montagna, sfruttando senza sosta le vene metalliche presenti e producendo armi di ottima fattura. In un crescente vortice di sangue e follia, però, le morti nella comunità nanica si moltiplicano all'inverosimile. A quanto sembra, i nani hanno risvegliato un orrore che nessuno è in grado di combattere, e le voci parlano addirittura di una creatura più antica del mondo stesso, di nome Memnoth.
6. Qualcosa non va nel boschetto vicino. I malviventi impiccati per i loro crimini e lasciati appesi come monito vengono trovati a terra senza testa dai cacciatori che si avventurano all'alba fuori dal villaggio. Le autorità cercano qualcuno che abbia il coraggio di vegliare tra la fitta nebbia notturna della boscaglia, poiché temono che qualche necromante possa utilizzare le teste mozzate per oscuri rituali. Non sospettano che gli avventurieri potranno imbattersi nei crani divoratori...
7. Durante un viaggio, il gruppo di avventurieri fa sosta per la notte tra le rovine di un vecchio tempio abbandonato. Con loro sommo stupore, tra le macerie si fa strada una scia di sangue e piume che li conduce fino a un arconte, gravemente ferito e prossimo alla morte. Il celestiale è la preda di un gruppo di angeli neri, che ora stringono il cerchio attorno alle rovine per completare il lavoro iniziato. I PG sono tutto ciò che si erge tra le spietate progenie nefande e il celestiale inerme, e dovranno far fronte all'assalto di un gruppo spietato, potente e fin troppo efficiente.
8. Il gruppo di avventurieri, nel corso di una missione nei boschi, viene assalito da un giovane drago della ferocia. Proprio mentre il gruppo rischia la morte, inaspettatamente dei vexie intervengono in aiuto dei PG e li salvano da sconfitta sicura. Tra il gruppo e i vexie nasce un'inaspettata ma onesta alleanza, che però minaccia di volgere al peggio quando una pattuglia di ranger avanza verso la comunità dei vexie per spazzarla via dalla faccia della terra. I PG hanno difficoltà a schierarsi dalla parte dei mostri, ma quando assistono con i loro occhi alle efferatezze dei ranger, le loro certezze vacillano.
9. Un gruppo di avventurieri viene assoldato per recuperare alcuni forzieri appartenuti a dei mercanti, che si trovavano su una carovana inabissatasi nelle putride acque di una vasta palude. Ma degli strani esseri (orrori delle paludi) impediscono loro di raggiungerla, accecandoli con zaffate nauseanti e tenendoli a bada con le loro spade, prima di rituffarsi negli acquitrini dai quali erano emersi. Forse quegli scrigni contengono qualcosa di più importante di semplici monili?
10. Le dolci ninfe che popolavano il lago nei pressi del villaggio, considerate dagli abitanti quasi come divinità delle acque in grado di benedire e propiziare le loro spedizioni di pesca, sono scomparse da tre settimane. Da quel giorno, coloro che hanno osato spingersi fino all'isoletta al centro del lago dove era stato eretto un santuario in onore di quelle creature non hanno più fatto ritorno, e nessuno ha più il coraggio di avvicinarsi all'acqua. La dama fatale che ora vi risiede esige nuovo sangue.

e la fiducia reciproca, qualora uno dei PG si mettesse alla guida del gruppo con pugno di ferro e atteggiamento tirannico, giustificato (ai suoi occhi) dalla necessità di sopravvivere. La letteratura e la cinematografia sono ricche di esempi in cui i rigori e le asprezze degli ambienti selvaggi finiscono per imbarbarire e degradare l'animo umano. Anche se si tratta di casi estremi, ventilare l'ipotesi che questo possa accadere dovrebbe essere sufficiente a far gravare sui giocatori una misura aggiuntiva di paranoia. Se poi succede davvero così, il peggior nemico potrebbe avere il volto di un fido alleato.

Le ignote leggi della natura sono una forza altrettanto terribile, forse ancora più semplice da utilizzare. Chi può dire di conoscere veramente i meccanismi antichi e inesorabili che scandiscono i ritmi della vita e della morte nelle terre selvagge? Il mostro appena ucciso era un essere solitario, o i suoi versi bestiali ne potrebbero attirare altri? Quali terrificanti creature potrebbero assalire il gruppo se sulla vallata cala una fitta coltre di nebbia? Come sapere se le proprie impronte, le tracce olfattive o i rumori prodotti non brillano come un faro nella notte per le creature ostili in cerca di preda? Nelle terre selvagge, i PG devono temere tutto ciò che non conoscono, e dubitare perfino di ciò che danno per scontato.

In ultimo, il GM non deve trascurare il potenziale di paura che si genera quando i PG si smarriscono nelle terre selvagge e iniziano a brancolare senza meta. Tutto ciò che si è detto in precedenza viene amplificato qualora il gruppo perdesse il senso dell'orientamento o si ritrovasse privo delle preziose mappe della regione. In questo caso, i PG sono davvero dei naufraghi in territorio nemico, e ogni giorno o notte che passa il lumicino della speranza potrebbe affievolirsi, fino a quando non si spegne del tutto. Una situazione estrema come questa, che il GM può ricreare sottraendo al gruppo qualsiasi sistema di orientamento, non è da applicarsi con leggerezza. Se dovesse capitare, la soluzione migliore è quella di far percepire ai giocatori i mille pericoli delle terre non civilizzate: il buio profondo della notte, gli echi di creature lontane, la vista di paesaggi maestosi e ciclopici che solo gli esseri più alieni possono abitare.

Centri abitati

Mentre camminano per la città, gli avventurieri passano di fianco a una figura trafelata che scende dal castello; dopo pochi gradini sulla scalinata, s'imbattono nei cadaveri di due mercanti con la gola squarcia da parte a parte.

La notte appartiene agli inquisitori della chiesa locale; con la scusa di scovare un sabbia di streghe, pattugliano i vicoli e irrompono nelle abitazioni per trafugare ricchezze alle famiglie benestanti.

Il cimitero ha vomitato fuori centinaia di zombi, che circolano indisturbati nelle vicinanze del villaggio e tentano con ogni mezzo di fare breccia nelle barricate.

I centri urbani, dalle grandi metropoli fino ai piccoli borghi di trenta abitanti, si formano principalmente per garantire protezione e assistenza recipro-

ca a una comunità. I pericoli di un mondo fantasy sono innumerevoli: razze o popoli aggressivi, mostri magici, aberrazioni, draghi, non morti, creature del sottosuolo, senza trascurare la gran varietà di PNG malvagi (maghi, chierici, guerrieri, ladri, e così via). Erigere barricate, mura e fortificazioni risponde alla basilare esigenza di sentirsi al sicuro, trovando la forza di andare avanti come se le peggiori insidie non esistessero affatto. Ma è davvero così? È possibile proteggersi dagli orrori del mondo dietro la cinta fortificata di una città? La risposta è certamente negativa. Le situazioni di paura che il GM può scatenare in un centro abitato sono infinite e differenziate, e vertono quasi tutte sulle caratteristiche intrinseche dell'ambiente cittadino.

Per prima cosa, il senso di sicurezza offerto dalla comunità è una pura chimera. La presenza di guardie cittadine preposte al pattugliamento delle strade viene messa in scacco molto in fretta dalla disposizione delle forze in gioco. I rappresentanti delle milizie locali, dai conestabili ai soldati di ronda, trattano per lo più con ubriachi, borseggiatori e altri pericoli noti, ed è assai probabile che l'azione di un qualsiasi mostro sia sufficiente a mettere in crisi l'intero sistema di sorveglianza (del resto gli avventurieri esistono proprio per questo, no?). In tutte le storie del terrore che si rispettino, i rappresentanti della legge non trovano il bandolo della matassa quando cercano di comprendere il mistero che circonda le azioni di un mostro o un nemico occulto. Il GM non dovrebbe però dipingerli come dei totali incompetenti: se vengono tratteggiati come uomini validi e a loro modo coraggiosi, la minaccia dei mostri risulterà ancora più palpabile. Semplicemente, l'investigazione e la lotta contro i mostri esula dalle loro capacità.

La presenza stessa di una popolazione da proteggere offre a qualsiasi mostro che sia dotato di una minima capacità di occultamento la possibilità di svanire istantaneamente e dileguarsi in mezzo alla folla, nei vicoli, nelle abitazioni o addirittura nelle sale del potere. Nel primo esempio, gli avventurieri passano di fianco a un assassino che ha appena commesso un efferato delitto, ma non si accorgono del misfatto fino a pochi secondi dopo, quando il criminale (o il mostro?) è già scomparso dalla scena. Inutile a dirsi, la comunità garantisce al mostro una vasta gamma di potenziali vittime, impossibili da tenere sotto controllo tutte assieme. Nei dungeon e nelle terre selvagge la sfida riguarda esclusivamente mostri e PG, ma nei centri abitati la posta in gioco si fa più alta. Se non viene fermato, il mostro ucciderà ancora e ancora. Specialmente per quei gruppi o personaggi di allineamento buono e desiderosi di offrire protezione, la situazione potrà facilmente scivolare nell'angoscia e nel senso di impotenza.

Un'altra importante funzione che la comunità può ricoprire è quella di cassa di risonanza. Quando la presenza di una "creatura del terrore" sarà sulla bocca di tutti e gli abitanti vivranno ogni giornata nell'angoscia di essere aggrediti, la paura avvolgerà i PG nel modo più estremo: traspirerà



è sfibrante, e molti PNG potrebbero essere trucidati davanti agli occhi degli avventurieri. Il clima di tensione è continuo, perché l'orda del terrore non ha requie e si infila in qualsiasi brecchia lasciata scoperta. Nel terzo esempio, i morti si sono alzati dal camposanto e hanno costretto la popolazione a erigere delle barriere. Fino a quando dureranno acqua e vivande? È meglio eliminare gli zombi uno a uno o forse cercare chi li sta manovrando?

Infine, non va dimenticato che la comunità non deve essere necessariamente un'alleata dei PG o una vittima inerme. In casi più rari, quando ad agire sono dei mostri particolarmente potenti, scaltri o ben organizzati, la comunità potrebbe addirittura essere asservita o coinvolta con i loro piani. È più probabile che questo accada solo in parte, con alcuni complici, servitori o adoratori che alterano di nascosto gli equilibri della vita cittadina, ma la situazione potrebbe rivelarsi ancora più insidiosa: i PG scoprono con orrore che tutto il paese, dal primo all'ultimo abitante, è dalla parte del mostro che sta imperversando per la regione. O peggio, il villaggio è interamente composto da mostri sotto mentite spoglie.

ORGANIZZAZIONE

DEL MOSTRO

Il tipo di organizzazione sociale di un mostro fornisce utili indicazioni su come sfruttare al meglio l'aura di paura che può generare. Anche se molti mostri seguono un'organizzazione del tutto specifica alla loro specie (branchi, tribù, congregate ecc), ai fini di questa trattazione è sufficiente ripartire le varie tipologie in tre categorie principali: solitario, gruppo e armata.

Solitario

Il coboldo catturato è il portavoce di un esercito di orchi in rapida avanzata, o almeno così dice. Se gli avventurieri non lo maltrattano e lo ospitano al loro bivacco, saranno risparmiati. Gli eroi accettano, ma al calare delle tenebre il coboldo tenta di ammazzare la maga impegnata nel primo turno di guardia.

Il grosso orco si abbassa leggermente e chiude il portone delle prigioni, tenendo in varie sacche le teste che ha mozzato per svolgere il suo mestiere di boia.

in ogni interazione, in qualsiasi luogo e in tutti i momenti della vita di comunità. Per evitare problemi, i governanti saranno costretti a ricorrere al coprifuoco o alla legge marziale, rendendo ogni notte ancora più buia e insidiosa. La città potrebbe inoltre celare un "nemico dentro". I poteri locali (temporale, magico o religioso) sono in combutta con le forze malvagie che terrorizzano la popolazione, e sfruttano lo stato di emergenza per far avanzare i loro loschi piani. Nel secondo esempio, i chierici del tempio locale si sono alleati con una gilda di ladri per rendere insicure le strade della città, e giustificano la confisca di beni preziosi con una presunta caccia al mostro. Il "nemico dentro" ha sempre una doppia faccia. Dietro le tranquille apparenze, il PNG o mostro di turno approfitta largamente del terrore diffuso.

Un'altra situazione tipica è il villaggio asserragliato da un'orda di mostri, spesso eserciti invasori, tribù di umanoidi o masse di non morti. L'assedio

SPUNTI PER INCONTRI NEI CENTRI ABITATI

Di seguito sono forniti alcuni spunti che il GM può utilizzare per preparare un incontro in un centro abitato con uno dei mostri presentati in *CREATURE DEL TERRORE*. Si tratta di semplici idee, che possono comunque essere integrate all'interno di una campagna già in corso.

1. Il capo delle guardie è sospettoso: sembra che mezza città sia impazzita, e la gente parla poco, mangia a fatica, non esce la sera. L'unico luogo in cui le persone si rintanano è un magazzino privo di finestre e protetto da lucchetti che sembrano impenetrabili. Nel tentativo di capire cosa succede, il capo delle guardie ha deciso di mandare come infiltrati pochi uomini, di notte, per vedere cosa accade all'interno del magazzino, ma non si aspetta certo che gli zherhad stiano tramando per impossessarsi dell'intera città.
2. Gli scandali stanno distruggendo la corte reale: i segreti più nascosti, le relazioni più torbide e i misteri più oscuri vengono inspiegabilmente divulgati e usati per ricattare i nobili e perfino il casato regnante. Prima che la situazione precipiti, i PG dovranno condurre un'ardua indagine per scoprire chi vuole la caduta del regno e come fa a conoscere ogni cosa sul conto di ogni nobile. Le loro ricerche li condurranno a una verità sconcertante: il colpevole è un quoath che spia e manipola chiunque desideri in città grazie a ricatti di ogni genere. Ma questa scoperta non è la fine dell'indagine, bensì solo l'inizio di un'estenuante caccia nelle labirintiche fogne cittadine.
3. Gli abitanti di un villaggio sono sotto assedio, costretti a subire attacchi di ferocia inaudita da parte di una tribù di noghrat che mutila e deturpa le vittime delle sue aggressioni ma che non sembra volere altro: beni, creature e oggetti non vengono mai portati via durante le incursioni. I PG intervengono per difendere il villaggio, ma dopo diversi scontri scoprono che la comunità locale sorge su un antico luogo sacro della tribù di noghrat, e che i mostri intendono soltanto vendicarsi per l'usurpazione del loro atavico santuario.
4. Non appena si è sparsa in giro la voce che la figlia del fornaio, dotata di capacità di chiaroveggenza, aveva scoperto che alcuni angeli proteggevano le zone circostanti dai mostri che la infestavano, un cacciatore di scalpi si è infiltrato in città e ha costretto la giovane a seguirlo, minacciando di uccidere i suoi familiari se non lo avesse aiutato a trovare le tracce di quegli esseri celestiali. Riussirà la città a difendersi senza l'aiuto degli angeli che stanno scomparendo uno dopo l'altro?
5. Nel suo testamento, un nobile ricco ed eccentrico aveva espresso la volontà di lasciare la sua casa nobiliare in città e le sue ricchezze a chi avesse dimostrato il coraggio di passare un'inte-
- ra notte dentro la magione. I PG sono tra coloro che hanno diritto a partecipare alla prova. Non possono immaginare che il nobile si è inspiegabilmente trasformato in uno spettro delle catene e che ora non intende cedere le sue ricchezze a nessuno. Uno dopo l'altro, gli aspiranti eredi vengono orribilmente eliminati, man mano che lo spettro porta avanti il suo crudele gioco di gatto col topo con i visitatori della casa.
6. Nel quartiere degli alchimisti, due giorni fa si è udita una spaventosa esplosione. Il principale e più anziano alchimista della città è morto misteriosamente, a quanto pare a causa di un esperimento fallito. L'alchimista, però, aveva fama di essere molto esperto e affidabile... ma se nel corso di un esperimento avesse inavvertitamente dato vita a un mercuroido?
7. La gilda dei maghi aveva cominciato a decadere già da una decina d'anni, ma da quando un gruppo di rhyssis è arrivato in città e ha dato vita a una gilda rivale, è chiaro che a gestire tutta la sfera della magia siano i nuovi umanoidi. Fatto sta che gli apprendisti dei rhyssis fin troppo spesso impazziscono, e narrano, nei loro borbotti incomprensibili, di aver visto strane creature magiche aggrarsi di notte intorno alla biblioteca. Naturalmente i rhyssis impediscono a chiunque di avvicinarsi oltre una certa soglia, ma qualcosa di strano sta sicuramente accadendo...
8. Alle prime luci dell'alba si sparge la notizia che tutti i cavalli selvaggi marchiati di recente sono stati liberati dalle stalle del marchese, e che cinque guardie e due stallieri sono stati orrendamente trucidati. I cadaveri hanno la testa fracassata e sembrano calpestati dagli zoccoli, ma è davvero impensabile che la mandria abbia agito da sola. Viene indetta una ricerca per trovare i bracconieri, ma nelle ampie praterie della valle i PG si troveranno a fronteggiare un adirato animanoide.
9. La nuova chiesa appena costruita in città è stata eretta con abbondanza di mezzi, e ispira grandezza in tutti coloro che la contemplano. Sembra addirittura che l'arcivescovo abbia accolto il suggerimento di un artista forestiero che si è offerto di scolpire statue di pietra per decorare il tetto della cattedrale. All'insaputa di tutti, però, le statue sono dei gargoyle di lame, pronti a seminare il panico tra i fedeli.
10. Il duca pensava di aver compiuto un'ottima mossa assoldando un esercito di breln per conquistare le terre vicine, ma quando una tribù di orchi riesce a strappargli il servizio di questi efferati mercenari e a rivoltarli contro il suo ducato la situazione precipita disastrosamente. Cosa potranno mai aver offerto ai breln quei rozzi umanoidi? E soprattutto, come fermare la loro inarrestabile marcia di sangue tra i vicoli della città?

Sulle tracce di un antico vampiro, gli avventurieri visitano tredici villaggi sparsi per la regione. In ognuno di essi trovano abitazioni abbandonate per l'assassinio di intere famiglie, popolani che li accolgono armati di aglio e paletti di frassino, tombe divelte e cripte violate nei cimiteri.

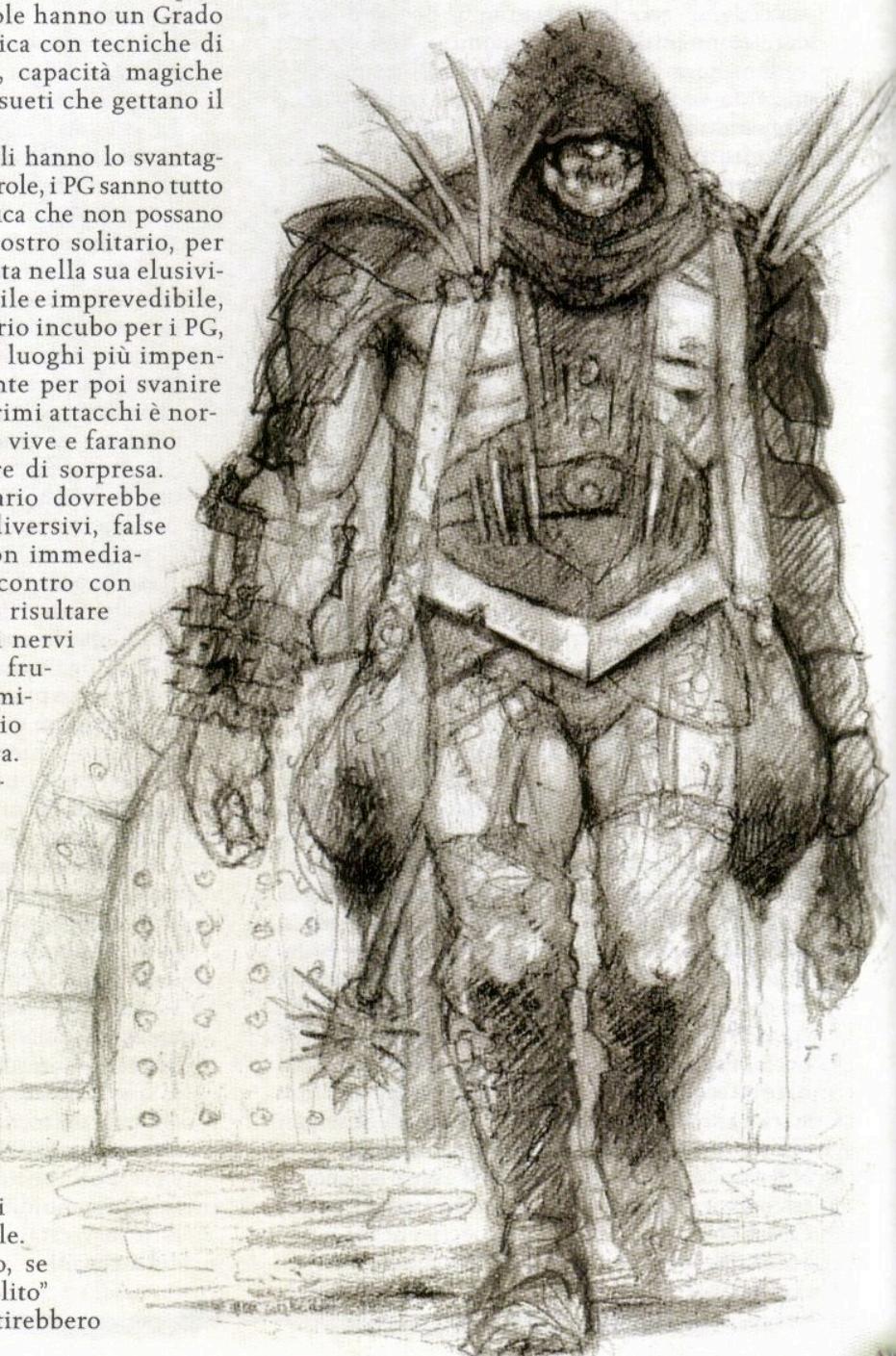
Nei giochi di ruolo fantasy gli scontri avvengono spesso con mostri che agiscono da soli. Molte delle creature presentate sui manuali hanno il potere e le capacità per tenere testa all'intero gruppo dei PG, quando addirittura non lo sopravanzano con un margine abbondante. I mostri solitari tendono a essere più forti rispetto alle creature che si organizzano in gruppo, per il semplice motivo che devono fare affidamento esclusivamente sulle proprie risorse. In termini di regole hanno un Grado di Sfida elevato, che si giustifica con tecniche di attacco e difesa specializzate, capacità magiche soprannaturali, e poteri inconsueti che gettano il panico sul nemico.

Alcuni mostri più tradizionali hanno lo svantaggio della familiarità. In poche parole, i PG sanno tutto di essi. Questo però non significa che non possano incutere paura. La forza del mostro solitario, per quanto comune possa essere, sta nella sua elusività: figura sfuggente, inafferrabile e imprevedibile, deve diventare un vero e proprio incubo per i PG, in grado di spuntare fuori dai luoghi più impensati e di colpire fulmineamente per poi svanire con la stessa facilità. Dopo i primi attacchi è normale che i PG saranno sul chi vive e faranno di tutto per non farsi cogliere di sorpresa. Ecco perché il mostro solitario dovrebbe agire con astuzia, creando diversivi, false piste e perseguitando scopi non immediatamente immaginabili. Lo scontro con il mostro solitario dovrebbe risultare una lunga e intensa guerra di nervi con il gruppo, forse a tratti frustrante per i giocatori in termini di risultati, ma senza dubbio efficace a livello di atmosfera. Nel primo esempio, un singolo cobaldo fa credere ai PG di essere l'ambasciatore di un'armata di goblinoidi, e poi tenta di sgozzarli nel cuore della notte. Se si sfruttano le innate doti di ingegno e i tranelli più subdoli, anche i mostri in apparenza innocui possono fomentare l'inquietudine e l'incertezza.

Un'altra tecnica molto efficace è quella di descrivere il nemico singolo come più potente o maligno di quanto non sia a livello di regole. Seguendo il secondo esempio, se sulla scena comparisse il "solito" orco i giocatori non avvertirebbero

alcun senso di intimidazione. Ben diverso è sapere che si tratta di un orco assai abile nel suo mestiere di boia, e soprattutto che colleziona le teste delle sue vittime. Le descrizioni volutamente esagerate servono a "vestire" i mostri dell'emozione della paura nelle sue molteplici varianti. Quando ciò che è familiare assume una piega insolita, i giocatori rimangono spiazzati e sono costretti a elaborare una linea di azione inconsueta.

Viceversa, per i mostri che sono già particolarmente letali (come draghi, lichi o aberrazioni), il GM può limitarsi a pochi ma incisivi dettagli: leggende appena sussurrate, evidenze fisiche di macabri eccidi, antichi scritti profetici. Dopodiché, sarà sufficiente palesare il possibile arrivo di



queste "creature del terrore" per suscitare nei giocatori un sovraccarico di adrenalina. Il GM deve ricordarsi che con le creature più potenti ha maggiore rilevanza il lavoro preparatorio rispetto al mero scontro, il quale servirà a confermare quanto i personaggi avessero ragione ad aspettarsi il peggio. Il vampiro del terzo esempio lascia dietro di sé, ormai da secoli, una lunga scia di sangue; quando infine i PG si confronteranno con lui, non potranno sapere quale sia la vera portata della minaccia, e dovranno armarsi di coraggio e abnegazione.

Infine, ai GM più esperti consigliamo di "barare" leggermente sulle capacità del mostro. Spesso i giocatori imparano a memoria le statistiche di tutte le creature che incontrano, oppure sbirciano sui manuali per saziare la loro curiosità e per avvantaggiarsi durante il gioco. Per ovviare a questo problema, il GM deve soltanto adattare ai propri fini narrativi il mostro che desidera utilizzare, alterando in minima parte le sue capacità. Ciò potrebbe servire a creare delle varianti personali che sorprendono i giocatori più smaliziati, evocando allo stesso tempo un alone di ignoto intorno alla "creatura del terrore".

Gruppo

Mentre scandaglia le rune sul pavimento, la giovane chierica non si accorge che i gobelin la stanno silenziosamente circondando. A un certo punto il loro capo emette una risatina strozzata, e cinque lame sono pronte a infilzare l'avventuriera.

Gli orchi guerrieri alzano le lance e si gettano alla carica. Gli avventurieri preparano la prima linea, ma non si avvedono che alle loro spalle si sono spostati degli stregoni tatuati con enormi teschi, che cominciano a emanare sul gruppo una cappa di oscurità soprannaturale.

Il mausoleo non era abbandonato. Le leggende dicevano la verità. Non appena gli eroi si sono avvicinati al tesoro, l'antica maledizione si è abbattuta su di loro: parassiti, pipistrelli e cadaveri in vari stadi di decomposizione accompagnano un febbre terremoto.

Nei giochi di ruolo fantasy, gli scontri più frequenti si verificano con gruppi di mostri o PNG numericamente alla pari rispetto ai personaggi giocanti, consentendo a ogni giocatore di partecipare all'azione. I gruppi di mostri rendono il combattimento più articolato, eccitante e ricco di situazioni, ma per aggiungere un tocco di horror si possono vagliare e applicare questi semplici consigli. Per facilitare la trattazione, i gruppi vengono analizzati in due categorie: piccoli e grandi.

I mostri che agiscono in piccoli gruppi amplificano le tattiche utilizzate dal mostro solitario, integrandole con un minimo di supporto reciproco. La loro strategia più efficace per seminare terrore è quella delle incursioni, della guerriglia, degli attacchi mordi e fuggi, come accennato nel



primo esempio. A tutti gli effetti, conducono veri e propri atti di terrorismo contro i PG o la comunità. I piccoli gruppi funzionano al meglio quando nascondono il loro vero numero e lasciano credere ai PG di agire in solitario. Un nemico nascosto spunta dal nulla e copre la fuga di un altro. Mentre i personaggi stringono il cerchio per catturare quello che credono il responsabile di un'aggressione, il mostro successivo spunta fuori dalla direzione opposta e fa scattare una trappola sulle loro teste. Dopo il secondo o il terzo nemico che entra in gioco, i PG dovrebbero iniziare a porsi seri dubbi sul numero di avversari con cui combattono, e temere addirittura di essere in inferiorità. Che questo sia vero o meno, i mostri continueranno a far leva sull'incognita numerica, non facendo mai capire quanti sono e dove si nascondono in realtà. Se ben organizzati, i piccoli gruppi possono condurre i loro avversari nella piena confusione.

Per quanto riguarda i grandi gruppi di mostri, invece, l'elemento che mette maggiormente in apprensione è senza dubbio la loro capacità organizzativa. I mostri solitari e i piccoli gruppi si affidano principalmente all'incognito perché devono tenere nascoste quelle che potrebbero essere le loro debolezze o inadeguatezze. I grandi gruppi non devono temere nulla del genere. Anzi, schiacciano e intimidiscono i nemici con aperto sfoggio della loro potenza, e incutono timore con plateali dimostrazioni di ciò che sono in grado di fare. Un metodo molto rapido per intimidire i personaggi è far vedere la diversificazione e la specificità dei ruoli all'interno di un grande gruppo di mostri, come nel secondo esempio. Un'orda di orchi sbavanti e agitati che brandiscono le loro lance potrà mettere paura solo fino a un certo punto, ma se nell'orda si fanno avanti dei robusti guerrieri, fiancheggiati da sciamani pronti a guarire le loro ferite e con due o tre stregoni che stanno già intonando qualche letale incantesimo, i PG intuiranno subito di trovarsi di fronte a una minaccia vera e propria.

Un altro metodo per sottolineare la pericolosità dei grandi gruppi è mostrare la disinvoltura e la rapidità con cui vengono conseguiti gli obiettivi che potrebbero apparire difficoltosi per i mostri solitari e i piccoli gruppi. Un manipolo di guardie cittadine catturate viene giustiziato sommariamente appena fuori la città. L'ennesimo saccheggio nelle cripte dei mercanti va a riempire il bottino di guerra. Gli avventurieri sconfitti vengono gettati ai piedi del capo, con l'obbligo di implorare pietà. Lettere di resa giungono dai villaggi vicini. Quello che deve trasparire è che il grande gruppo è una macchina di morte attiva e lanciata, che avanza a grandi passi verso il suo terribile obiettivo e che sembra impossibile da fermare.

Infine, una tecnica molto valida per esaltare il clima di tensione è quella di integrare nel gruppo (grande o piccolo che sia) esemplari di mostri diversi tra loro. Se improvvisamente i PG vengono attaccati da parassiti che strisciano sul terreno,

pipistrelli giganti che incombono dall'alto, zombi e scheletri che fuoriescono dalle alcove laterali, il GM non deve fornire ai giocatori nessuna spiegazione: sono i PG che hanno spavaldamente deciso di affrontare i pericoli dell'antico mausoleo. Ora si trovano a combattere con una minaccia polivalente, senza la possibilità di organizzare una tattica ben calibrata. A peggiorare le cose, ulteriori insidie potrebbero movimentare la scena: il pavimento cede, le colonne scricchiolano, le trappole della stanza scattano all'unisono, come descritto nel terzo esempio.

Armata

Dopo la battaglia, l'esercito vincitore si raduna intorno al portabandiera. I soldati sono provati dalla fatica, ma sui loro volti è dipinta un'oscura determinazione. La sete di sangue non si è ancora placata.

I goblinoidi sono eccitati e si mettono a giocare vicino alla catasta dei cadaveri. Quando sentono il vagito del neonato sopravvissuto, cominciano a strapparselo dalle mani l'un l'altro, finché del bambino rimangono solo parti separate.

Al termine dell'assedio, il fossato che circonda il castello ha acque dense e porporine, e un odore feroso attira nugoli di zanzare.

Il raduno di una grande armata di mostri è un evento raro e insolito, e andrebbe riservato per un finale di campagna o una situazione straordinaria. Va da sé che quando accade, il terrore e la paura sono conseguenze pressoché implicite. Quello che deve essere evidenziato quando si inserisce nel gioco un intero esercito di mostri è che niente di ciò che esiste è più al sicuro. Città e villaggi vengono devastati e rasi al suolo. Re, governanti e nobili vengono deposti e decapitati. Maghi e chierici abbandonano le loro torri e templi e fuggono di fronte alla marea che avanza. L'impotenza e l'ineluttabilità devono essere le due sensazioni predominanti di fronte a un'armata in guerra. Le crudeltà perpetrate dentro e fuori i campi di battaglia, la massa caotica delle soldatesche, i fuochi che ardono città, villaggi e foreste sono tutte cose che le forze di un singolo gruppo di eroi non possono affrontare.

Per il GM è l'occasione ideale per condurre la storia a briglie sciolte, senza avere alcun timore di esagerare. I PNG alleati o i congiunti dei personaggi del gruppo (parenti, amanti, amici) vengono sconfitti e massacrati; i patroni e i datori di lavoro degli avventurieri cadono, fuggono o tradiscono. La minaccia non riguarda soltanto i PG o la comunità, ma tutto ciò che esiste. I mostri più potenti e spietati potrebbero non risparmiare nemmeno la terra stessa, trasformando intere regioni in desolazioni senza vita.

Quando descrive un esercito in assetto di guerra che procede inesorabile verso il suo obiettivo, il GM deve sottolineare il boato della marcia, le urla dei comandanti, i tamburi battenti, la violenza

PG COME CREATURE DEL TERRORE

Anche i personaggi giocanti possono qualificarsi come "creature del terrore". In prima battuta, potrebbero essere dei PG di allineamento malvagio o caotico, che compiono azioni efferate per spaventare e sottomettere le masse della popolazione, alla ricerca di sempre maggior potere. Di seguito vengono forniti dei suggerimenti per allestire un gruppo di PG mostri che abbia un senso logico, prendendo in esame la sua composizione e le motivazioni che lo tengono assieme.

Composizione

In base alla composizione del gruppo, le dinamiche che si stabiliscono tra i vari personaggi giocanti vanno a definire, o quantomeno favorire, certe tematiche all'interno delle avventure o addirittura di tutta la campagna. Se si decide di giocare una campagna con PG mostri, come prima cosa bisogna decidere la precisa composizione del gruppo.

Gruppo puro: Se il gruppo è completamente composto da mostri, sarà più facile presentare delle tematiche collettive che sono condivise da tutti i suoi membri. Questo non significa che non ci sia spazio per una visione diversificata degli obiettivi all'interno del gruppo. Mostri appartenenti a razze diverse potrebbero avere principi etici in profondo contrasto tra loro, ed essere tenuti assieme soltanto dall'obiettivo comune che li ha portati a formare il gruppo. Ma anche quando tutti i mostri appartengano alla stessa razza, gli scopi personali e le scelte di interpretazione potrebbero diversificare il gioco, proprio come all'interno di un gruppo di umani possono alternarsi spietati necromanti e paladini senza macchia. Nel caso dei mostri, comunque, va tenuto presente che gli esemplari di allineamento diverso rispetto a quello previsto dalla loro razza dovrebbe essere l'eccezione piuttosto che la regola. In generale, un gruppo composto interamente da mostri dovrebbe favorire l'unità del gruppo e lo sviluppo di temi e trame collettive, non troppo discostanti da quelle tradizionalmente perseguitate dalla razza di appartenenza.

Gruppo misto: La gestione di un gruppo misto, composto in parte da personaggi appartenenti a razze tradizionali e in parte da mostri, offre ampie opportunità di esplorare più in dettaglio i rapporti tra i PG, i conflitti tra i mostri e gli humanoidi, i contrasti tra diverse "fazioni" all'interno del gruppo. Il GM dovrebbe chiarire ai giocatori che la gestione di un gruppo misto è destinata a rendere la vita dei PG più difficile, in quanto dovranno far fronte non solo ai conflitti interni del gruppo, ma anche all'ostilità che le rispettive comunità dimostreranno nei confronti di coloro che, in qualche modo, "fraternizzano con il nemico". Ai fini della gestione della campagna, pertanto, i PG dovrebbero possedere una motivazione forte e duratura, che tenga assieme personaggi così eterogenei.

Paradossalmente una campagna "mista" finisce quasi sempre per favorire una maggiore coesione tra

i membri del gruppo. Conflitti, contrasti e diffidenza possono sorgere all'inizio, ma col tempo le avversità superate assieme dovrebbero rendere l'unità di gruppo molto più forte del senso di appartenenza alle rispettive comunità. "Noi contro il mondo" è il genere di campagna che spesso prende forma nella gestione di un gruppo misto, e può offrire ottimi spunti per interpretazioni epiche, tragiche, toccanti ed eroiche in termini di amicizia e sacrificio... o di tradimento e dannazione.

Motivazioni

Una volta definita la composizione, il GM e i giocatori dovrebbero scegliere assieme quelle che saranno le motivazioni portanti del gruppo appena formato. Di seguito vengono forniti alcuni esempi che possono essere usati come indicazioni generiche per creare ulteriori motivazioni. Naturalmente, sia che il gruppo sia composto interamente da mostri che da esponenti di razze diverse, i suoi appartenenti potrebbero aderire con più o meno convinzione e sincerità a tali motivazioni, lasciando affiorare i loro veri obiettivi e le loro scelte cruciali soltanto man mano che la campagna si snoda.

Campioni del male: Il gruppo è composto dagli esemplari più forti, tenaci e potenti della loro razza. Il compito che si prefiggono è quello di diventare la nemesi e l'antitesi dei consueti gruppi di avventurieri buoni, terrorizzando le popolazioni humanoidi e compiendo imprese violente, titaniche e crudeli.

Baluardo della razza: I mostri sono eroici difensori dei propri simili e della loro cultura, per quanto strana o crudele possa apparire agli occhi delle altre creature. Devono difendere le comunità di appartenenza dall'avanzata degli humanoidi e dalle crociate che i combattenti "puri e buoni" indicano contro di loro.

Sopravvivenza: I PG (assieme ad altri della loro razza) sono gli ultimi esemplari di una razza antica, che ricorda un passato di gloria e potere ma che ora vacilla sull'orlo del crepuscolo e dell'estinzione. I PG devono combattere per preservare la memoria e la cultura della propria razza, garantirne la sopravvivenza e forse riuscire a conquistare la possibilità di un nuovo inizio.

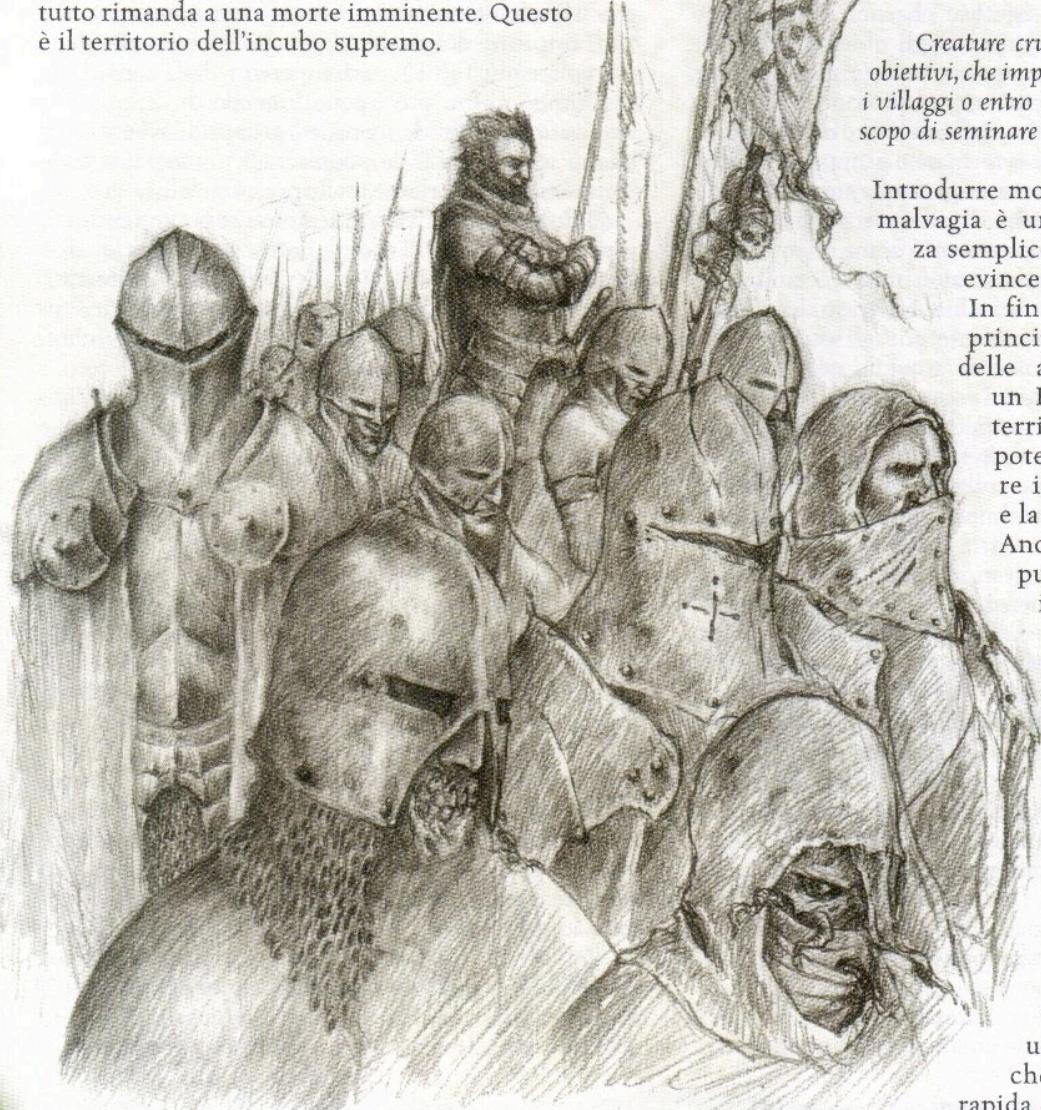
Affermazione: Per contro, la razza dei PG potrebbe essere giovane e recente, poco considerata o addirittura disprezzata dalle culture tradizionali. I PG, ambiziosi e senza scrupoli, potrebbero avere la missione di garantire alla loro razza potenza, rispetto e uno spazio di rilievo.

Pacificazione: I mostri PG hanno contatti e amici con elementi di un'altra razza tradizionalmente nemica. Il loro compito è quello di salvare i rapporti (di alleanza, amicizia e forse amore) con il "nemico", o magari di favorire il processo di pace tra le due razze mentre altri individui spingono per la guerra a tutti i costi.

Vendetta: I mostri sono stati perseguitati, cacciati e sterminati per anni e anni da avventurieri, clericati e regnanti. Ora tocca a loro costruire una lunga, meticolosa e spietata vendetta e restituire ai nemici pan per focaccia.

visiva provocata dalla massa in movimento. Quasi viene a mancare l'aria, e gli odori sono oltremodo sgradevoli (sudore che si mischia al sudiciume, feriti con lacerazioni purulente, cadaveri calpestati che emanano esalazioni di morte, e così via). La paura serpeggia anche nei ranghi dell'esercito, mista all'eccitazione per la battaglia. Basta un non-nulla per far precipitare le cose, per scatenare la violenza tra i commilitoni, per spingere i soldati a sfogare la tensione su prigionieri e innocenti. La massa rompe tutte le consuete regole sociali, sviluppandone delle proprie. In una situazione di questo tipo non c'è alcun appiglio psicologico a cui aggrapparsi.

Peggio ancora se gli avventurieri si trovano nel mezzo di un esercito di natura mostruosa, come una armata di non morti, di gobblinoidi o di esseri ultraterreni di pura aberrazione. I PG saranno consapevoli che non esiste alcuna via di scampo, che l'unica possibilità di sopravvivere è trovare un rifugio sicuro fuori dalla portata sensoriale dei mostri. Ma di quali maligne percezioni sono dotati? Gli avventurieri riusciranno a restare in silenzio per tutto quel tempo senza commettere il minimo errore? Il panico trova qui la sua massima espressione, tutto rimanda a una morte imminente. Questo è il territorio dell'incubo supremo.



ALLINEAMENTO DEL MOSTRO

Durante le interazioni con mostri e PNG, un ottimo sistema per far emergere la sensazione del terrore è quello di ricorrere all'allineamento. L'allineamento definisce in breve sintesi quale sarà l'atteggiamento degli avversari e degli alleati nei confronti del gruppo e quindi garantisce al GM un valido ancoraggio per esaltare nelle descrizioni gli aspetti più sinistri di un incontro. Tutti gli allineamenti forniscono spunti di vario tipo, che vengono illustrati di seguito secondo le tre principali categorie di moralità: mostri malvagi, neutrali e buoni.

Mostri malvagi

Creature che da regni insondabili deformano nel profondo l'anima della gente comune, assoggettandola ai loro oscuri voleri.

Chierici malvagi che compiono raccapriccianti sacrifici nei loro templi e aizzano il popolo alla guerra per metterlo in buona luce presso le divinità che venerano.

Creature crudeli nell'aspetto e negli obiettivi, che imperversano nelle lande tra i villaggi o entro le mura cittadine al solo scopo di seminare l'agonia dei viventi.

Introdurre mostri e PNG di natura malvagia è un compito abbastanza semplice per il GM, come si evince dagli esempi citati.

In fin dei conti, il nemico principale di gran parte delle avventure fantasy è un PNG malvagio o una terribile creatura con poteri in grado di segnare il passo tra la vittoria e la sconfitta del gruppo. Anche per gli incontri di puro combattimento, il GM ricorre di frequente a mostri la cui perfidia e spietatezza è fuori discussione. La paura che suscitano queste creature è legata alla loro intrinseca malvagità, che si traduce sempre in azioni aggressive nei confronti del gruppo. Si tratta senz'altro di un approccio efficace, che rende l'azione più rapida e fa procedere l'av-

ventura senza dover aggiungere ingredienti narrativi. Alla lunga, però, gli incontri con mostri e PNG unicamente intenzionati a far la pelle ai personaggi possono risultare noiosi. A volte è sufficiente aggiungere qualche elemento di interazione o di dialogo con questi mostri, diversificando le loro motivazioni e strategie agli occhi dei giocatori. Un ghoul particolarmente perfido, per esempio, potrebbe convincere i PG che non è interessato alla loro carne e poi seguirli di soppiatto per varie notti fino a quando non raggiungono un villaggio abitato da inermi popolani, e solo lì iniziare il suo banchetto. Altra possibilità per il GM è introdurre una specifica ossessione che muove quel particolare mostro, differenziandolo dai suoi simili. Per esempio, un bugbear solitario che cattura o blocca la strada ai PG potrebbe barattare la loro vita in cambio delle mani mozzate di numerosi elfi, che considera una vera leccornia.

Diversificare il più possibile le motivazioni e il comportamento dei mostri malvagi è sicuramente il metodo migliore per gettare ombre di paura negli intrighi della trama. Sull'asse dell'allineamento malvagio esistono numerose varianti:

Allineamento legale malvagio: Le creature di allineamento legale malvagio suscitano il terrore della manipolazione da parte di forze esterne, con la violenza, l'inganno, il ricatto, l'astuzia o il semplice timore reverenziale. Un mostro legale malvagio tesse una fitta rete di minacce intorno ai PG, e li mette all'angolo solo nel momento più inatteso. L'incombere di questa forza esterna, spesso nemmeno conosciuta, obbliga i personaggi a muoversi con prudenza in ogni situazione.

Allineamento neutrale malvagio: Le creature di allineamento neutrale malvagio sono egoiste e imprevedibili. Pensano solo a se stesse e al loro vantaggio personale, mettendo gli altri di fronte alla loro indifferenza per qualsiasi cosa. Sapere di poter morire per semplice capriccio o perdere i propri compagni, amici e parenti per crudeltà indiscriminata evoca la sensazione della futilità dell'esistenza. I mostri neutrali malvagi non ci pensano mai due volte, soddisfano i loro bisogni rapidamente, non badano alle conseguenze.

È molto difficile prepararsi a reagire alle loro azioni.

Allineamento caotico malvagio: Le creature di allineamento caotico malvagio rappresentano alla perfezione la volontà cieca di distruggere e uccidere. Non si pongono alcun limite, sospinti come sono da una natura di pura cupidigia o forse mossi dall'alto da divinità senza scrupoli. In tutte le loro interazioni con i PG, anche quelle non indirizzate all'immediato annientamento, c'è sempre un lato che risulta privo di senso o difficile da comprendere. Il GM dovrebbe insistere su questo punto, provocando nei giocatori una sensazione di smarrimento di fronte alle possibili azioni del mostro.

Mostri neutrali

I lupi affamati ringhiano e snudano le zanne prima di avventarsi sul bivacco notturno. Non appena affondano i denti sulle guardie, alcuni di loro mutano in lupi mannari dagli occhi iniettati di sangue.

Monaci immobili da giorni nella loro meditazione si scagliano senza preavviso sui loro adepti, ispirati da sanguinarie visioni di tradimento.

Golem di acciaio brunito percorrono le strade del villaggio con passi pesanti, falciando chiunque tenti di fermarli nel loro tragitto verso la torre del mago.

I mostri neutrali a volte sono mossi dall'istinto o da una volontà superiore, come animali, parassiti e costrutti. Quasi mai attaccano con una pianificazione accurata, preferendo ricorrere alla ferocia e all'impatto frontale. In altri casi è il desiderio di rimanere in perfetta sintonia con la natura a dettare il loro atteggiamento verso gli altri (forse perché sono loro stessi una parte delle energie che animano il mondo, oppure perché si ispirano a principi di equilibrio universale). A conti fatti, l'elemento più terrificante dei mostri neutrali è la loro arcaicità, dal momento che agiscono sempre secondo degli schemi che sono stati impressi nella loro natura più profonda. Il GM può intervenire puntando ancora di più l'attenzione sull'inquietudine legata all'istinto primordiale, alla mancanza di una identità propria, all'imprevedibilità dei comportamenti, agli automatismi con cui attaccano il gruppo.

Per esempio, i personaggi potrebbero risalire un'altura artificiale per scoprire, raggiunta la sommità, che si tratta di una colonia di formiche giganti pronte a sciamare fuori da numerose buche nascoste, facendo ticchettare i loro pungiglioni. Per le formiche giganti non si tratta di crudeltà, bensì di un richiamo ancestrale a difendere la loro colonia. Un altro aspetto decisamente sinistro della



CREATURE DEL TERRORE E NEPHANDUM

Questo manuale è aperto a molteplici utilizzi da parte del GM e dei giocatori, ma funziona al meglio quando viene coniugato alle tematiche introdotte in NEPHANDUM. Qui di seguito sono presentate alcune chiavi di lettura per espandere i concetti di orrore cosmico alle "creature del terrore".

Il retaggio del Nephandum

Nel Capitolo 1 vengono descritti nuovi mostri che sono in diretto contatto con le entità del Nephandum. La lista comprende:

Draghi nefandi: I draghi nefandi sono l'apoteosi delle creature del terrore. La capacità di incutere timore di queste creature alate si contrappone in modo diametralmente opposto alla loro possanza e alla loro leggiadria. Nonostante questo paradosso, i draghi nefandi sono l'alleato ideale per qualsiasi emissario dei Terrori Ancestrali. Un emissario che attacca cavalcando un drago nefando è una vista talmente spaventosa e sconvolgente da essere in grado di suscitare allo stesso tempo profonda inquietudine e tremenda soggezione. Come per i draghi tradizionali, non è dato sapere quali siano i reali obiettivi dei draghi nefandi. C'è addirittura chi sostiene che siano i draghi stessi ancor più degli emissari a portare avanti il verbo delle entità del Nephandum.

Piaghe funeste: Presentate nel manuale base di NEPHANDUM, le piaghe funeste sono creature apocalittiche in grado di mettere in crisi interi continenti e far scomparire razze e civiltà. Sono mostri sopravvissuti all'esplosione iniziale che ha generato il piano ipogeo del Nephandum, e conservano tracce di questo antico e terribile retaggio. Solitamente sono in uno stato letargico che può durare all'infinito, e si manifestano quando la paura collettiva raggiunge il suo picco. A quel punto non c'è più pace per nessuno, compresi i PG che dovessero incrociare il loro cammino di distruzione. Le piaghe funeste non rispondono agli ordini dei Terrori Ancestrali, e si muovono in autonomia seguendo il loro istinto naturale. In questo manuale sono presentate quattro nuove piaghe ancestrali che vanno ad affiancarsi alle quattro piaghe funeste presentate sul manuale di NEPHANDUM.

Progenie nefande: Sono creature planari che in passato abitavano i piani esterni del mondo originario del Nephandum. Ora risiedono nel cuore nero del piano ipogeo e covano un sacrilego rancore verso le divinità e gli esterni loro simili. Per ragioni inspiegabili riescono a varcare i confini del Nephandum e raggiungere i piani materiali su cui i Terrori Ancestrali hanno esteso il loro influsso. Non appena si manifestano, la natura aggressiva che li caratterizza prende il sopravvento, spingendoli a seminare devastazioni e carneficine. Ce l'hanno a morte con diavoli, demoni e celestiali, che cacciano a vista e inseguono fino ai piani esterni. Le loro incursioni fuori dal piano materiale, solcando i sigilli posti dalle entità intorno ai suoi confini, costituiscono un mistero nel

mistero. Per quel poco che si conosce, le progenie nefande hanno il compito di rendere le cose ancora più difficili alle varie divinità che risiedono sui piani esterni, abbassando le difese del piano materiale. Il GM può utilizzare questi mostri per introdurre nuove minacce cosmiche o per far percepire ai PG il terribile accerchiamento che subisce il loro mondo.

Stirpenefanda: Si tratta di cinque razze appartenenti al piano materiale da cui si è formato il Nephandum, che restano recluse per millenni fino a quando non sentono nuovamente l'incombere dei Terrori Ancestrali. A quel punto escono allo scoperto, si alleano all'emissario del loro Signore del Terrore e diventano il braccio armato per nuove campagne di conquista. Il GM le può utilizzare come terribili eserciti al seguito delle logge, oppure come stirpi misteriose con cui i personaggi entrano in contatto all'inizio di una serie di avventure. È anche possibile un loro utilizzo come personaggi giocanti particolarmente mostruosi, che svolgono con solerzia le missioni affidategli dagli emissari o che ribaltano le loro alleanze perseguitando la difesa della realtà.

Oltre alle creature sopraelencate, esistono numerosi mostri presentati nelle pagine di questo manuale che hanno riferimenti piuttosto esplicativi ai Terrori Ancestrali. Non è difficile immaginare una Cattedrale di Lame, il centro del potere di Melpheron, il Signore del Sangue, adornata di letali gargoyle di lame. Allo stesso modo è evidente il legame tra Hyssiris, il Signore delle Illusioni, e la strega degli specchi, attraverso i quali porta avanti i propri oscuri obiettivi. Serpenti delle profondità e venti mandibolari sono il supporto ideale di Garghaust e Maelgrym, le temibili piaghe funeste presentate sul manuale di NEPHANDUM.

A pagina 158 sono elencate schematicamente tutte le creature presentate sui manuali della linea NEPHANDUM e le loro connessioni con i Terrori Ancestrali. Alcune creature, come le progenie nefande e le piaghe funeste, non hanno legami diretti con nessun Terrore Ancestrale e come tali sono omessi dall'elenco.

Larazzo del Nephandum

Le "creature del terrore" trattate in questo capitolo possono elevarsi a un grado definitivo di paura se qualche aspetto della loro natura, storia e scopo viene collegato all'orrore cosmico del Nephandum. Il piano ipogeo dei Terrori Ancestrali è un luogo inaccessibile che erode gradualmente la realtà per piegarla alle sue ignote leggi. I cinque Signori del Terrore (Ashatha, Hyssiris Melpheron, Tzanaar e Yordul) non si manifestano apertamente sui piani materiali, ma li influenzano da lontano amplificando sempre di più la paura preesistente. Non appena si accorgono di poter fare breccia su un piano materiale, cominciano a mandare oscure lusinghe a mostri e PNG in sintonia con il loro tipo di terrore, provocando la comparsa di emissari



neutralità è il desiderio di preservare l'equilibrio a ogni costo, secondo i dettami di una filosofia o di un'etica che risulta incomprensibile, se non addirittura aberrante. Un druido che protegge la foresta, per esempio, potrebbe far trovare ai personaggi delle file di teschi infilzati sui rami più bassi lungo

il sentiero. Egli non ha cattive intenzioni nei loro confronti, ma utilizza questo metodo per dissuaderli a procedere lungo il cammino ed è pronto anche al peggio se continuano a oltraggiare il suo territorio. Sull'asse dell'allineamento neutrale esistono numerose varianti:

motivati a conquistare un influsso sempre maggiore sul territorio. Allo stesso tempo altre creature ascoltano il richiamo dei Terrori Ancestrali, trasfigurandosi in esseri atroci posti al servizio degli emissari o con il compito di fomentare ulteriore paura.

Per le entità del Nephandum, il fulcro fondamentale per iniziare l'opera di logoramento della realtà è rappresentato dalle creature che abitano il territorio. La relazione tra i due eventi è a doppio senso: il Nephandum può trasfigurare gli abitanti di un piano materiale, ma all'inizio la sua presa è limitata a quelle aree dove l'emozione della paura è diffusa e percepita con forza. L'influenza del Nephandum è una potenziale pandemia che si allarga tramite le azioni delle creature, e solo in seguito grazie alla comparsa di fulcri più potenti quali gli artefatti nefandi e i luoghi di potere.

Le "creature del terrore" sono quindi imprescindibili per le strategie delle entità. Gli emissari, le logge di trasfigurati, gli stirpenefanda, le piaghe funeste e le progenie nefande costituiscono una minima parte

dell'opera di allargamento della paura che permette al Nephandum di annettere altri piani materiali. Il ruolo maggiore è ricoperto da altre creature che seminano il terrore seguendo semplicemente la loro natura, ma che così facendo favoriscono il misterioso ordito del piano ipogeo. Loro stesse sono destinate a scomparire o a trasfigurarsi, quando l'ultima barriera che divide il piano materiale dal Nephandum si abbatte. Fino ad allora potrebbero diffondere la paura senza accorgersene, addirittura mentre perseguitano degli obiettivi nobili con cieca perseveranza.

A seconda di quanto il GM desideri approfondire questa chiave di lettura, è possibile azzardare la teoria che tutte le creature esistenti siano fili di un soffocante arazzo che i Signori del Terrore tentano di tessere nel multiverso. Ogni mostro una pedina da sfruttare in maniera differente, ogni PNG un fondamentale tassello del mosaico. I percorsi verso la conquista della realtà sono pressoché infiniti, e il tocco dell'orrore si sparge fin troppo rapidamente.

VARIANTE: IMPLACABILI CONTRO INCANTATORI

Gli implacabili (vedi pagina 89) possono essere usati, oltre che come nemici degli esterni, anche come cacciatori di incantatori arcani. Il GM può usarli semplicemente come una versione separata di implacabili, creati dallo stesso misterioso creatore che ha concepito i normali implacabili come parte integrante del loro esercito, oppure in diretta alternativa a questi ultimi, in una campagna incentrata maggiormente sul mondo della magia terrena piuttosto che sui combattimenti planari e sugli scontri con gli esterni.

In tal caso, gli implacabili funzionano esattamente allo stesso modo, ma il loro campo anti-magia funziona in modo identico a quello descritto nel MdG

(conserva, tuttavia, il suo raggio esteso di 9 metri) e le sue armi sterminatrici hanno sugli incantatori arcani (maghi, stregoni e bardi) lo stesso effetto sopra descritto per gli esterni. All'interno del cristallo di contenimento, invece dell'essenza turbinante dell'esterno, fluttua il cervello di un incantatore ucciso, sospeso in un liquido rossastro e vincolato all'implacabile tramite una potente magia necromantica. L'implacabile non possiede la capacità imprigionare esterno e deve riportare l'incantatore ucciso (o quanto meno la sua testa) al suo creatore entro 24 ore dalla sua morte affinché sia possibile utilizzarlo per creare un nuovo implacabile.

Allineamento legale neutrale:

L'atteggiamento dei mostri legali neutrali esprime la volontà che le cose procedano secondo uno schema prestabilito, abbattendo qualsiasi ostacolo senza troppi interrogativi morali. Spesso queste creature sono legate a codici, leggi e tradizioni rigide, oppure a comportamenti automatici o derivati da una mente alveare. Il tipo di paura su cui il GM può calcare la mano è l'amoralità verso qualsiasi situazione, con i PG che possono essere giudicati meritori di vivere o morire a seconda della loro utilità per i fini di queste creature.

Allineamento neutrale puro: La maggior parte degli animali, dei vegetali, dei parassiti e degli sciami ha allineamento neutrale puro. Tutto il quadro dei comportamenti istintivi è disponibile al GM, che può spingere l'acceleratore sulla descrizione dei loro aspetti più sanguinari, feroci e incontrollati. Anche i costrutti, gli elementali o altre creature con un basso punteggio di Intelligenza hanno allineamento neutrale, risultando spaventosi per l'ostinazione a compiere il loro dovere, fino a raggiungere livelli di accanimento senza mezzi termini. Infine, l'idea di un equilibrio universale può talora assumere pieghe inaspettate e perverse, mettendo i PG di fronte a principi e filosofie apparentemente innaturali.

Allineamento caotico neutrale: Gli avversari di allineamento caotico neutrale sono quasi sempre dei PNG, non dei mostri. Per qualificarsi come "creature del terrore" devono esasperare il loro atteggiamento individualista, ribelle, anarchico. Sebbene non persegua- no degli obiettivi legati al bene comune o alla diffusione del male, la loro totale imprevedibilità li rende degli avversari letali e misteriosi, soprattutto quando si mettono in testa che i PG rappresentano un'autorità o una forza locale da abbattere a qualsiasi prezzo.



VARIANTE: STADIO FINALE DELLA COVATA INFETTA

Nonostante la covata infetta (vedi pagina 19) riesca a seminare la sua epidemia come un fuoco in un campo di stoppie, non è mai giunta allo stadio finale della sua perversa evoluzione. Le vittime della contaminazione, col passare del tempo, sviluppano all'interno del loro torace una protuberanza rigonfia e molliccia all'interno della quale è possibile vedere che qualcosa sta crescendo. Nessun embrione è mai giunto allo stadio finale: prima che la "cosa" possa terminare la sua fase di crisalide, le carni già messe a dura prova della vittima contaminata si disgregano, oppure la creatura viene distrutta e uccisa in combattimento per i suoi crimini. Fatto sta che nes-

suna vittima contaminata è mai durata abbastanza a lungo da portare a termine l'incubazione del suo embrione. C'è chi ipotizza che la cosa che cresce all'interno del corpo delle vittime sia la volontà che anima tutte le creature della covata infetta, pronta finalmente a incarnarsi, e c'è chi sostiene che le covate infette stiano soltanto tentando di generare un nuovo, empio parto della mente malata di Ashatha. Quale che sia la verità, vista la pericolosità della covata infetta al suo stato attuale, si può solo immaginare o temere cosa potrebbe essere la creatura prodotta dallo sforzo congiunto dei suoi tre simbionti...

Mostri buoni

I paladini biancovestiti arrivano nel villaggio alle prime luci dell'alba e cominciano a decapitare chiunque abbia avuto dei legami con la strega catturata il giorno prima, anche se si tratta di innocenti.

I centauri escono schiumanti di rabbia dal fitto della foresta per depredare i personaggi di ogni loro bene, perché cercano un rimedio al misterioso incantamento che ammolla le praterie. Non ascoltano ragioni, non accettano compromessi.

Al calare della notte, gli elfi assaltano il castello per vendicarsi dei torti subiti da parte del signore locale, uccidendo senza pietà le guardie, i cortigiani e i familiari del borioso feudatario. Anche per lui non ci sarà miglior sorte di una morte rapida.

All'allineamento buono si può ascrivere un vasto repertorio di comportamenti inflessibili, come la vendetta, la punizione, la severità e perfino il fanatismo. Sebbene nel profondo siano rette da buone intenzioni, queste creature si applicano tenacemente all'estirpazione immediata di tutto ciò che considerano malvagio, con una letalità che lascia interdetti anche i PG che aderiscono a precetti simili. In termini generali, l'atteggiamento di mostri e PNG buoni può sollevare inquietudini sui confini labili che a volte dividono il male estremo dal bene estremo. Il GM deve far risaltare le apparenti (o reali) contraddizioni generate dall'esasperazione della rettitudine morale, che sia per il bene collettivo, individuale o in nome di principi di giustizia. Per

esempio, i PG notano che l'alto sacerdote fa torturare il prigioniero con occhi dardeggianti da una febbre eccitazione, oppure che lo mette alla gogna incurante dei suoi disperati proclami di innocenza. Anche sull'asse dell'allineamento buono esistono numerose varianti per sottolineare gli aspetti più terrificanti di PNG e mostri:

Allineamento legale buono: Le creature di allineamento legale buono possono apparire *inumane* nell'applicazione nuda e cruda del loro codice morale. I principi, le filosofie e le divinità a cui si ispirano sono il bene più grande, e i singoli contano molto poco al confronto. Ovviamente, questo atteggiamento corrisponde all'estremizzazione del concetto di legale buono, molto utile al GM per suscitare i peggiori tormenti morali nei personaggi giocanti.

Allineamento neutrale buono: L'allineamento neutrale buono è legato a figure che desiderano il bene del prossimo senza però dovergli nulla in particolare, mantenendo un certo distacco emotivo dalle cose. Questo atteggiamento può essere sfruttato dal GM per sottolineare una generale *insensibilità* dei mostri e dei PNG legali buoni, che trascurano o calpestano i bisogni dei personaggi per favorire quelli della comunità oppure i propri.

Allineamento caotico buono: Anche se sono ispirate da intenzioni positive, le creature di allineamento caotico buono possono risultare *incomprensibili* nella loro etica personale, spesso in contrasto con quella comune per ragioni conosciute solo a loro. I PG possono essere vittima di attacchi, agguati o vessazioni che non avevano previsto solo perché giudicati troppo arroganti, vincenti o autoritari.

APPENDICE: INCANTESIMI

I seguenti incantesimi, tratti dal manuale di NEPHANDUM, corrispondono a capacità magiche utilizzate da alcune creature presentate all'interno di questo manuale.

ATROFIA DELLO SCHELETRO

Necromanzia

Livello: Chr 3, Mag/Str 3

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una creatura

Durata: 1 round per ogni 2 livelli (massimo 5)

Tiro salvezza: Tempra nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Attraverso questo incantesimo l'incantatore è in grado di atrofizzare temporaneamente lo scheletro della vittima. Le sue ossa perdono spessore e solidità, divenendo gommosa, deboli e incapaci di sostenere il peso corporeo. La vittima cade prona, subendo una penalità di -4 ai tiri per colpire e di -4 alla CA contro gli attacchi in mischia. Inoltre il bersaglio di *atrofia dello scheletro* subisce 4 danni aggiuntivi da ciascun attacco inflitto con qualsiasi arma che infligge danni contundenti. A causa della trasformazione la vittima non è in grado di muoversi di oltre un passo di 1,5 metri per round.

Quando svanisce l'effetto dell'incantesimo le ossa riprendono rapidamente la loro forma e posizione originaria. Questo doloroso processo infligge alla creatura 2d6 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +10). *Atrofia dello scheletro* non ha alcun effetto contro le creature prive di un'anatomia distinguibile o di scheletro, come costrutti, melme e vegetali. Se lanciato contro uno scheletro non morto, *atrofia dello scheletro* infligge 1d6 danni per livello dell'incantatore (massimo 10d6).

ESPLOSIONE DI SCHEGGE

Evocazione (Creazione)

Livello: Mag/Str 4

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Area: Propagazione del raggio di 6 m

Durata: Fino a 20 round; vedi testo

Tiro salvezza: Riflessi dimezza

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore crea una vorticante sfera metallica che produce un'esplosione di schegge. Queste schegge infliggono 1d4 danni perforanti per ogni livello dell'incantatore (massimo 10d4) a tutte le creature presenti nell'area. La sfera metallica creata dall'incantesimo può esplodere immediatamente se l'incantatore lo desidera, oppure questi può scegliere di ritardare lo scoppio per 1 round per ogni due livelli dell'incantatore (massimo 5 round). L'incantatore stabilisce l'ammontare del ritardo nel momento in cui completa l'incantesimo, e il ritardo, una volta stabilito, non può essere cambiato.

Componente materiale: Una scheggia acuminata di metallo.

INOCULAZIONE DI PARASSITA

Necromanzia [Male]

Livello: Drd 8

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Una creatura umanoide

Durata: Vedi testo

Tiro salvezza: Tempra nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Dopo aver lanciato questo incantesimo le mani dell'incantatore si ricoprono di piaghe e assumono un aspetto purulento. Conservano questa forma fino a quando non vengono a contatto con la pelle esposta di una creatura umanoide. Il contatto provoca l'inoculazione di un uovo di parassita nel corpo della vittima, che può essere evitata superando un tiro salvezza sulla Tempra.

La vittima non è cosciente dell'inoculazione dell'uovo. Dopo un giorno, tuttavia, l'uovo si schiude e comincia a crescere, nutrendosi delle interiora del corpo ospite. Le indiscutibili sofferenze causate dal parassita infliggono alla vittima 1d4 danni alla Costituzione al giorno, fintantoché il parassita si trova all'interno del suo corpo.

Un incantesimo *respingere parassiti* costringe il parassita a scavare nella carne della vittima per guadagnare l'uscita il più velocemente possibile. Questo provoca la perdita di ulteriori 1d4 punti di Costituzione. Un incantesimo *desiderio, guarigione o miracolo* uccide il parassita. Se nessuno di questi incantesimi viene lanciato, il parassita continua a nutrirsi e a crescere nel corpo della creatura fino a uscirne quando essa muore, oppure dopo che sono trascorsi 1d4+2 giorni dalla sua inoculazione. Se la vittima è ancora in vita, il parassita la attaccherà immediatamente.

Il parassita che emerge dal corpo è di taglia Minuscola. L'incantatore deve stabilire il tipo di parassita al momento del lancio dell'incantesimo, tuttavia millepiedi e ragni sono le scelte più comuni.

Componente materiale: Un uovo del tipo di parassita da inoculare.

PRESAGIO DI MORTE

Illusione (Finzione)

Livello: Mag/Str 3

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una creatura vivente

Durata: 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo provoca nella vittima la sensazione di essere sulla soglia della morte. La sua pelle diventa fredda al tocco e di un pallido colore grigastro. A un'occhiata superficiale la creatura potrebbe addirittura essere scambiata per un qualche tipo di non morto.

A meno che la vittima non superi un tiro salvezza sulla Volontà, essa cadrà nella più cupa disperazione, subendo una penalità morale di -2 al tiro per colpire, tiro per i danni, tiro salvezza, prove di abilità o di caratteristica e perdendo tutti i bonus di Destrezza (se ne possiede).

QUERIMONIA

Invocazione [Sonoro]

Livello: Brd 4, Mag/Str 4

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Creatura toccata

Area: Cono di 9 m

Durata: Fino a 10 minuti per livello o finché non viene scaricato

Tiro salvezza: Tempra dimezza

Resistenza agli incantesimi: Sì

La *querimonia* è un acuto lamento di dolore che produce effetti devastanti sulle creature circostanti. L'incantesimo rimane latente sul corpo del beneficiario fino a quando non subisce una perdita di punti ferita provocata da una creatura avversaria. Nel momento in cui viene colpito, il soggetto emette un lamento che infligge 4d6 danni sonori in un cono di 9 metri in direzione dell'avversario. Tutte le creature presenti nell'area di effetto possono dimezzare i danni superando un tiro salvezza sulla Tempra.

La *querimonia* è da considerarsi come un'azione gratuita di durata istantanea e non influisce sul numero di azioni che il soggetto può effettuare nel corso del suo round.

Ogni creatura può avere al massimo una sola *querimonia* su di sé.

Componente materiale: Una piuma di corvo.

RAFFICA DI SCHEGGE

Evocazione (Creazione)

Livello: Mag/Str 2

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Area: Cono di schegge metalliche

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Riflessi dimezza

Resistenza agli incantesimi: Sì

Dalle mani dell'incantatore scaturisce un cono di schegge che infligge 1d4 danni perforanti per ogni livello dell'incantatore (massimo 5d4).

Componente materiale: Una scheggia acuminata di metallo.

SONNO ETERNO

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]

Livello: Mag/Str 7

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 round

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Area: Una o più creature viventi entro un'esplosione del raggio di 9 m

Durata: Permanente (I)

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantesimo *sonno eterno* fa cadere in un sonno magico un numero di creature il cui totale di Dadi Vita sia pari o inferiore al doppio del livello dell'incantatore. Le creature con meno DV vengono colpite per prime. Tra creature

con lo stesso numero di DV, vengono colpite per prime quelle più vicine al punto di origine dell'incantesimo. I DV che non sono sufficienti a influenzare una creatura vengono sprecati.

Le creature addormentate sono indifese. Nel loro stato di torpore non necessitano di mangiare o bere, ma invecchiano normalmente. L'unico modo per interrompere il sonno eterno è per mezzo di un incantesimo *desiderio*, *desiderio limitato* e *miracolo*.

Sonno eterno non ha alcun effetto sulle creature prive di sensi, i costrutti o i non morti.

Componente materiale: Polvere d'oro del valore di almeno 500 mo.

SUPPLIZIO EMPATICO

Abiurazione [Influenza mentale]

Livello: Mag/Str 6

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Una creatura vivente

Durata: 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Tempra nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Supplizio empatico consente all'incantatore di sintonizzare i punti nevralgici del proprio corpo con quelli della vittima. Per l'intera durata dell'incantesimo qualsiasi ferita o effetto dannoso subito dall'incantatore viene duplicato sul corpo della vittima. Viceversa, gli incantesimi e gli effetti positivi non vengono duplicati.

L'incantesimo termina quando la durata si esaurisce oppure quando una delle due creature (l'incantatore o la vittima) muore.

Supplizio empatico agisce a qualsiasi distanza, purché la vittima si trovi sullo stesso piano di esistenza dell'incantatore.

VORTICE DI SCHEGGE

Evocazione (Creazione)

Livello: Mag/Str 6

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Area: Una sfera del raggio di 6 metri

Durata: Concentrazione +5 round

Tiro salvezza: Riflessi dimezza

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore evoca un vortice turbinante di schegge taglienti che si muove al suo comando. Le schegge infliggono 1d4 danni perforanti per livello dell'incantatore (massimo 20d4) a tutte le creature presenti all'interno dell'area di effetto. L'incantatore è in grado di spostare il vortice in qualsiasi direzione alla velocità di 18 metri per round. Qualsiasi effetto che interrompa la concentrazione dell'incantatore pone fine al suo controllo sul vortice. Una volta interrotta la concentrazione, il vortice di schegge si blocca sul posto e continua ad agire per 5 round, prima di dissolversi senza lasciare traccia.

Componente materiale: Una scheggia acuminata di metallo.

MOSTRI PER TERRORE ANCESTRALE

ASHATHA

Abominio putrescente
Araknor
Baklir (stirpeneffanda)
Covata infetta
Cumulo disgregante
Drago del contagio
Enfiato
Fanghiglia acida
Golem putrescente
Millepiedi aberrante
Nawakh
Orrore delle paludi
Sciame di cheralyon^N
Sciame di igrovermi
Serpente delle profondità
Vespa della pestilenza
Visceranea^N

HYSSIRIS

Amorfide
Chromon
Cumulo disgregante
Drago della follia
Elettroedro
Fanghiglia acida
Hypnocular^N
Imago^N
Mekal
Mercurioide
Mummia d'ambra
Onirofago^N
Quaoth
Rhyssis (stirpeneffanda)
Sciame di cicale del caos
Sciame di meduse volanti
Sezionatore
Strega degli specchi
Sussurrante^N
Zerhad

MELPHERON

Breln
Coagulo^N
Dama fatale
Drago del sangue
Gargoyle di lame
Golem delle forge
H'rakati^N
Moxiphos
Noghrat (stirpeneffanda)
Prigioniero del tormento
Purpuride^N
Roseto sanguinario
Sezionatore di morte
Serpente delle profondità
Squartatore scarlatto^N
Strega della seduzione

TZANAAR

Animanoide
Chelifero
Drago della ferocia
Fagocitante
Gharrem^N
Korvar
Krilarg
Laceratore dei tunnel
Mangroviale^N
Metarboreo
Nawakh
Sciame di rospi demoniaci
Vento mandibolare
Viandante dei boschi^N
Voror (stirpeneffanda)

YORDUL

Araknor
Cerebron
Cranio divoratore
Criomorte
Drago delle tenebre
Eboniano
Falenoide^N
Golem delle forge
Grimoreo^N
Inabissato
Khytor (stirpeneffanda)
Maschera vivente^N
Mummia d'ambra
Mummia glaciale^N
Mummia inumata
Necrofossile^N
Nekatrix^N
Nekron
Pirospettro
Predatore delle tenebre
Prigioniero del tormento
Quaoth
Sarcofagus
Sezionatore di morte
Sezionatore
Spettro delle catene
Strega dei gatti neri
Vexie

N Mostro presentato su manuale di NEPHANDUM

MOSTRI PER GRADO DI SFIDA

Animanoide Minuscolo	2	Chelifero	9
Baklir (stirpenefanda)	2	Millepiedi aberrante	9
Breln	2	Prigioniero del tormento	9
Khytor (stirpenefanda)	2	Saupode delle dune	9
Noghrat (stirpenefanda)	2	Scavatore corneo	9
Quaoth	2	Vento mandibolare	9
Rhyssis (stirpenefanda)	2		
Roseto sanguinario	2	Campione del vuoto (progenie nefanda)	10
Spia zerhad	2	Cumulo disgregante	10
Voror (stirpenefanda)	2	Fanghiglia acida	10
		Sarcofagus	10
Inabissato	3	Sciame di igrovermi	10
Sciame di pipistrelli infetti (covata infetta)	3		
Sciame di topi infetti (covata infetta)	3		
		Angelo nero (progenie nefanda)	11
Cerebron	4	Animanoide Grande	11
Chromon	4	Cripta dimenticata (lokus)	11
Eboniano	4	Laboratorio perduto (lokus)	11
Mummia inumata	4		
Pirospettro	4	Abominio putrescente	12
Predatore zerhad	4	Castello diroccato (lokus)	12
Sciame di cicale del caos	4	Scambiapelle (progenie nefanda)	12
Seminatore di morte	4	Serpente delle profondità	12
Vexie	4		
		Golem delle forge	13
Animanoide Piccolo	5	Tempio abbandonato (lokus)	13
Cranio divoratore	5		
Criomorte	5		
Fagocitante	5	Araknor	14
Krilarg	5	Golem putrescente	14
Mercuroide	5	Implacabile (progenie nefanda)	14
Strega della seduzione	5	Matrice zerhad	14
Ukron	5	Orrore cremisi (progenie nefanda)	14
Vespa della pestilenza	5		
		Mekal	15
Laceratore dei tunnel	6		
Moxiphos	6	Korvar	16
Mummia d'ambra	6		
Nawakh	6	Kelshevar (piaga funesta)	19
Sciame di rospi demoniaci	6	Xirthak (piaga funesta)	19
Strega dei gatti neri	6		
		Memnoth (piaga funesta)	20
Bestia zerhad	7	Rakhust (piaga funesta)	20
Dama fatale	7		
Enfiato	7		
Orrore delle paludi	7		
Ospite infetto (covata infetta)	7		
Predatore delle tenebre	7		
Sciame di meduse volanti	7		
Animanoide Medio	8		
Elettroedro	8		
Gargoyle di lame	8		
Metarboreo	8		
Nekron	8		
Sezionatore	8		
Spettro delle catene	8		
Strega degli specchi	8		
Amorfide	9		
Cacciatore di scalpi (progenie nefanda)	9		

MOSTRI
PER GRADO DI SFIDA

GS DEI DRAGHI NEFANDI SECONDO L'ETÀ

Età	Contagio	Ferocia	Follia	Sangue	Tenebre
Cucciolo	4	3	3	3	3
Molto giovane	5	4	4	5	4
Giovane	7	6	6	7	5
Adolescente	10	7	8	9	8
Adulto giovane	13	10	11	12	11
Adulto	15	12	13	15	13
Adulto maturo	18	15	16	17	16
Vecchio	20	16	18	19	18
Molto vecchio	21	17	19	20	19
Antico	23	19	21	22	21
Dragone	24	21	22	23	22
Grande dragone	26	22	24	25	24

MOSTRI TERRIFICANTI MINACCIANO I VOSTRI EROI

CREATURE DEL TERRORE introduce nuovi mostri che andranno a infestare i luoghi corrotti dall'influenza del NEPHANDUM. L'avvento dei cinque terori ancestrali provoca la comparsa di orride creature in grado di scatenare paura e devastazione in qualsiasi mondo di gioco. Cinque draghi nefandi, una nuova congrega di streghe, le progenie nefande, i lokus e altri mostri spaventosi renderanno difficile la vita di qualsiasi avventuriero.

Oltre ai nuovi mostri, questo manuale presenta le linee guida per convertire qualsiasi avversario degli eroi in una vera e propria creatura da incubo. CREATURE DEL TERRORE utilizza il regolamento d20 system™ e può essere utilizzato con qualsiasi ambientazione fantasy.

Richiede l'uso del Manuale del Giocatore di Dungeons & Dragons®, edito da 25 Edition s.r.l. su licenza Wizards of the Coast. Questo prodotto utilizza materiale aggiornato alla versione 3.5 del regolamento.



www.extremefantasy.it



www.asterionpress.com

ISBN 88 95001 00 5



9 788895 001005

Prezzo: € 29,95